

Elektrotehnička škola “Zemun”

Zemun, Nade Dimić br.4



Maturski rad iz programiranja

Asocijacije

Učenik:

Ivan Martinović IV-4

Mentor:

Tanja Vračar,prof

Zemun,jun 2019.god.

SADRŽAJ

	Str.
1.Uvod.....	3
2.Pravila igre i potrebne stavke.....	4
2.1 Покретање програма Microsoft Visual Studio.....	5
3. Definisane kolone.....	6
3.1 Definisane kolone A.....	6
3.2 Definisane kolone B.....	7
3.3 Definisane kolone C.....	7
3.4 Definisane kolone D.....	8
4. Definisane tačno unete kolone.....	8
5. Kodiranje u slučaju netačnog odgovora.....	9
6. Konačno rešenje.....	10
Slika asocijacije.....	11
Zaključak.....	12
Literatura.....	13

1. Uvod

Igrica je napravljena u programu Microsoft Visual Studio, u programskom jeziku C#.

Asocijacija je jedna od najpoznatijih društvenih igara za sve vrste uzrasta.

Pojavljuje se u večerasnjem programu „Slagalice“ na RTS1 kao poslednja igra i jako je dobra za mozganje.

Cilj ove igre jeste da se prvo rese četiri sporedne asocijacije, a zatim pomoću 4 dobijena pojma rešiti glavnu asocijaciju.



Slika 1.

2.Pravila igre i potrebne stavke

Levim tasterom misa vršite odabir željenog polja. Nakon otkrivanja pojma u nekom polju možete otvoriti sledeće polje ili pokušati da pogodite rešenje neke od kolona ili glavno rešenje. U slučaju da pogodite rešenje neke od kolone možete odmah nakon toga pokusati i glavno rešenje.

Stavke za realizovanje igrice:

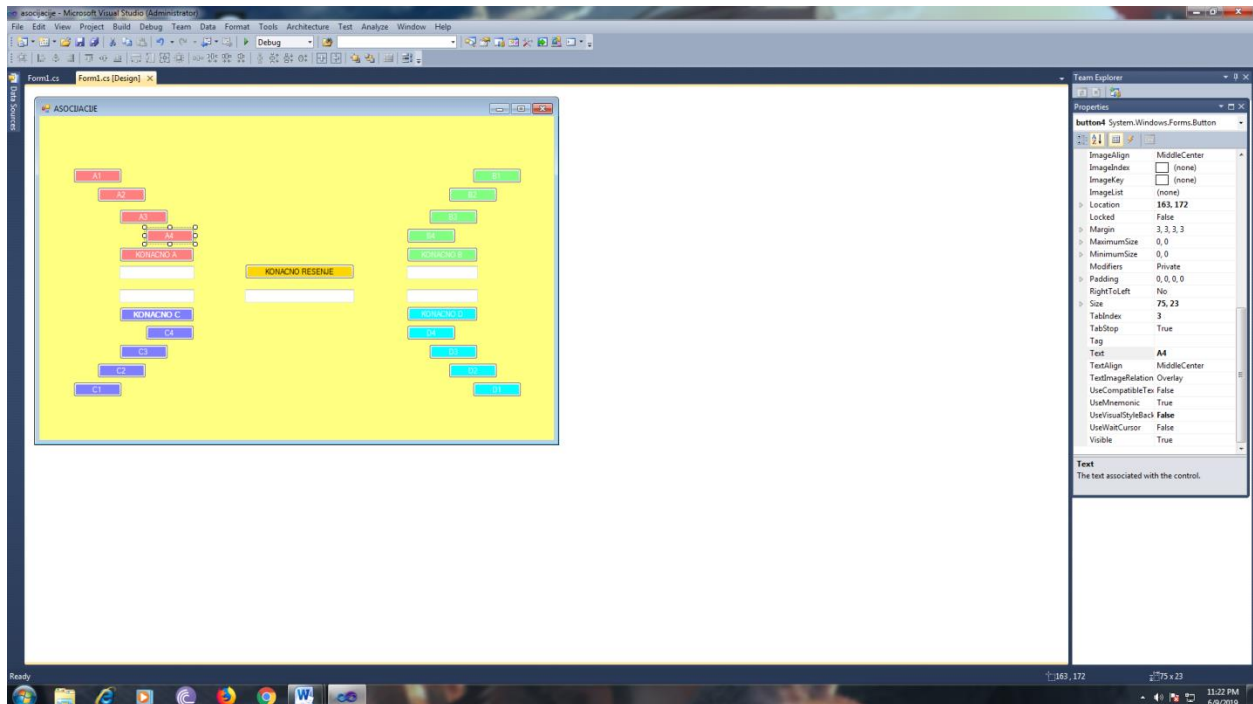
1. Kreiranje forme u kojoj se nalaze vise Textbox-a i Button-a
2. Podešavanje veličine i boje kolone A
3. Podešavanje veličine i boje kolone B
4. Podešavanje veličine i boje kolone C
5. Podešavanje veličine i boje kolone D

2.1 Pokretanje programa Microsoft Visual Studio

Kada napravimo C# projekat dobijamo praznu formu u koju treba da ubacimo sledece elemente:

- 21 polja (Textbox-a)
- 5 Button-a

Nakon što podesimo navedene elemente nasa forma bi trebala da izgleda ovako:



Slika 2.

