

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ДНР  
ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
Кафедра ПИ

ОТЧЕТ  
по лабораторной работе № 6  
по теме  
“Создание руководства программиста”

Выполнил:  
ст. группы ПИ-15Б  
Пилипенко А. С.  
Преподаватели:  
Грищенко Д.

Донецк 2018

1) Файл xml:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<?xml-stylesheet type="text/css" href="styles.css"?>
<book xml:id="simple_book" xmlns="http://docbook.org/ns/docbook" version="5.0">
  <info><title>Документация к проекту "Car Racing Application (CRA)"</title>
  <author><personname><firstname>Артём</firstname>
    <surname>Пилипенко</surname></personname></author>
  <copyright><year>2018</year><holder>Артём
Пилипенко</holder></copyright></info>

  <preface><title>Преамбула</title><address>ArtemPilipenko5@gmail.com</address></
preface>
  <chapter xml:id="chapter_1">
    <title>Игры, как часть современного мира</title>
    <para>Среди людей старшего поколения, и особенно среди женщин,
существует расхожее мнение, что компьютерные игры вредны - либо для психики,
либо для зрения, или для умственного развития. </para>
    <para>Компьютерные игры растят гениев. Почти все мамы и бабушки,
растящие детей и подростков, уверены, что игры – пустое времяпровождение, от
которого люди глупеют и становятся агрессивнее.</para>
    <para>Между тем практически все современные исследования доказывают,
что это далеко не так.</para>
    <para>Даже наоборот - компьютерные игры полезны. Они развивают
логическое мышление, наблюдательность, повышают скорость принятия решения,
в том числе в критических ситуациях.</para>
    <para>Развивают умение обрабатывать в голове массивы информации.</para>
    <para>Данная игра не является исключением и приносит только опыт, однако
также потерю времени.</para>
  </chapter>
  <chapter xml:id="chapter_2">
    <title>Горячик клавиши</title>
    <para>Клавиша "w" - движение вперёд (набор скорости до
максимальной)</para>
    <para>Клавиша "s" - движение назад (сброс скорости до 0)</para>
    <para>Клавиша "a" - движение налево</para>
    <para>Клавиша "d" - движение направо</para>
    <para>Клавиша "m" - включение/отключение фоновой музыки</para>
  </chapter>
  <chapter xml:id="chapter_3">
    <title>Сценарии игры</title>
    <para>Игра предоставляет различные сценарии завершения гонки.</para>
    <section>
      <title>Случайные окончания игры</title>
      <para>Игрок вышел за карту.</para>
      <example><title>Сошёл с трассы</title>
        <programlisting>
          <![CDATA[
javascript
if(y<65 || y>320) {
  context.fillStyle='#FF0000';
  context.fillText(messages[10], fourHundred, fourHundred);
  speed=0;

```

```

xOpMap=0;
speedOp=0;
Window.stop();
}]]>
</programlisting>
</example>
<para>Игрок столкнулся с оппонентом.</para>
<example><title>Произошло столкновение</title>
<programlisting>
<![CDATA[
javascript
if(Math.abs(xspeed-xOpspeed)<=155 && Math.abs(y-yOpMap)<=30) {
    context.fillStyle='#FF0000';
    context.fillText(messages[11], fourHundred, fourHundred);
    speed=0;
    xOpMap=0;
    speedOp=0;
    Window.stop();
}]]>
</programlisting>
</example>
</section>
<section>
<title>Окончания игры с победой или поражением</title>
<para>Пройдена длина игрока или оппонента 100000 пикселей.</para>
<example><title>Закончен спринт</title>
<programlisting>
<![CDATA[
javascript
if(xspeed>=100000) {
    context.fillStyle='#32CD32';
    context.fillText(messages[8], fourHundred, fourHundred);
    Window.stop();
}
if(xOpspeed>=100000) {
    context.fillStyle='#32CD32';
    context.fillText(messages[9], fourHundred, fourHundred);
    Window.stop();
}]]>
</programlisting>
</example>
<para>Игрок или оппонент долго не менялись местами в лидерстве.</para>
<example><title>Проиграл по таймеру</title>
<programlisting>
<![CDATA[
javascript
if(timer>=fiveHundred) {
    context.fillStyle='#32CD32';
    context.fillText(messages[6], fourHundred, fourHundred);
    Window.stop();
}
if(timer<=-fiveHundred) {

```

