МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ДНР

ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Лабораторная работа №6

по курсу: «Профессиональный практикум ПИ»

Выполнил:

ст. группы ПИ-15а

Болотников И.А.

Проверил:

Доц. Кафедры ПИ

Грищенко В.С.

Донецк – 2018

Содержимое DocBook

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<article version="5.1" xmlns="http://docbook.org/ns/docbook"

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">

<info>

<title>Программный Продукт "Сапёр"</title>

<author>

<personname><firstname>Игорь</firstname><surname>Болотников</surname></personname>

<affiliation>

<orgname>ДонНТУ</orgname>

</affiliation>

</author>

<pubdate>18-06-2018</pubdate>

</info>

<section>

<title>Описание продукта</title>

<para>Программный продукт <emphasis role="bold">Сапёр </emphasis>был

разработан для развлечения. Игра содержит в себе поле 12\*14 и предназначена

для одного игрока.</para>

</section>

<section>

<title>Первый запуск</title>

<para>При первом запуске игры пользователю предоставлено поле и по

правилам игры первая клетка не убивает игрока, первый клик, как и последующие обрабатывается следующей

функцией:</para>

<programlisting>function gridclick(y, x) {

if (playing) {

clicked = true;

if (placeflag) {

if (shown[y][x] < 3) {

var s = shown[y][x];

var change = true;

if (s == 1) {

flagsleft++;

squaresleft++;

}

if (flagsleft == 0 && s == 0) {

change = false;

}

else {

if (s == 2)

s = 0;

else

s++;

if (s == 1) {

flagsleft--;

squaresleft--;

}

}

if (change) {

shown[y][x] = s;

document.images["grd"+y+"\_"+x].src = dir + "sqt"+s+".gif";

setStatus();

}

if (squaresleft == 0) {

document.images.condition.src = dir + "btncool.gif";

playing = false;

}

}

}

else if (shown[y][x] != 1) {

if (mines[y][x]) {

document.images["grd"+y+"\_"+x].src = dir + "minered.gif";

dead();

}

else {

rollback(y,x);

}

}

}

}</programlisting>

<para>При нажатии на кнопку в виде смайлика игра вернётся в первоначальное

состояние с пустым полем, функция предоставлена ниже:</para>

<programlisting>function newgame() {

var y;

for(y = 0; y < gridy; ++y){

mines[y] = [false, false, false, false, false, false, false, false, false, false, false, false, false, false, false, false];

shown[y] = [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0];

}

var m;

for(m = 0; m < maxmines; ++m) {

var x,y;

do {

x = Math.floor(Math.random() \* gridx);

y = Math.floor(Math.random() \* gridy);

} while(mines[y][x]);

mines[y][x] = true;

}

squaresleft = gridy \* gridx;

flagsleft = maxmines;

elapsedtime = 0;

playing = true;

clicked = false;

placeflag = false;

buildgrid();

if (document.layers) {

window.captureEvents(Event.KEYDOWN | Event.KEYUP);

}

window.onKeyDown = keyDown;

window.onKeyUp = keyUp;

setInterval("ticker()", 1000);

}</programlisting>

<para>У игрока есть шанс проиграть, функция проигрыша предоставлена ниже:</para>

<programlisting>function dead() {

var y, x;

for(y = 0; y < gridy; ++y) {

for(x = 0; x < gridx; ++x) {

if (mines[y][x]) {

if (shown[y][x] != 1) {

document.images["grd"+y+"\_"+x].src = dir + "mine.gif";

}

}

else if (shown[y][x] == 1) {

document.images["grd"+y+"\_"+x].src = dir + "nomine.gif";

}

}

}

document.images.condition.src = dir + "btndead.gif";

playing = false;

clicked = false;

}</programlisting>

<para>Таким образом, было рассмотрено 3 варианта развития событий, с

приведенным кодом.</para>

</section>

</article>