Syntext Serna Free 4.2.0-20091009 - Noname1.xml

Документ Правка Переход Вид Элемент Сущность Таблица Сервис Справка

Structure | Содержание

appendix
appendixinfo
title Руководство программиста (Огарок А. ИПО-14А)
abstract
title Крестики нолики
para Проект "Крестики нолики" позволяет играть на поле разны
para Под проект нарисованы управляющие кнопки. Крестики и
title Сценарий №1
abstract
title Сценарий использования 1 - Выбор текущей даты
para Обработка нажатий пользователя.
para Функция обрабатывающая нажатие пользователя (Заполнени
programlisting function clk(iMove,jMove) { if (myTurn) return; if (f[iMove][jM
abstract
title Сценарий использования 2 - Отрисовка поля
para Пользователь начинает игру и отрисовывается поле необходи
para В качестве клеток подгружается заранее созданное изображе
programlisting function writeBoard () { buf+='<html><head><title>Board<
abstract
title Сценарий использования 3 - Сброс игры
para Пользователь вызывает при клике мышки на кнопку сброс игр
para Обновляет игровое поле и перерисовывает блоки (клетки) по
programlisting function resetGame() { if (!top.f1.document) return; for (i=0;

Appendix A. Руководство программиста (Огарок А. ИПО-14А)

Проект "Крестики нолики" позволяет играть на поле разных масштабов с самописным инт.

Под проект нарисованы управляющие кнопки. Крестики и нолики.

Draft area for "appendix" metainfo.

appendixinfo:

Руководство программиста (Огарок А. ИПО-14А)

Крестики нолики

Проект "Крестики нолики" позволяет играть на поле разных масштабов с самописным инт.

Под проект нарисованы управляющие кнопки. Крестики и нолики.

Сценарий №1

Сценарий использования 1 - Выбор текущей даты

Обработка нажатий пользователя.

Функция обрабатывающая нажатие пользователя (Заполнение клетки) и определяет ход соперника. Так же используется функция оповещения пользователя о победе.

```
function clk(iMove,jMove) {
 if (myTurn) return;
 if (f[iMove][jMove]!=0) {alert('This square is not empty!
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите к параметрам компьютера.

Noname1.xml

Страница 2 из 3 | Cleaning autosave...

C:\Users\Sergey Goncharuk\Desktop\Noname1.html | Appendix A. Руководство п...

Руководство программиста (Огарок А. ИПО-14А)

Крестики нолики

Проект "Крестики нолики" позволяет играть на поле разных масштабов с самописным инт.

Под проект нарисованы управляющие кнопки. Крестики и нолики.

Сценарий использования 1 - Выбор текущей даты

Обработка нажатий пользователя.

Функция обрабатывающая нажатие пользователя (Заполнение клетки) и определяет ход соперника. Так же используется функция оповещения пользователя о победе.

```
function clk(iMove,jMove) {
 if (myTurn) return;
 if (f[iMove][jMove]!=0) {alert('This square is not empty! Please choose another.'); return; }
 f[iMove][jMove]=userSq;
 drawSquare(iMove,jMove,userSq);
 myTurn=true;
 iLastUserMove=iMove;
 jLastUserMove=jMove;

 dly=(document.images)?10:boardSize*30;

 if (winningPos(iMove,jMove,userSq)==winningMove) setTimeout("alert('You won!');",dly);
 else setTimeout("machineMove(iLastUserMove,jLastUserMove);",dly);
}
```

Сценарий использования 2 - Отрисовка поля

Пользователь начинает игру и отрисовывается поле необходимого размера (указанного в параметрах перед игрой).

В качестве клеток подгружается заранее созданное изображение

```
function writeBoard () {
 buf+='<html><head><title>Board</title>';
 if (navigator.appName=="Netscape") buf+='<base href="'+top.document.location+'">';
 buf+='</head><body bgcolor="#FFFFFF"><a name="s"></a><center><pre';
 for (i=0;i<boardSize;i++) {
  for (j=0;j<boardSize;j++) {
   buf+='\n><a href="#s" onClick="top.clk('+i+','+j+');if(top.ie4)this.blur();return false;" ><img name="s'+i+'_'+j+'" src="s'+f[i][j]+'.gif" width=16 height=16 border=0></a';
  }
  buf+='\n><img src="g.gif" width=1 height=16><br';
  if (buf.length>20000) {top.f1.document.writeln(buf); buf='';}
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите к параметрам компьютера.