Листинг кода программы:

//-------------------------------Окно авторизации--------------------------------

var

Login: TLogin;

player1,player2:string; //переменные имен

implementation

{$R \*.dfm}

uses Unit2, Unit4;

procedure TLogin.PlayButtonClick(Sender: TObject);

begin

player1 :=player1Edit.Text; //в переменные добавляем введенные имена

player2 :=player2Edit.Text; //в переменные добавляем введенные имена

if (player1.Length>5) or (player1.Length<3) then MessageDlg('Слишком короткое или длинное имя первого игрока', mtWarning,[mbOk],0); //если вводимое имя больше 6 или меньше 3 - ошибка

if (player2.Length>5) or (player2.Length<3) then MessageDlg('Слишком короткое или длинное имя второго игрока', mtWarning,[mbOk],0); //аналогично

if (((player1Edit.Text <> '') and (player2Edit.Text <> '')) and (player1.Length >= 3) and (player2.Length >=3)) then //если поля не пустые и имена больше 2-х

begin

Game.Show; //показывает основную форму с игрой

Setting.colorPlayername1.Caption := player1; //в форму с настройками добавляем ник игрока 1

Setting.colorPlayername2.Caption:=player2; //в форму с настройками добавляем ник игрока 2

Visible:=false; //Форму скрываем

end;

end;

procedure TLogin.ExitButtonClick(Sender: TObject);

begin

close(); //закрытие программы

end;

end.

//-------------------------------Окно игрового поля--------------------------------

var

Game: TGame;

Tag: integer;

player1, player2:string; //переменные имён игрока

sscore1,sscore2:integer; //переменные счета игроков

implementation

{$R \*.dfm}

uses Unit1, Unit3, Unit4, Unit5;

procedure winlose; //процедура проверки победы

begin

//!!!!Каждый ряд аналогичен друг к другу, за исключением переменных Label(в программе Cell1-9)!!!!

//Первый ряд

if (Game.Cell1.Caption <> '') and (Game.Cell2.Caption <> '') and (Game.Cell3.Caption <> '') then //если ряд не пустой

if (Game.Cell1.Caption = Game.Cell2.Caption) and (Game.Cell2.Caption = Game.Cell3.Caption) then begin //если ряд из одинаковых

if (Game.Cell1.Caption = ' X') and (Game.Cell2.Caption = ' X') and (Game.Cell3.Caption = ' X') then begin //если первый в ряду равен иксу

sscore1 := sscore1+1; //ко счёту первого игрока добавляем 1

Game.score1.Caption := IntToStr(sscore1); //выводим счёт

MessageWin.Message.Caption :=player1; //добавляем в форму с сообщением имя первого игрока

MessageWin.Show; //выводим форму с сообщением

Game.N2.Click; //Кнопка "Новая игра", т.е. очищает игровое поле

end else begin //если первый ряд неравен иксу (т.е. равен нулю)

sscore2 := sscore2+1; //ко счёту второго игрока добавляем 1

Game.score2.Caption := IntToStr(sscore2); //выводим счёт

MessageWin.Message.Caption := player2; //добавляем в форму с сообщением имя второго игрока

MessageWin.Show; //выводим форму с сообщением

Game.N2.Click; //Кнопка "Новая игра", т.е. очищает игровое поле

end;

end;

//Второй ряд

if (Game.Cell4.Caption <> '') and (Game.Cell5.Caption <> '') and (Game.Cell6.Caption <> '') then

if (Game.Cell4.Caption = Game.Cell5.Caption) and (Game.Cell5.Caption = Game.Cell6.Caption) then begin

if (Game.Cell4.Caption = ' X') and (Game.Cell5.Caption = ' X') and (Game.Cell6.Caption = ' X') then begin

sscore1 := sscore1+1;

Game.score1.Caption := IntToStr(sscore1);

MessageWin.Message.Caption :=player1;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end else begin

sscore2 := sscore2+1;

Game.score2.Caption := IntToStr(sscore2);

MessageWin.Message.Caption := player2;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end;

end;

//Третий ряд

if (Game.Cell7.Caption <> '') and (Game.Cell8.Caption <> '') and (Game.Cell9.Caption <> '') then

if (Game.Cell7.Caption = Game.Cell8.Caption) and (Game.Cell8.Caption = Game.Cell9.Caption) then begin

if (Game.Cell7.Caption = ' X') and (Game.Cell8.Caption = ' X') and (Game.Cell9.Caption = ' X') then begin

sscore1 := sscore1+1;

