

Курс

«Разработка Windows-приложений с использованием Win API»

Встреча № 5, 6, 7, 8

Тема: Диалоги, элементы управления, кнопки, текстовые поля

Домашнее задание

Задание:

Написать игру «Крестики-нолики», учитывая следующие требования:

- Игровое поле размером 3x3 должно состоять из кнопок;
- При нажатии на кнопку, на ней должна отобразиться картинка (крестик или нолик). Для установки изображения на кнопку ей нужно отправить сообщение `BM_SETIMAGE`, с которым в `WPARAM` передать значение `IMAGE_BITMAP`, а в `LPARAM` – дескриптор растрового битового образа (и главное не забыть про свойство `Bitmap!!!`);
- Необходимо предотвращать попытку поставить крестик или нолик на занятую клетку;
- Предоставить пользователю право выбора первого хода, используя флажок;
- Предусмотреть возможность выбора уровня сложности, используя переключатели;
- Предусмотреть кнопку «Начать новую игру».

Курс

«Разработка Windows-приложений с использованием Win API»

Встреча № 5, 6, 7, 8

Тема: Диалоги, элементы управления, кнопки, текстовые поля

Домашнее задание

Задание 1:

Написать приложение, определяющее, сколько осталось времени до указанной даты (день, месяц и год вводятся в отдельные текстовые поля). Предусмотреть выдачу результата в годах, месяцах, днях.

Задание 2:

Написать игру «Пятнашки», учитывая следующие требования:

- Предусмотреть автоматическую перестановку «пятнашек» в начале новой игры;
- Выводить время, за которое пользователь окончил игру (собрал «пятнашки»);
- Предусмотреть возможность начать новую игру.