

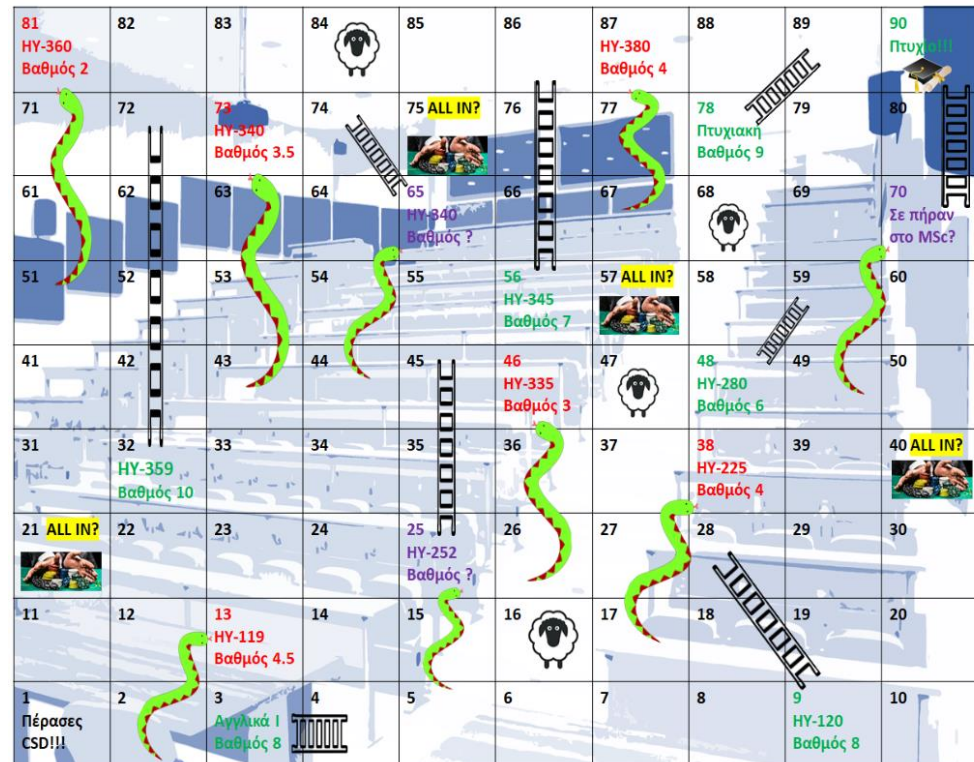
Hy359: Web Programming

Game Guidelines

"Στο CSD εισαι; έχω ακούσει
ειναι δύσκολη σχολή, διαβάζεις πολύ εε;"



Csd memes (fb)



Instructor: Michalis Mountantonakis
Fall 2024/2025

Εισαγωγή

- ❑ Θα φτιάξετε το φιδάκι
- ❑ Σας δίνεται κώδικας για
 - αρχικοποίηση ταμπλό
 - Παράδειγμα μετακίνησης σε ταμπλό
 - Αρχικοποίηση θέσεων φιδιών, σκαλών, φίδι ή σκάλας, sheep, all in κλπ.

Τι χρειαζόμαστε;

- ❑ Εικόνες για ταμπλό
 - Χωρίς ούτε ένα πιόνι
 - Με άσπρο πιόνι
 - Με κόκκινο πιόνι
 - Και με τα 2 πιόνια
- ❑ Εικόνες για ζάρια
- ❑ Αρχείο HTML
- ❑ Αρχεία js
- ❑ Αρχεία css



images



imagesBoth



ImagesDice



imagesRed



imagesWhite



game



initBoard






















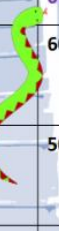




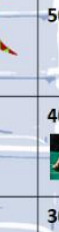







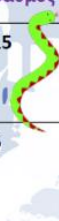




myStyle



snakes_ladders_csd

Η αρχική οθόνη μας

- Εσείς θα φτιάξετε και άλλα πράγματα, info box, κουμπί για τα ζάρια κλπ.