Game.score1.Caption := IntToStr(sscore1);

MessageWin.Message.Caption :=player1;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end else begin

sscore2 := sscore2+1;

Game.score2.Caption := IntToStr(sscore2);

MessageWin.Message.Caption := player2;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end;

end;

//Четвертый ряд

if (Game.Cell1.Caption <> '') and (Game.Cell4.Caption <> '') and (Game.Cell7.Caption <> '') then

if (Game.Cell1.Caption = Game.Cell4.Caption) and (Game.Cell4.Caption = Game.Cell7.Caption) then begin

if (Game.Cell1.Caption = ' X') and (Game.Cell4.Caption = ' X') and (Game.Cell7.Caption = ' X') then begin

sscore1 := sscore1+1;

Game.score1.Caption := IntToStr(sscore1);

MessageWin.Message.Caption :=player1;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end else begin

sscore2 := sscore2+1;

Game.score2.Caption := IntToStr(sscore2);

MessageWin.Message.Caption := player2;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end;

end;

//Пятый ряд

if (Game.Cell2.Caption <> '') and (Game.Cell5.Caption <> '') and (Game.Cell8.Caption <> '') then

if (Game.Cell2.Caption = Game.Cell5.Caption) and (Game.Cell5.Caption = Game.Cell8.Caption) then begin

if (Game.Cell2.Caption = ' X') and (Game.Cell5.Caption = ' X') and (Game.Cell8.Caption = ' X') then begin

sscore1 := sscore1+1;

Game.score1.Caption := IntToStr(sscore1);

MessageWin.Message.Caption :=player1;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end else begin

sscore2 := sscore2+1;

Game.score2.Caption := IntToStr(sscore2);

MessageWin.Message.Caption := player2;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end;

end;

//Шестой ряд

if (Game.Cell3.Caption <> '') and (Game.Cell6.Caption <> '') and (Game.Cell9.Caption <> '') then

if (Game.Cell3.Caption = Game.Cell6.Caption) and (Game.Cell6.Caption = Game.Cell9.Caption) then begin

if (Game.Cell3.Caption = ' X') and (Game.Cell6.Caption = ' X') and (Game.Cell9.Caption = ' X') then begin

sscore1 := sscore1+1;

Game.score1.Caption := IntToStr(sscore1);

MessageWin.Message.Caption :=player1;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end else begin

sscore2 := sscore2+1;

Game.score2.Caption := IntToStr(sscore2);

MessageWin.Message.Caption := player2;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end;

end;

//Седьмой ряд

if (Game.Cell1.Caption <> '') and (Game.Cell5.Caption <> '') and (Game.Cell9.Caption <> '') then

if (Game.Cell1.Caption = Game.Cell5.Caption) and (Game.Cell5.Caption = Game.Cell9.Caption) then begin

if (Game.Cell1.Caption = ' X') and (Game.Cell5.Caption = ' X') and (Game.Cell9.Caption = ' X') then begin

sscore1 := sscore1+1;

Game.score1.Caption := IntToStr(sscore1);

MessageWin.Message.Caption :=player1;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end else begin

sscore2 := sscore2+1;

Game.score2.Caption := IntToStr(sscore2);

MessageWin.Message.Caption := player2;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end;

end;

//Восьмой ряд

if (Game.Cell3.Caption <> '') and (Game.Cell5.Caption <> '') and (Game.Cell7.Caption <> '') then

if (Game.Cell3.Caption = Game.Cell5.Caption) and (Game.Cell5.Caption = Game.Cell7.Caption) then begin

if (Game.Cell3.Caption = ' X') and (Game.Cell5.Caption = ' X') and (Game.Cell7.Caption = ' X') then begin

sscore1 := sscore1+1;

Game.score1.Caption := IntToStr(sscore1);

MessageWin.Message.Caption :=player1;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end else begin

sscore2 := sscore2+1;

Game.score2.Caption := IntToStr(sscore2);

MessageWin.Message.Caption := player2;

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end;

end;

if (Game.Cell1.Caption <> '') and (Game.Cell2.Caption <> '') and (Game.Cell3.Caption <> '') and (Game.Cell4.Caption <> '')and (Game.Cell5.Caption <> '') and (Game.Cell6.Caption <> '') and (Game.Cell6.Caption <> '') and (Game.Cell7.Caption <> '') and (Game.Cell8.Caption <> '') and (Game.Cell9.Caption <> '') then begin

