

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ  
РЕСПУБЛИКИ  
ГОУ ВПО «ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет КНТ  
Кафедра ПИ

Лабораторная работа №6  
по курсу: «Создание руководства программиста»  
на тему: «Разрешение конфликтов объединения веток»

Выполнил:  
ст. гр. ПИ-15а  
Зозуля С.И.  
Проверил:  
доц. каф. ПИ  
Грищенко В.С.

## Файл DocBook:

```
<?xml version="1.0"?>
<ns:clipboard
xmlns:ns="http://www.xmlmind.com/xmleditor/namespace/clipboard"
><title
>Программный продукт 2048</title
><glossentry
><glossterm
>1. Описание продукта</glossterm
><glossdef
><para
>Программный продукт <emphasis
role="bold"
>Тic-Тac-Тoe</emphasis
> был разработан для развлечения. Игра содержит в себе редактируемое поле от
2*2 до 20*20 и предназначена для 1 игрока.</para
></glossdef
></glossentry
><glossentry
><glossterm
>2. Первый запуск</glossterm
><glossdef
><para
>При первом запуске игры пользователю будет предоставлено стандартное поле 4*4,
размер которого обрабатывается следующей функцией:</para
><programlisting
>changeSize.onclick = function () {
  if (sizeInput.value >= 2 && sizeInput.value <= 20) {
    size = sizeInput.value;
    width = canvas.width / size - 6;
    console.log(sizeInput.value);
    canvasClean();
    startGame();
  }
}</programlisting
><address
> Движение ячеек осуществляется помощью стрелок или W, A, S и D.</address
><programlisting
>document.onkeydown = function (event) {
if (!loss) {
if (event.keyCode === 38 || event.keyCode === 87) {
moveUp();
} else if (event.keyCode === 39 || event.keyCode === 68) {
moveRight();
} else if (event.keyCode === 40 || event.keyCode === 83) {
moveDown();
} else if (event.keyCode === 37 || event.keyCode === 65) {
moveLeft();
```

```

}
scoreLabel.innerHTML = 'Score : ' + score;
}
}</programlisting
><literallayout
>Каждый ход производится проверка по наличию свободных ячеек для заполнения.
Если же все ячейки на момент начала хода будут заняты, ты игра будет проиграна.
Код завершения игры предоставлен ниже:</literallayout
><programlisting
>function finishGame() {
    canvas.style.opacity = '0.5';
    loss = true;
}

function pasteNewCell() {
    var countFree = 0;
    var i, j;
    for(i = 0; i < size; i++) {
        for(j = 0; j < size; j++) {
            if(!cells[i][j].value) {
                countFree++;
            }
        }
    }
    if(!countFree) {
        finishGame();
        return;
    }
    while(true) {
        var row = Math.floor(Math.random() * size);
        var col = Math.floor(Math.random() * size);
        if(!cells[row][col].value) {
            cells[row][col].value = 2 * Math.ceil(Math.random() * 2);
            drawAllCells();
            return;
        }
    }
}</programlisting
><para
>Таким образом, было рассмотрено 3 варианта развития событий вместе с
приведенным кодом.</para
></glossdef
></glossentry
></ns:clipboard
>

```