81 HY-360 Βαθμός 2	82	83	84 	85	86	87 HY-380 Βαθμός 4	88	89	90 Πτυχίο!!
71 	72 	73 HY-340 Βαθμός 3.5	74 	75 ALL IN? 	76 	77 	78 Πτυχιακή Βαθμός 9	79	80 
61	62 	63 	64 	65 HY-340 Βαθμός ?	66 	67 	68 	69	70 Σε πήραν στο MSc?
51	52	53 	54 	55	56 HY-345 Βαθμός 7	57 ALL IN? 	58 	59 	60 
41	42 	43	44 	45 	46 HY-335 Βαθμός 3	47 	48 HY-280 Βαθμός 6	49 	50
31	32 HY-359 Βαθμός 10	33	34	35	36 	37	38 HY-225 Βαθμός 4	39	40 ALL IN? 
21 ALL IN? 	22	23	24	25 HY-252 Βαθμός ?	26 	27 	28 	29	30
11	12 	13 HY-119 Βαθμός 4.5	14	15 	16 	17 	18 	19	20
1 Πέρασες CSD!!!	2	3 Αγγλικά I Βαθμός 8	4 	5	6	7	8	9 HY-120 Βαθμός 8	10

Η αρχική οθόνη μας - Code

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<link rel="stylesheet" href="myStyle.css">
<script src="initBoard.js"></script>
<script src="game.js"></script>
</head>
<body onload=initBoard()>

<table id="mainTable">
</table>
<br>
<button onclick="changePosition()">Click
me Please</button>
</body>

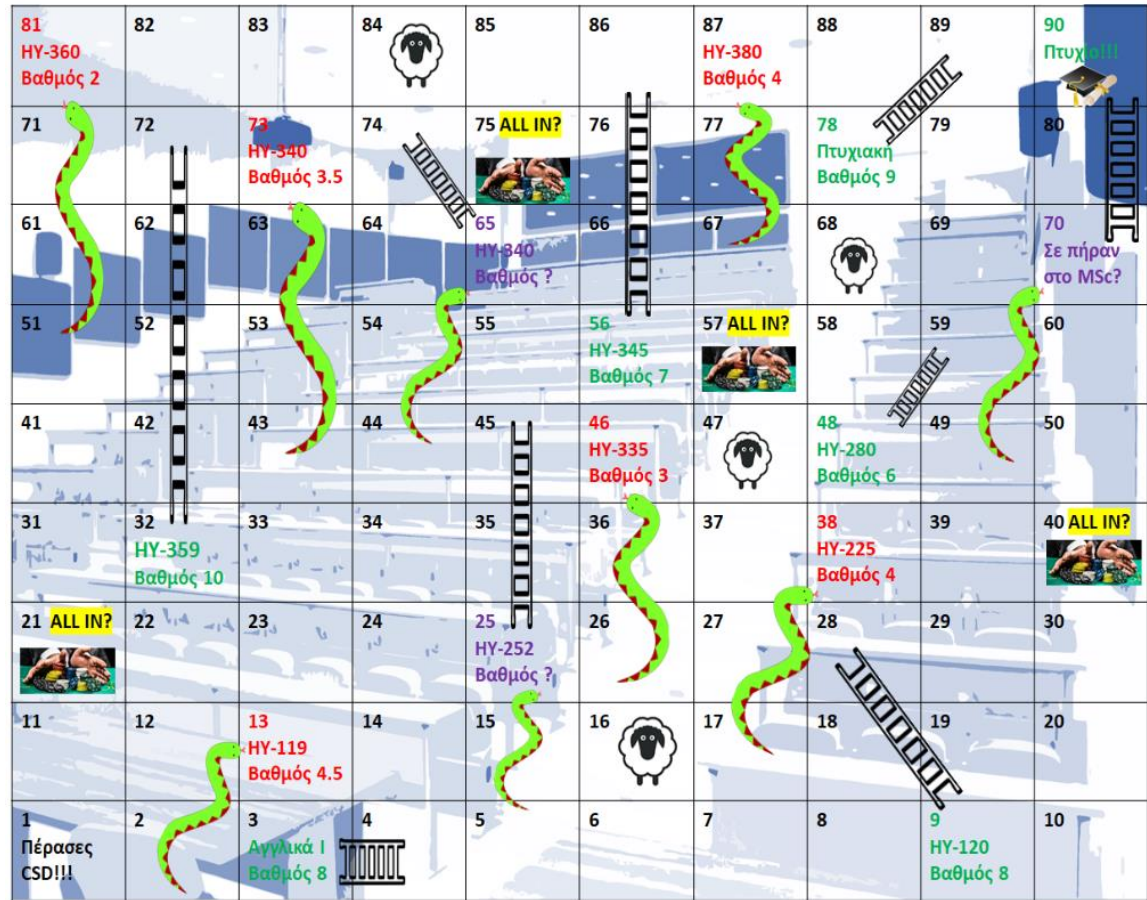
</html>
```

Η αρχική οθόνη μας – Init Board

```
function initBoard() {  
    var table = document.getElementById('mainTable');  
    var tr = document.createElement('tr');  
  
    for (var i = 9; i >= 1; i--) {  
        var tr = document.createElement('tr');  
        for (var j = 9; j >= 0; j--) {  
            var td1 = document.createElement('td');  
            var num = i * 10 - j;  
            td1.innerHTML = "<div id='position'+num+'><img  
src='images/' + num + '.png' height=70 width=80></div>";  
  
            tr.appendChild(td1);  
  