3. Definisanje kolona

U ovoj igri svaka kolona nosi za svoju skrivenu poruku do koje moramo dopreti nakon pogađanja ponudjenih 4 pojma.

I svaka kolona je podjednako važna jer nas asociraju na samo rešenje igre.

3.1 Definisanje kolone A

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button1.Text = "razredna";
}

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button2.Text = "srpski";
}
```

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button1.Text = "razredna";
}

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button2.Text = "srpski";
}
```

Slika 3.

Klikom na svaki od ovih button-a, mozemo videti da se otvaraju polja sa porukom koja nam pomaže da rešimo kolonu A.

Analogno kao za kolonu A, radimo i sve preostale kolone.

3.2 Definisanje kolone B

```
private void button12_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button12.Text = "razredni staresina";
}

private void button11_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button11.Text = "ucenici";
}

private void button10_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button10.Text = "predsednik";
}

private void button9_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button9.Text = "delegat";
}
```

Slika 4.

3.3 Definisanje kolone C

```
private void button11_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button11.Text = "ucenici";
}

private void button10_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button10.Text = "predsednik";
}

private void button9_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button9.Text = "delegat";
}
```

Slika 5.

3.4 Definisanje kolone D

```
private void button16_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button16.Text = "Martinovic Ivan";
}

private void button15_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button15.Text = "Milankovic Nikola";
}

private void button14_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button14.Text = "Popovic Dusan";
}

private void button13_Click(object sender, EventArgs e)
{
    button13.Text = "Duska Cicic";
}
```

Slika 6.

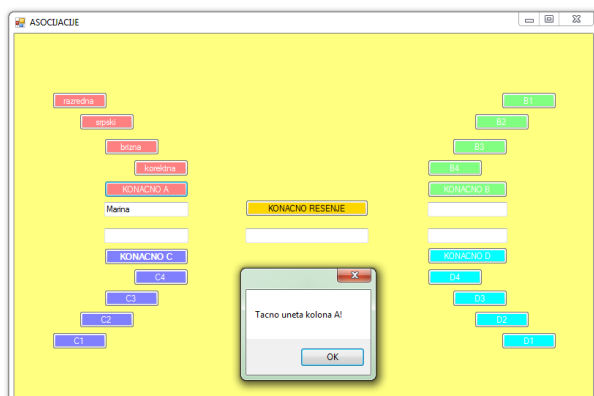
4. Kodiranje tačno unete kolone

U slučaju da igrač pogodi tačan odgovor bilo koje kolone ,automatski se otvaraju sva polja u toj koloni.

```
private void button17_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (textBox1.Text == "Marina")
    {
        MessageBox.Show("Tacno uneta kolona A!");
        button1.Text = "razredna";
        button2.Text = "srpski";
        button3.Text = "brizna";
        button4.Text = "korektna";
    }
}
```

Slika 7.

Pojavljuje se MessageBox sa srdačnom porukom:



Slika 8.

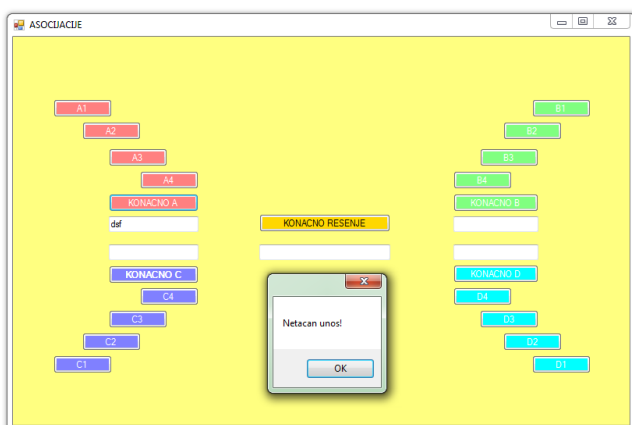
5. Kodiranje u slučaju netačnog odgovora

Funkcija else uvek postoji u slučaju da dodje do pogrešnog odgovora, a MessageBox ce nam uvek pokazati neželjenu poruku.

```
else
{
    MessageBox.Show("Netacan odgovor!");
    textBox4.Clear();
}
```

Slika 9.

A funkcija clear nam služi da obriše netačan odgovor da bi igrač opet imao šansu da pogadja.



Slika 10.