MessageWin.Message.Caption := 'ДРУЖБА';

MessageWin.Show;

Game.N2.Click;

end;

end;

procedure clean; //процедура общего сброса ("Новая игра")

begin

Game.Timer1.Enabled:=false; //Для надежности выключаем таймер

Game.Cell1.Caption:=''; //Убираем заголовок первого лэйбла

Game.Cell2.Caption:=''; //Убираем заголовок второго лэйбла

Game.Cell1.Caption:=''; //Убираем заголовок третьего лэйбла

Game.Cell4.Caption:=''; //Убираем заголовок четвертого лэйбла

Game.Cell5.Caption:=''; //Убираем заголовок пятого лэйбла

Game.Cell6.Caption:=''; //Убираем заголовок шестого лэйбла

Game.Cell7.Caption:=''; //Убираем заголовок седьмого лэйбла

Game.Cell8.Caption:=''; //Убираем заголовок восьмого лэйбла

Game.Cell9.Caption:=''; //Убираем заголовок девятого лэйбла

Game.Tag:=0;

Game.Timer1.Enabled:=true; //Возобновляем работу таймера

end;

//!!!!Все элементы имеет одинаковый код, за исключением названия лэйблов!!!!

procedure TGame.Cell1Click(Sender: TObject); //первый элемент

begin

if Cell1.Caption<>'' then exit; //Проверка на заголовок панели (анти-мухлеж)

if Tag=0

then //Меняем tag формы (для чередования X и O)

begin

Cell1.Font.Color:=Setting.colorX.Font.Color; //присваиваем цвет Х-у с формы настроек

Cell1.Caption:=' X'; //если таг = 0 тогда вписываем X

Tag:=1;

end

else

begin

Cell1.Font.Color:=Setting.colorO.Font.Color; //присваиваем цвет О-у с формы настроек

Cell1.Caption:=' O'; //если таг = 1 тогда вписываем O

Tag:=0;

end;

winlose; //процедура проверки на победу

end;

procedure TGame.Cell2Click(Sender: TObject); //второй элемент

begin

if Cell2.Caption<>'' then exit;

if Tag=0

then

begin

Cell2.Font.Color:=Setting.colorX.Font.Color;

Cell2.Caption:=' X';

Tag:=1;

end

else

begin

Cell2.Font.Color:=Setting.colorO.Font.Color;;

Cell2.Caption:=' O';

Tag:=0;

end;

winlose;

end;

procedure TGame.Cell3Click(Sender: TObject);

begin

if Cell3.Caption<>'' then exit;

if Tag=0

then

begin

Cell3.Font.Color:=Setting.colorX.Font.Color;

Cell3.Caption:=' X';

Tag:=1;

end

else

begin

Cell3.Font.Color:=Setting.colorO.Font.Color;;

Cell3.Caption:=' O';

Tag:=0;

end;

winlose;

end;

procedure TGame.Cell4Click(Sender: TObject);

begin

if Cell4.Caption<>'' then exit;

if Tag=0

then

begin

Cell4.Font.Color:=Setting.colorX.Font.Color;

Cell4.Caption:=' X';

Tag:=1;

end

else

begin

Cell4.Font.Color:=Setting.colorO.Font.Color;;

Cell4.Caption:=' O';

Tag:=0;

end;

winlose;

end;

procedure TGame.Cell5Click(Sender: TObject);

begin

if Cell5.Caption<>'' then exit;

if Tag=0

then

begin

Cell5.Font.Color:=Setting.colorX.Font.Color;

Cell5.Caption:=' X';

Tag:=1;

end

else

begin

Cell5.Font.Color:=Setting.colorO.Font.Color;;

Cell5.Caption:=' O';

Tag:=0;

end;

winlose;

end;

procedure TGame.Cell6Click(Sender: TObject);

begin

if Cell6.Caption<>'' then exit;

if Tag=0

then

begin

Cell6.Font.Color:=Setting.colorX.Font.Color;

Cell6.Caption:=' X';

Tag:=1;

end

else

begin

Cell6.Font.Color:=Setting.colorO.Font.Color;;

Cell6.Caption:=' O';