        }  
        table.appendChild(tr);  
    }  
}
```


Η αρχική οθόνη μας – Init Board

- Κάθε θέση στο ταμπλό έχει το αντίστοιχο ID
 - position+number

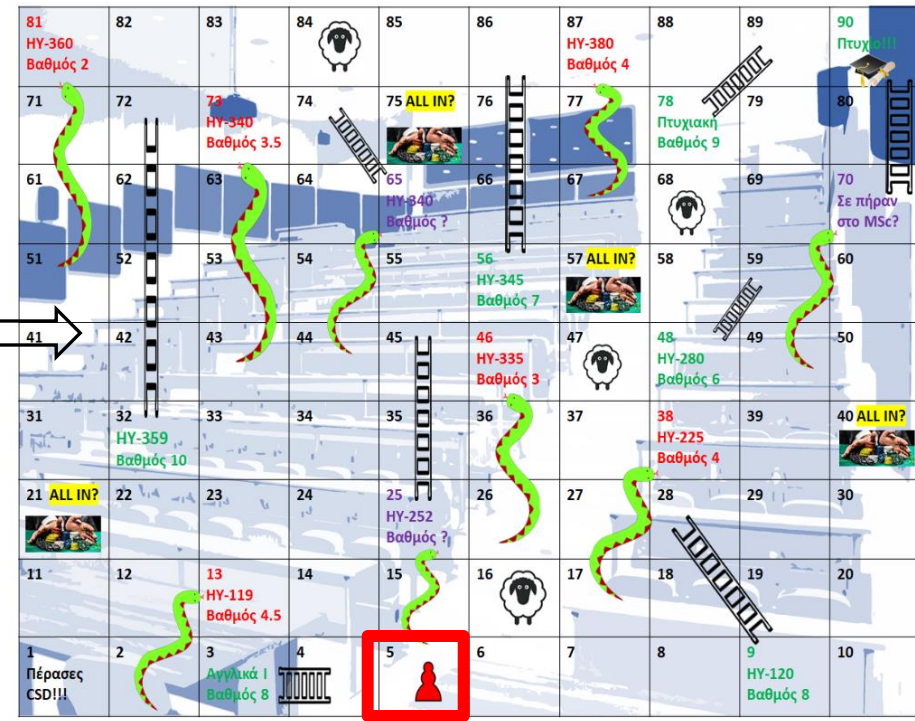
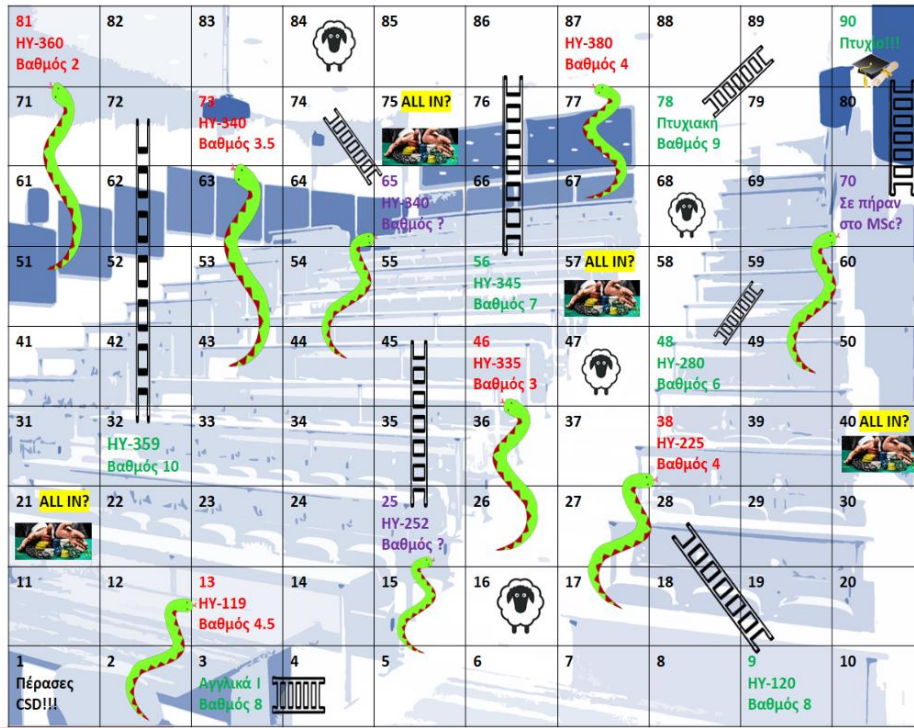


position21

position1

Παράδειγμα μετακίνησης

- Έχω βάλει σαν παράδειγμα, να έχουμε ένα κουμπί και μόλις πατηθεί να πηγαίνει το κόκκινο πιόνι στη θέση 5



Click me Please

Click me Please



Παράδειγμα μετακίνησης - Code

- ❑ Στο γραφικό κομμάτι, αλλάζω απλά την εικόνα!!
- ❑ Εσείς στον κώδικα όμως, στο μοντέλο σας θα κρατάτε και πληροφορία για το που είναι ο κάθε παίκτης κλπ.
- ❑ Το γραφικό είναι απλά για να δείχνουμε, δεν είναι το μυαλό του παιχνιδιού

