МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ДНР

ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Лабораторная работа №6

по курсу: «Профессиональный практикум ПИ»

Выполнил:

ст. группы ПИ-15а

Висягин М.А.

Проверил:

Доц. Кафедры ПИ

Грищенко В.С.

Асс. Кафедры ПИ

Грищенко Д.А.

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 "Кликер"</title>

<author>

<personname><firstname>Максим</firstname><surname>Висягин</surname></personname>

<affiliation>

<orgname>ДонНТУ</orgname>

</affiliation>

</author>

<pubdate>06-11-2018</pubdate>

</info>

<section>

<title>Описание продукта</title>

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

разработан для развлечения. Игра содержит в себе поле с текстурой и предназначена

для одного игрока.</para>

</section>

<section>

<title>Первый запуск</title>

<para>При первом запуске игры пользователю предоставлено поле и игра сразу же начинается, игроку нужно кликать на монетки, пример загрузки картинок представлен ниже:</para>

<programlisting>Layer.prototype.loader = function () {

console.log("Loader");

var self = this,

loader = PIXI.loader,

assetList = [ // Cписок изображений

{"name": "fon", url: "images/fon.jpg"},

{"name": "panel\_with\_line", url: "images/panel\_with\_line.jpg"},

{"name": "start\_btn", url: "images/start\_btn.png"},

{"name": "win", url: "images/win.png"},

{"name": "coin", url: "images/coin.png"},

{"name": "fabric", url: "images/fabric.png"},

{"name": "factory", url: "images/factory.png"},

];

loader.add( assetList ); // Отправляем список изображений в загрузчик

loader.once('complete', function(e){

self.init(); // По завершению - инициализировать уровень

}).load();

};

</programlisting>

<para>При создании поля идет инициализация уровня, функция предоставлена ниже:</para>

<programlisting> Layer.prototype.init = function () {

console.log("Layer init");

var self = this;

// Настройки

this.stage = new PIXI.Container(0x000000, true);

this.TextureCache = PIXI.utils.TextureCache;

this.viewWidth = 1024;

this.viewHeight = 800;

this.gameFieldWidth = this.viewWidth;

this.gameFieldHeight = this.viewHeight - this.TextureCache["images/panel\_with\_line.jpg"].height;

this.gameFieldPadding = 30; // Отступы на игровом поле

this.buttonPadding = 10; // Отступы у кнопок

this.counterPadding = 60; // Отступы у счётчика монет

this.money = 10; // Стартовое кол-во монет

this.moneyTarget = 500; // Цель игры

this.buildMoneyFromPlayerTrigger = 0;

this.ticker = PIXI.ticker.shared; // Глобальный таймер

this.renderer = PIXI.autoDetectRenderer( this.viewWidth, this.viewHeight );

this.fabricMax = 10; // Макс кол-во фабрик

this.factoryMax = 5; // Макс кол-во заводов

this.fabricArr = [];

this.fabricPrice = 20;

this.factoryPrice = 70;

this.fabricPositions = [ // Слоты Фабрик

{ x: 100, y: 300},

{ x: 270, y: 300},

{ x: 440, y: 300},

{ x: 610, y: 300},

{ x: 780, y: 300},

{ x: 100, y: 450},

{ x: 270, y: 450},

{ x: 440, y: 450},

{ x: 610, y: 450},

{ x: 780, y: 450},

];

self.factoryPositions = [// Слоты Заводов

{ x: 100, y: 100},

{ x: 270, y: 100},

{ x: 440, y: 100},

{ x: 610, y: 100},

{ x: 780, y: 100},

];

this.ticker.stop(); // Ждём старта игры

document.body.appendChild( this.renderer.view );

this.stage.addChild( PIXI.Sprite.fromImage("images/fon.jpg") ); // Фон

// Панель

var panel = PIXI.Sprite.fromImage("images/panel\_with\_line.jpg");

panel.position.y = self.viewHeight - this.TextureCache["images/panel\_with\_line.jpg"].height;

this.stage.addChild( panel );

// Кроссбраузерная поддержка requestAnimationFrame

window.requestAnimFrame = function(){

return (

window.requestAnimationFrame ||

window.webkitRequestAnimationFrame ||

window.mozRequestAnimationFrame ||

window.oRequestAnimationFrame ||

window.msRequestAnimationFrame ||

function( step ){

window.setTimeout(step, 1000 / 60);

}

);

}();

// Set Timer

var newDate = new Date();

self.tickerStarted = newDate;

self.ticker.update( newDate );

// Кнопка запуска игры

var startBtn = new PIXI.Sprite.fromImage("images/start\_btn.png");

startBtn.interactive = true;

startBtn.buttonMode = true;

startBtn.anchor.set(0.5);

startBtn.position.set(self.viewWidth/2, self.viewHeight /2 );

var startBtnEl = this.stage.addChild( startBtn );

startBtn.click = startBtn.tap = function(event){

var startBtnId = layer.stage.getChildIndex( startBtnEl );

self.stage.removeChildAt(startBtnId);

self.startGame(step); // Запуск игры

}</programlisting>

<para>В игре кнопка перезапуска игры, код предоставлен ниже:</para>

<programlisting> var startBtn = new PIXI.Sprite.fromImage("images/start\_btn.png");

startBtn.interactive = true;

startBtn.buttonMode = true;

startBtn.anchor.set(0.5);

startBtn.position.set(self.viewWidth/2, self.viewHeight /2 );

var startBtnEl = this.stage.addChild( startBtn );

startBtn.click = startBtn.tap = function(event){

var startBtnId = layer.stage.getChildIndex( startBtnEl );

self.stage.removeChildAt(startBtnId);

self.startGame(step); // Запуск игры

}

</programlisting>

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

приведенным кодом.</para>

</section>

</article>