Tag:=0;

end;

winlose;

end;

procedure TGame.Cell7Click(Sender: TObject);

begin

if Cell7.Caption<>'' then exit;

if Tag=0

then

begin

Cell7.Font.Color:=Setting.colorX.Font.Color;

Cell7.Caption:=' X';

Tag:=1;

end

else

begin

Cell7.Font.Color:=Setting.colorO.Font.Color;;

Cell7.Caption:=' O';

Tag:=0;

end;

winlose;

end;

procedure TGame.Cell8Click(Sender: TObject);

begin

if Cell8.Caption<>'' then exit;

if Tag=0

then

begin

Cell8.Font.Color:=Setting.colorX.Font.Color;

Cell8.Caption:=' X';

Tag:=1;

end

else

begin

Cell8.Font.Color:=Setting.colorO.Font.Color;;

Cell8.Caption:=' O';

Tag:=0;

end;

winlose;

end;

procedure TGame.Cell9Click(Sender: TObject);

begin

if Cell9.Caption<>'' then exit;

if Tag=0

then

begin

Cell9.Font.Color:=Setting.colorX.Font.Color;

Cell9.Caption:=' X';

Tag:=1;

end

else

begin

Cell9.Font.Color:=Setting.colorO.Font.Color;;

Cell9.Caption:=' O';

Tag:=0;

end;

winlose;

end;

procedure TGame.FormClose(Sender: TObject; var Action: TCloseAction);

begin

Login.Visible:=true;

end;

procedure TGame.FormShow(Sender: TObject);

var pname1, pname2:string; //Переменные для ник-нейма

i:integer; //переменная для цикла

begin

sscore1:=0; //при создании счёт обнуляется

sscore2:=0; //при создании счёт обнуляется

pname1:=UpperCase(Login.player1Edit.Text+':'); //Добавляем ник с первой формы в переменную и в верхний регистр

playername1.Caption:=pname1; //выводим на форму

pname2:=UpperCase(':'+Login.player2Edit.Text); //Добавляем ник с первой формы в переменную и в верхний регистр

playername2.Caption:=pname2; //выводим на форму

for i := 2 to pname2.Length do player2:=player2+pname2[i]; //цикл прохода по имени второго игрока, без ":"

label2.Caption:=player2; //записываем в переменную

for i := 1 to pname1.Length-1 do player1:=player1+pname1[i]; //цикл прохода по имени второго игрока, без ":"

label1.Caption:=player1; //записываем в переменную

end;

procedure TGame.N2Click(Sender: TObject); //кнопка "Новая игра"

begin

Cell1.Caption:=''; //очистка первого лэйбла

Cell2.Caption:=''; //очистка второго лэйбла

Cell3.Caption:=''; //очистка третьего лэйбла

Cell4.Caption:=''; //очистка четвертого лэйбла

Cell5.Caption:=''; //очистка пятого лэйбла

Cell6.Caption:=''; //очистка шестого лэйбла

Cell7.Caption:=''; //очистка седьмого лэйбла

Cell8.Caption:=''; //очистка восьмого лэйбла

Cell9.Caption:=''; //очистка девятого лэйбла

end;

procedure TGame.N3Click(Sender: TObject); //кнопка "Закрыть"

begin

Login.Close(); //закрывает ОСНОВНУЮ форму, следовательно, и всю программу

end;

procedure TGame.N4Click(Sender: TObject); //кнопка "О программе"

begin

Info.Show(); //открывает форму информации

end;

procedure TGame.N5Click(Sender: TObject); //кнопка "Настройки"

begin

Setting.Show(); //открывает форму с настройками

end;

procedure TGame.N6Click(Sender: TObject); //кнопка "Сменить имя"

begin

player1:=''; //очистка имени первого игрока

player2:=''; //очистка имени второго игрока

Close(); //закрытие формы

end;

end.

