МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ДНР

ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Кафедра ПИ

ОТЧЕТ

по лабораторной работе № 6

по теме

“Создание руководства программиста”

Выполнил:

ст. группы ПИ-15Б

Лутфуллаев А.Ж.

Преподаватели:

Грищенко Д.

Донецк 2018

1. Файл xml:
2. <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>  
   <?xml-stylesheet type="text/css" href="styles.css"?>  
   <book version="5.0" xml:id="simple\_book" xmlns="http://docbook.org/ns/docbook">  
    <info>  
    <title>Документация к проекту "Arkanoid"</title>  
    <author>  
    <personname>  
    <firstname>Амир</firstname>  
    <surname>Лутфуллаев</surname>  
    </personname>  
    </author>  
    <copyright>  
    <year>2018</year>  
    <holder>Амир Лутфуллаев</holder>  
    </copyright>  
    </info>  
    <preface>  
    <title>Преамбула</title>  
    <address>Benjamin.iixxxdantexxxii@gmail.com</address>  
    </preface>  
    <chapter xml:id="chapter\_1">  
    <title>Игры, как часть современного мира</title>  
    <para>Среди людей старшего поколения, и особенно среди женщин, существует расхожее мнение, что компьютерные игры вредны - либо для психики, либо для зрения, или для умственного развития. </para>  
    <para>Компьютерные игры растят гениев. Почти все мамы и бабушки, растящие детей и подростков, уверены, что игры – пустое времяпровождение, от которого люди глупеют и становятся агрессивнее.</para>  
    <para>Между тем практически все современные исследования доказывают, что это далеко не так.</para>  
    <para>Даже наоборот - компьютерные игры полезны. Они развивают логическое мышление, наблюдательность, повышают скорость принятия решения, в том числе в критических ситуациях.</para>  
    <para>Развивают умение обрабатывать в голове массивы информации.</para>  
    <para>Данная игра не является исключением и приносит только опыт, однако также потерю времени.</para>  
    </chapter>  
    <chapter xml:id="chapter\_2">  
    <title>Взаимодействие</title>  
    <para>Передвижение платформы вправо и влево на клавиатуре и мышкой</para>  
    </chapter>  
    <chapter xml:id="chapter\_3">  
    <title>Сценарии игры</title>  
    <para>Суть игры уничтожить все блоки</para>  
    <para>Поражение настает в случае если шар трижды упадет мимо платформы игрока</para>  
    <programlisting><![CDATA[   
    function collisionDetection() {  
    for (var c = 0; c < brickColumnCount; c++) {  
    for (var r = 0; r < brickRowCount; r++) {  
    var b = bricks[c][r];  
    if (b.status == 1) {  
    if (x > b.x && x < b.x + brickWidth && y > b.y && y < b.y + brickHeight) {  
    dy = -dy;  
    b.status = 0;  
    score++;  
    if (score == brickRowCount \* brickColumnCount) {  
    alert("YOU WIN, CONGRATS!");  
    document.location.reload();  
    }  
    }  
    }  
    }  
    }  
   }  
    }]]></programlisting>  
    <title>Примеры работы программы</title>  
    <figure>  
    <title>Варианто старта</title>  
    <mediaobject>  
    <imageobject>  
    <imagedata fileref="2.png" format="PNG"/>  
    </imageobject>  
    </mediaobject>  
    </figure>  
    </chapter>  
   </book>
3. Файл со стилями (css):

book

{

background-color: #ffffff;

width: 100%;

}

title

{

color: #FF000;

font-size: 20pt;

}

para

{

color: #0000FF;

font-size: 14pt;

}

author

{

color: #FF000;

font-size: 14pt;

}

copyright

{

color: #FF11FF;

font-size: 14pt;

}

address

{

color: #008000;

font-size: 14pt;

text-decoration: underline;

}

programlisting

{

color: #800080;

font-size: 12pt;

}