Министерство образования и науки Российской Федерации

ФГБОУ ВО Ульяновский государственный технический университет

Кафедра «Вычислительная техника»

**Лабораторная работа №5**

«Реализация игры»

Выполнила студентка

группы ИВТАСбд-11

Денисова Д. В.

Ульяновск, 2022

**Оглавление.**

1. Краткое описание метода выполнения………...…………….…………...2
2. Листинг кода программы (части кода, отражающего, показывающего ваши решения). Краткое описание интерфейса работы…….…………...2
3. Вывод…………………………………….……………………………….…5
4. Список литературы…………………….…...……………………………...5
5. **Краткое описание метода выполнения.**

Разработать на HTML, CSS, JavaScript, +- PHP игру. Суть игры заключается в том, что пользователю показывается фраза из разных слов на 10 секунд. Задача пользователя запомнить максимальное количество слов и вписать в предложенное поле. После чего пользователю показывается процент слов, которые он запомнил и смог правильно вписать. Я добавила дополнительную кнопку на панели управления под названием «My game». Кликая по этой кнопке, пользователь переходит на отдельную страницу для игры.

1. **Листинг кода программы (части кода, отражающего, показывающего ваши решения). Краткое описание интерфейса работы.**

<script>

setTimeout(function(){

document.getElementById('outresult\_lab5').style.display = 'none';[[1]](#footnote-1)

}, 10000);

</script>

Этот код скрывает слова для запоминания через 10 секунд после показа.

function getRandomArbitrary(min, max) {

return Math.random() [[2]](#footnote-2)\* (max - min) + min;

}

Эта функция нужна для того чтобы слова выводились в случайном порядке, для этого я воспользовалась функцией Math.random(). Эта функция возвращает числа с плавающей запятой. Эта функция принимает максимальное и минимальное значения диапазона, из которого нужно взять случайное число. Числа – это будущие индексы элементов массива слов для запоминания.

function random\_numbers(){

let res="";

for(let i=0; i<10; i++){

res+=parseInt(getRandomArbitrary(0, leng));

if(i!==9){

res+=" ";

}

}

return res;

}

Эта функция собирает все числа, которые стали результатом выполнения функции getRandomArbitrary() в один массив и отбрасывает числа после запятой, делая числа целыми.

function random\_words(){

let result="";

let mass\_num=random\_numbers().split(" ");

for(let j=0; j<mass\_num.length; j++){

result+=words[parseInt(mass\_num[j])];

if(j!==mass\_num.length-1){

result+=", ";

}

}

if(res\_word==""){

res\_word=result;

}

return res\_word;

}

Эта функция создает строку из случайных слов с помощью функции random\_numbers(), которая возвращает строку из случайных чисел. Полученная строка из случайных слов выводится пользователю.

function user\_remember(mas\_user){

let m\_user=mas\_user.split(" ");

let word\_user=random\_words().split(", ");

let count=0;

if(m\_user.length!==0){

for (let i=0; i<m\_user.length; i++){

for(let j=0; j<word\_user.length; j++){

if(word\_user[j]===m\_user[i] && m\_user[i]!==" "){

count++;

}

}

}

}

return count/word\_user.length\*100;

}

Эта функция подсчитывает количество слов, которые смог запомнить и передать пользователь, а затем выводит процент запоминания.

1. **Выводы.**

Поставленная задача была выполнена. Игра на сайте реализована, работает успешно.

1. **Список литературы.**
2. <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Math/random>
3. <https://www.w3schools.com/jsref/prop_style_display.asp>

1. https://www.w3schools.com/jsref/prop\_style\_display.asp [↑](#footnote-ref-1)
2. https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/JavaScript/Reference/Global\_Objects/Math/random [↑](#footnote-ref-2)