```
function changePosition(newPosition){  
    document.getElementById("position"+newPosition).i  
nnerHTML="<img src='imagesRed/'"+newPosition+".png'  
height=70 width=80></div>";  
}
```

```
<button onclick="changePosition(5)">Click me  
Please</button>
```

Θέσεις ταμπλό

- ❑ Για να έχετε μία βοήθεια και στο μοντέλο, δίνεται κώδικας που αρχικοποιεί τις θέσεις. Για κάθε θέση έχει
 - **Cell:** ο αριθμός του κελιού
 - **Type:** Normal, Snakes, Ladders, Snake or Ladder, September, Swords
 - **From:** που βρίσκεται το πιόνι
 - **To:** Που πάει το πιόνι (στις περιπτώσεις φιδιού ή σκάλας)
- ❑ Ο κώδικας έχει και ένα `print` σε κονσόλα για να το δείτε

Cell: 13 type: Snake From: 13 To: 2	game.js:49
Cell: 14 type: Normal From: 14 To: 14	game.js:49
Cell: 15 type: Normal From: 15 To: 15	game.js:49
Cell: 16 type: Sheep From: 16 To: Other Player position	game.js:49
Cell: 17 type: Normal From: 17 To: 17	game.js:49
Cell: 18 type: Normal From: 18 To: 18	game.js:49
Cell: 19 type: Normal From: 19 To: 19	game.js:49
Cell: 20 type: Normal From: 20 To: 20	game.js:49
Cell: 21 type: ALL IN From: 21 To: 1 with 79% possibility or 90 with 21 % possibility	game.js:49
Cell: 22 type: Normal From: 22 To: 22	game.js:49
Cell: 23 type: Normal From: 23 To: 23	game.js:49
Cell: 24 type: Normal From: 24 To: 24	game.js:49

Θέσεις ταμπλό code

```
function setPositions() {  
    var positions=[];  
    var snakePositions  =[13,38,46,73,81,87]  
    var snakeNewPositions=[2,17,26,43,51,67]  
  
    var ladderPositions  =[3,9,32,48,56,78]  
    var ladderNewPositions=[4,28,72,59,86,89]  
  
    var snakes_or_ladders_Positions  =[25,65,70]  
    var snakes_or_ladders_NewPositions=["5 or 45","44 or 74","49 or 90"]  
}
```

Θέσεις ταμπλό code

```
for (var i = 1; i <=90 ; i++) {  
    positions[i]=new Object();  
    positions[i].from=i;  
    if(snakePositions.indexOf(i)!=-1){  
        positions[i].to=snakeNewPositions[snakePositions.indexOf(i)];  
        positions[i].type="Snake";  
    }  
    else if(ladderPositions.indexOf(i)!=-1){  
        positions[i].to=ladderNewPositions[ladderPositions.indexOf(i)];  
        positions[i].type="Ladders";  
    }  
    else if(snakes_or_ladders_Positions.indexOf(i)!=-1){  
        positions[i].to=snakes_or_ladders_NewPositions[snakes_or_ladders_Positions.indexOf(i)];  
        positions[i].type="Snake or Ladders";  
    }  
    else if(i===16 || i===47 || i===68 || i===84){  
        positions[i].to="Other Player position";  
        positions[i].type="Sheep";  
    }  
    else if(i===21 || i===40 || i===57 || i===75){  
        positions[i].to="1 with "+(100-i)+"% possibility or 90 with "+i+" % possibility";  
        positions[i].type="ALL IN";  
    }  
    else{  
        positions[i].to=i;  
        positions[i].type="Normal";  
    }  
}  
return positions;  
}
```

Υλοποίηση

- ❑ Θα πρέπει να κάνετε ότι σας ζητείται στην άσκηση.
 - Μπορείτε αν θέλετε να βάλετε ήχους, timeouts κλπ σαν bonus.
- ❑ Καλό είναι ο κώδικας σας να έχει αρκετές συναρτήσεις, να είναι πιο εύκολα αναγνώσιμος και κατανοητός



Csd memes (fb)

Τέλος

