

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"
xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink"
xmlns:xila="http://www.w3.org/2001/XInclude/local-attributes"
xmlns:xi="http://www.w3.org/2001/XInclude"
xmlns:trans="http://docbook.org/ns/transclusion"
xmlns:svg="http://www.w3.org/2000/svg"
xmlns:m="http://www.w3.org/1998/Math/MathML"
xmlns:html="http://www.w3.org/1999/xhtml"
xmlns:db="http://docbook.org/ns/docbook"
><db:info
><db:title
>Программный продукт 2048</db:title
><db:author
><db:personname
><db:firstname
>Stanislav</db:firstname
><db:surname
>Zozulya</db:surname
></db:personname
><db:affiliation
><db:orgname
>Z Corporation</db:orgname
></db:affiliation
></db:author
><db:pubdate
>01.06.2018</db:pubdate
></db:info
><db:section
><db:title
>Описание продукта</db:title
><db:para
>Программный продукт 2048 был разработан для развлечения. Игра содержит в себе редактируемое поле от 2*2 до 20*20.</db:para
></db:section
><db:section
><db:title
>Первый запуск</db:title
><db:para
>При первом запуске игры пользователю будет предоставлено стандартное поле 4*4, размер которого обрабатывается следующей функцией:</db:para
><db: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();
    }
}</db:programlisting
><db:para
>Движение ячеек осуществляется помощью стрелок или W, A, S и D.</db:para
><db: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;
    }
}</db:programlisting
><db:para
>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:</db:para
><db: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 col1 = Math.floor(Math.random() * size);  
if(!cells[row][col1].value) {  
    cells[row][col1].value = 2 * Math.ceil(Math.random() * 2);  
    drawAllCells();  
    return;  
}  
}
```

}</db:programlisting

><db:para

>Таким образом, было рассмотрено 3 варианта развития событий вместе с приведенным кодом.</db:para

></db:section

></ns:clipboard

>