

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

Факультет КНТ
Кафедра ПИ

Отчет
по лабораторной работе № 6
«Создание руководства программиста»
по курсу
«Профессиональный практикум программной инженерии»

Выполнил ст. группы ПИ-15а:
Махорин С.Н.

Проверил:
Доц. каф. ПИ
Грищенко В.С.

Донецк-2018

Файл DocBook:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE glossary PUBLIC "-//OASIS//DTD DocBook XML V4.5//EN"
"http://www.oasis-open.org/docbook/xml/4.5/docbookx.dtd">
<glossary>
  <glossdiv>
    <title>Программный продукт Tic-Tac-Toe</title>

    <glossentry>
      <glossterm>1. Описание продукта</glossterm>

      <glossdef>
        <para>Программный продукт Tic-Tac-Toe
        был разработан для развлечения. Игра содержит в себе поле 3*3 и
        предназначена для двух игроков.</para>
      </glossdef>
    </glossentry>

    <glossentry>
      <glossterm>2. Первый запуск</glossterm>

      <glossdef>
        <para>При первом запуске игры пользователю предоставлено поле и по
        правилам игры первый игрок играет за крестики, у него доступно 9
        клеток для первого хода и первый клик, как и последующие
        обрабатывается следующей функцией:</para>

        <programlisting>  handleClick(i){
const squares = this.state.squares.slice();
if(calcWinner(squares) || squares[i]) {
  return;
}
squares[i] = this.state.xIsNext ? 'X' : 'O';
this.setState({
  squares: squares,
  xIsNext: !this.state.xIsNext,
});
}
</programlisting>

        <address>При нажатии кнопки "Go to Game Start" игра вернётся в
        первоначальное состояние с пустым полем, функция предоставлена
        ниже:</address>

        <programlisting>    reset() {
this.setState({
  squares: this.state.beginningState,
  xIsNext: true,
});
}</programlisting>

        <literallayout>Каждый ход производится проверка по нахождению
        победителя и при удачном поиске выводится сообщение "Winner :", а игра не
        может быть продолжена.
```

В противном случае сообщения о ничье не будет, при заполнении 9 клеток игра не сможет более продолжаться, код проверки победителя предоставлен ниже:</literallayout>

```
<programlisting> function calcWinner(squares) {
const lines = [
  [0, 1, 2],
  [3, 4, 5],
  [6, 7, 8],
  [0, 3, 6],
  [1, 4, 7],
  [2, 5, 6],
  [0, 4, 8],
  [2, 4, 6],
  [2, 5, 8],
];

for (let i = 0; i < lines.length; i++) {
  const [a, b, c] = lines[i];
  if(squares[a] && squares[a] === squares[b] &&
squares[a] === squares[c]) {
    return squares[a];
  }
}

return null;
}</programlisting>
```

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

</glossdef>
</glossentry>
</glossdiv>
</glossary>