

فهرست

1. نحوه ی کار کرد بازی
2. نحوه ی کد نویسی
3. ایده هایی برای توسعه

ایده پردازی و توسعه: آرش اربابی

ایده‌هایی برای توسعه

این بازی از یک برد بزرگ ایکس - او ساخته شده است؛ که در هر خانه ی این برد بزرگ، یک برد کوچک ایکس - او، وجود دارد. در طی این مستند سازی به برد بزرگی که برد های کوچک در آن قرار دارند "برد بزرگ" و به برد های کوچک "برد کوچک" می‌گوییم.

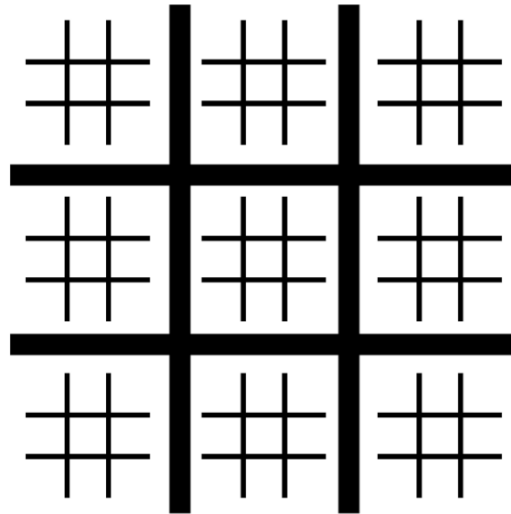
طرز کلی کارکرد بازی این طور است که با بردن در برد های کوچک، آن برد تبدیل به خانه ای در برد بزرگ می‌شود که متعلق به برنده ی آن برد کوچک می‌شود. برای مثال اگر بازی کن اول که "X" باشد برد کوچک چپ بالا را ببرد آن برد تبدیل به حرف "X" می‌شود، که در اصل خانه ای در برد بزرگ می‌باشد به این شکل اولین کسی که بتواند در برد بزرگ برنده شود، برنده ی نهایی بازی می‌شود.

عکس های پایین نشان دهنده ی همین هستند!

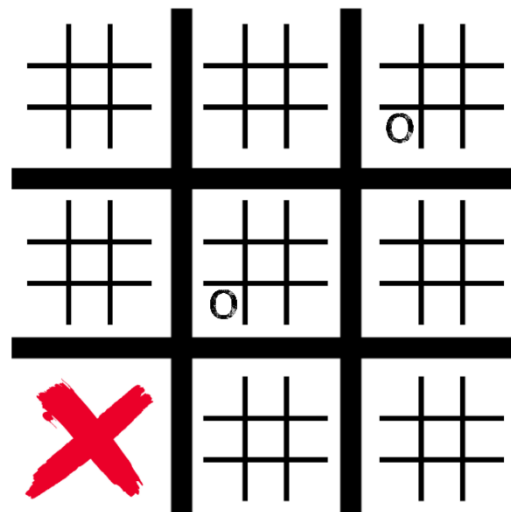
ایده هایی برای توسعه



36 | X



41 | O



پس از انجام هر حرکت بازی کن بعد باید در همان برد کوچکی که بازی کن قبل در خانه ی آن بازی کرده بازی کند برای مثال اگر بازی کن اول در برد کوچک

ایده‌هایی برای توسعه

چپ بالا و در خانه ی وسط بازی کند بازی کن بعدی
باید در برد کوچک وسط بازی کند.

در صورتی که بازی کنی ، بازی کن بعدی را به برد
کوچکی که پر شده است هدایت کند بازی کن بعدی
می تواند در هر برد کوچکی به انتخاب خود بازی کند.

نحوه ی کد نویسی

نحوه ی کد نویسی این بازی به این صورت است که هر خانه یک کلایدر است و با کلاید کردن با موشواره تابع "OnMouseDown" در کاپوننت "Space" اجرا می شود.

پس از هر حرکت کاپوننت "LittleBoard" وضعیتین برد کوچکی که در آن حرکت انجام شده است را بررسی می کند تا در صورتی که کسی برنده ی برد کوچک شده باشد او را برنده معین کند؛ با این کار استیت آن برد به شماره ی آن بازی کن که بین 1 و 2 می باشد تغییر می کند.

ایده‌هایی برای توسعه

ایده‌هایی برای توسعه می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

1. آنلاین کردن بازی به صورتی که دو بازی‌کن بتوانند با دستگاه خود به طور مجزا باهم بازی کنند.
2. منتشر کردن بازی برای تلفن‌های همراه اندرویدی و آی‌او‌اسی.
3. ثبت کردن تاریخچه‌ی بازی‌های انجام شده.
4. اضافه کردن قابلیت سیو کردن بازی برای ادامه دادن در زمان دیگر.