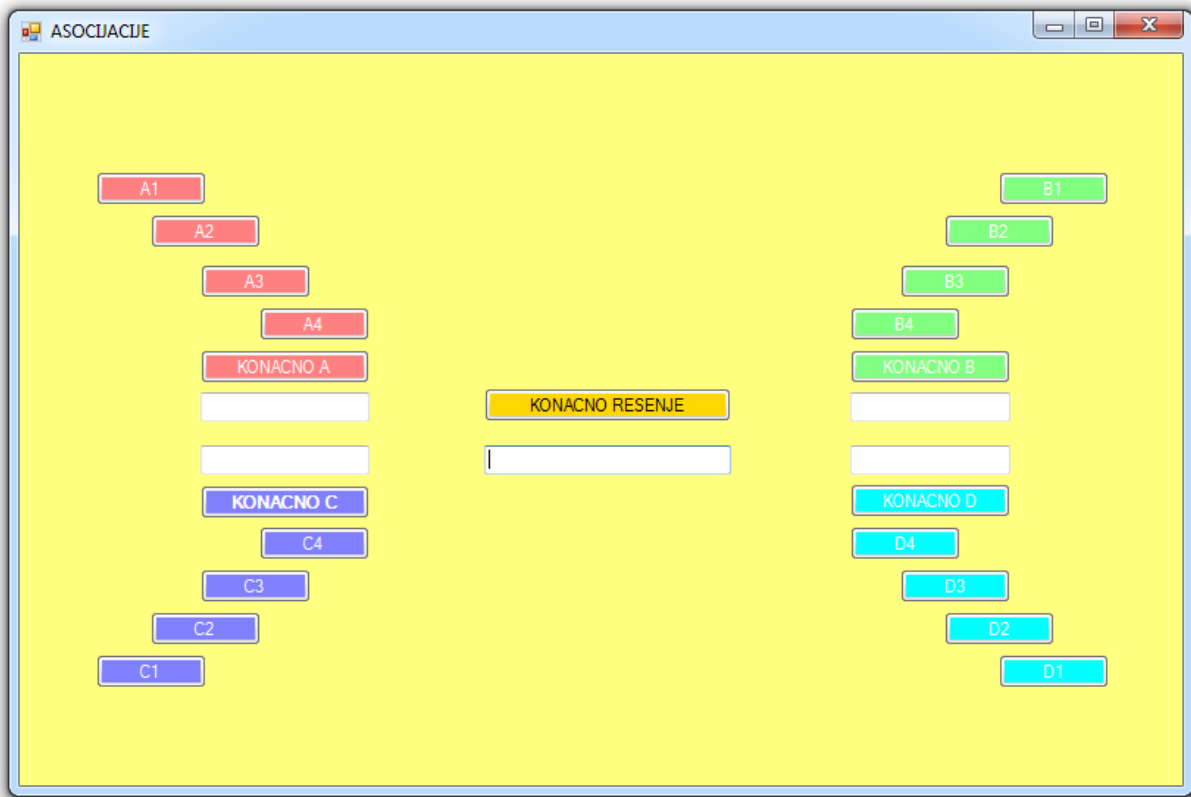
6. Konacno rešenje

```
private void button21_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (textBox5.Text == "IV4")
    {
        MessageBox.Show("Bravo, resili ste asocijaciju!");
        button1.Text = "razredna";
        button2.Text = "srpski";
        button3.Text = "brizna";
        button4.Text = "korektna";
        button5.Text = "opravdani";
        button6.Text = "neopravdani";
        button7.Text = "regulisani";
        button8.Text = "neregulisani";
        button9.Text = "delegat";
        button10.Text = "predsednik";
        button11.Text = "ucenici";
        button12.Text = "razredni staresina";
        button13.Text = "Duska Cicic";
        button14.Text = "Popovic Dusan";
        button15.Text = "Milankovic Nikola";
        button16.Text = "Martinovic Ivan";
        textBox1.Text = "Marina";
        textBox2.Text = "izostanci";
        textBox3.Text = "odeljenje";
        textBox4.Text = "djaci";
    }
    else {
        MessageBox.Show("Pogresan unos,pokusaj ponovo!");
    }
}
```

Slika 11.

Kao I u svim kolonama pa tako I u konačnom rešenju postoje sve navedene funkcije:

- MessageBox u slučaju tacnog I netačnog odgovora
- I navedene sve reci koje se moraju otvoriti u slučaju da ih nismo otvorili a rešili asocijaciju



Slika 12.

Zaključak

U početku I nisam voleo programski jezik C# (zapravo ne znam ni jedan drugi), ali sam ga jednostavno morao zavoleti nakon radjenja matuskog rada na njemu.

Moj program je bio jako jednostavan pa je moj ceo posao bio staviti 21 TextBox I 5 Button-a.

Uz pomoc svoje maste učinio sam asocijaciju veoma primamljivom sa puno opuštajućih boja, sto mi je mozda bio I najinteresantniji deo programiranja.

Nisam bio jedan od boljih učenika na programiranju, ali kada sam napravio kod za celu igru I kada je ona proradila, osećao sam se jako ponosno.



Slika13.

Literatura

1. Rob Miles “C# osnove programiranja”,2017.