//-------------------------------Окно вывода победы--------------------------------

//не имеет кода

//-------------------------------Окно настройки--------------------------------

var

Setting: TSetting;

colorXA:string;

implementation

{$R \*.dfm}

uses Unit1, Unit2;

procedure TSetting.ButtonOKClick(Sender: TObject); //кнопка "ОК"

begin

Game.playername1.Font.Color:=colorPlayername1.Font.Color; //присваиваем цвет первого игрока в игровом поле цвета лэйбла из настроек

Game.playername2.Font.Color:=colorPlayername2.Font.Color; //присваиваем цвет второго игрока в игровом поле цвета лэйбла из настроек

Game.score1.Font.Color:=colorPlayername1.Font.Color; //цвет счёта первого присвоить цвету ника

Game.score2.Font.Color:=colorPlayername2.Font.Color; //цвет счёта второго присвоить цвету ника

Close();

end;

procedure TSetting.colorOClick(Sender: TObject); //нажатие на "Цвет О-ля"

begin

if ColorDialog1.Execute then colorO.Font.Color:=ColorDialog1.Color; //присваиваем выбранный цвет к нулю

end;

procedure TSetting.colorPlayername1Click(Sender: TObject); //нажатие на ник первого игрока

begin

if ColorDialog1.Execute then colorplayername1.Font.Color:=ColorDialog1.Color; //присваиваем выбранный цвет к цвету ник-а первого игрока

end;

procedure TSetting.colorPlayername2Click(Sender: TObject); //нажатие на ник второго игрока

begin

if ColorDialog1.Execute then colorPlayername2.Font.Color:=ColorDialog1.Color; //присваиваем выбранный цвет к цвету ника второго игрока

end;

procedure TSetting.colorXClick(Sender: TObject); //нажатие на "Цвет X-а"

begin

if ColorDialog1.Execute then colorX.Font.Color:=ColorDialog1.Color; //присваиваем выбранный цвет к иксу

end;

procedure TSetting.RadioButton1Click(Sender: TObject); //"Темная тема"

begin

Game.backgroundblack.Visible := true; //видимость темной формы поля (картинка)

Game.baclgroundwhite.Visible := false; //убираем видимость светлой формы поля (картинка)

Game.Color := clWhite; //Цвет фона - белый

Game.playername1.Font.Color:=clBlack; //цвет текста ника первого игрока на игровом поле - черный

Game.playername2.Font.Color:=clBlack; //цвет текста ника второго игрока на игровом поле- черный

colorplayername1.Font.Color:= clBlack; //цвет текста ника первого игрока - черный

colorplayername2.Font.Color:= clBlack; //цвет текста ника второго игрока - черный

Game.Image1.Visible:=true; //картинка "VS" видимость вкл

Game.Image2.Visible:=false; //картинка "VS" видимость выкл

Color:=clWindowFrame; //серый цвет формы настроек

end;

procedure TSetting.RadioButton2Click(Sender: TObject); //"Светлая тема"

begin

Game.backgroundblack.Visible := false; //видимость светлой формы поля (картинка)

Game.baclgroundwhite.Visible := true; //убираем видимость темной формы поля (картинка)

Game.Color := clBlack; //Цвет фона - черный

Game.playername1.Font.Color:=clWhite; //цвет текста ника первого игрока на игровом поле - белый

Game.playername2.Font.Color:=clWhite; //цвет текста ника второго игрока на игровом поле- белый

colorplayername1.Font.Color:= clWhite; //цвет текста ника первого игрока - белый

colorplayername2.Font.Color:= clWhite; //цвет текста ника второго игрока - белый

Game.Image1.Visible:=false; //картинка "VS" видимость выкл

Game.Image2.Visible:=true; //картинка "VS" видимость вкл

Color:=clGray; //ярко серый цвет формы настроек

end;

end.

//-------------------------------Окно вывода информации--------------------------------

procedure TInfo.TreeView1Change(Sender: TObject; Node: TTreeNode);

begin

Memo1.Clear(); //Очистка Мемо

if (TreeView1.Selected.AbsoluteIndex=1) then begin //если выбран "О программе" в ветке дерева

Memo1.Lines.LoadFromFile('documentation/О Программе.txt'); //открываем файл "О Программе.txt"

Image1.Visible:=false; //картинка c изображением - "не видна"

end;

if (TreeView1.Selected.AbsoluteIndex=2) then begin //если выбран "Об авторе" в ветке дерева

Memo1.Lines.LoadFromFile('documentation/Об авторе.txt'); //открываем файл "Об авторе.txt"

Image1.Visible:=true; //картинка c изображением - "видна"

end;

if (TreeView1.Selected.AbsoluteIndex=3) then begin //если выбран "Справка" в ветке дерева

Memo1.Lines.LoadFromFile('documentation/Справка.txt'); //открываем файл "Справка.txt"

Image1.Visible:=false; //картинка c изображением - "не видна"

end;

end;

end.