
2048 Game DocBook Support

Table of Contents

Краткое описание игры	1
Лицензия	1
Пример кода	1

Краткое описание игры

Игра 2048 — это увлекательная пошаговая арифметическая головоломка. Она потренирует ваше математическое мышление и поможет скоротать свободное время, проведя его с пользой. Играть в игру 2048 под силу не каждому, для этого нужны хотя бы самые элементарные знания математики, а именно операции сложения. Она не терпит поспешных решений, каждый ход нужно делать взвешенно, хорошо подумав. Ведь единственное неверное движение может свести на нет даже самую успешную игру.

Цель игры — собрать на поле 4x4 плитку с числом 2048. Но сделать это не так просто, как может показаться с первого взгляда. С каждым ходом, на игровом поле, в незанятой ячейке, появляется плитка с числом 2 или 4. Сдвигая две плитки с одинаковыми числами в сторону (влево, вправо, вниз или вверх), вы получаете одну с числом равным их сумме. Например, при сдвиге двух плиток с числом 2, образуется одна с числом 4 и так далее. Ни в коем случае нельзя двигать плитки без какой-либо цели, это не приведет вас к победе, а только засорит игровое поле. И если на нем закончатся свободные ячейки, а у вас не будет возможности сложить уже имеющиеся плитки, вы проиграли. Есть много тактик и стратегий прохождения игры, используйте их или придумайте свою собственную, сделайте все возможное, чтобы победить. Удачи!

Лицензия

GNU General Public License — лицензия на свободное программное обеспечение

Пример кода

Создаём поле игры. Используем следующие аргументы:

size - размер поля

InputManager - клавиатура

Actuator - обновление экрана

StorageManager - хранилище данных

```
function GameManager(size, InputManager, Actuator, StorageManager) {  
    this.size = size;  
  
    this.inputManager = new InputManager;  
  
    this.storageManager = new StorageManager;  
  
    this.actuator = new Actuator;  
  
    this.startTiles = 2;
```

```
this.inputManager.on("move", this.move.bind(this));  
this.inputManager.on("restart", this.restart.bind(this));  
this.inputManager.on("keepPlaying", this.keepPlaying.bind(this));  
this.setup();  
}
```