```

context.fillStyle='#FF0000';
context.fillText(messages[7], fourHundred, fourHundred);
Window.stop();
}]]>

```

</programlisting>

</example>

<para>Игрок или оппонент сильно вышел вперёд и создал большую разницу пути.</para>

<example><title>Проиграл по разнице пути</title>

<programlisting>

<![CDATA[

```

javascript
if(-Math.floor(xOp-xOpMap)>=fiveThousand) {
    context.fillStyle='#32CD32';
    context.fillText(messages[4], fourHundred, fourHundred);
    Window.stop();
}
if(-Math.floor(xOp-xOpMap)<=-fiveThousand) {
    context.fillStyle='#FF0000';
    context.fillText(messages[5], fourHundred, fourHundred);
    Window.stop();
}]]>

```

</programlisting>

</example>

</section>

</chapter>

<chapter xml:id="chapter\_4">

<title>Примеры работы программы</title>

<figure>

<title>Один из вариантов старта</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="1.png"  
format="PNG" />

</imageobject>

</mediaobject>

</figure>

<figure>

<title>Ещё один из вариантов старта</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="2.png"  
format="PNG" />

</imageobject>

</mediaobject>

</figure>

<figure>

<title>Ещё один из вариантов старта</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="3.png"  
format="PNG" />

```

        </imageobject>
      </mediaobject>
    </figure>
    <figure>
      <title>Один из вариантов поражения</title>
      <mediaobject>
        <imageobject>
          <imagedata fileref="4.png"
            format="PNG" />
        </imageobject>
      </mediaobject>
    </figure>

  </chapter>
</book>

```

### 3) Файл со стилями (css):

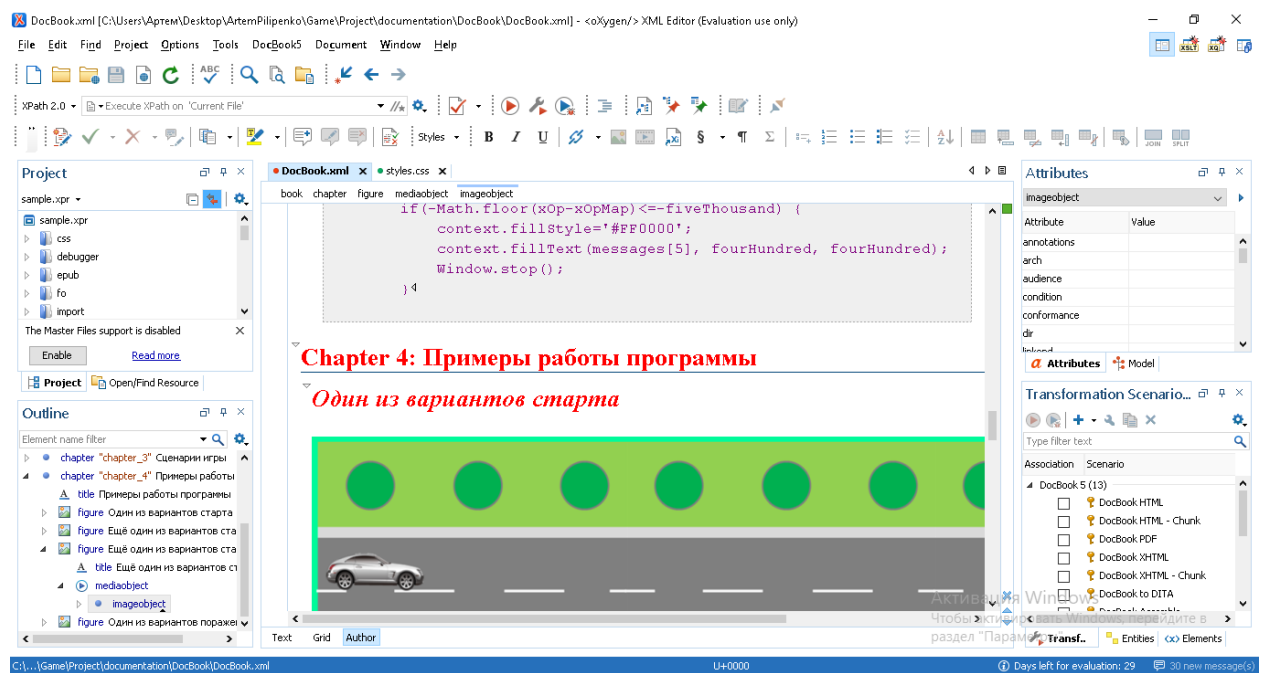
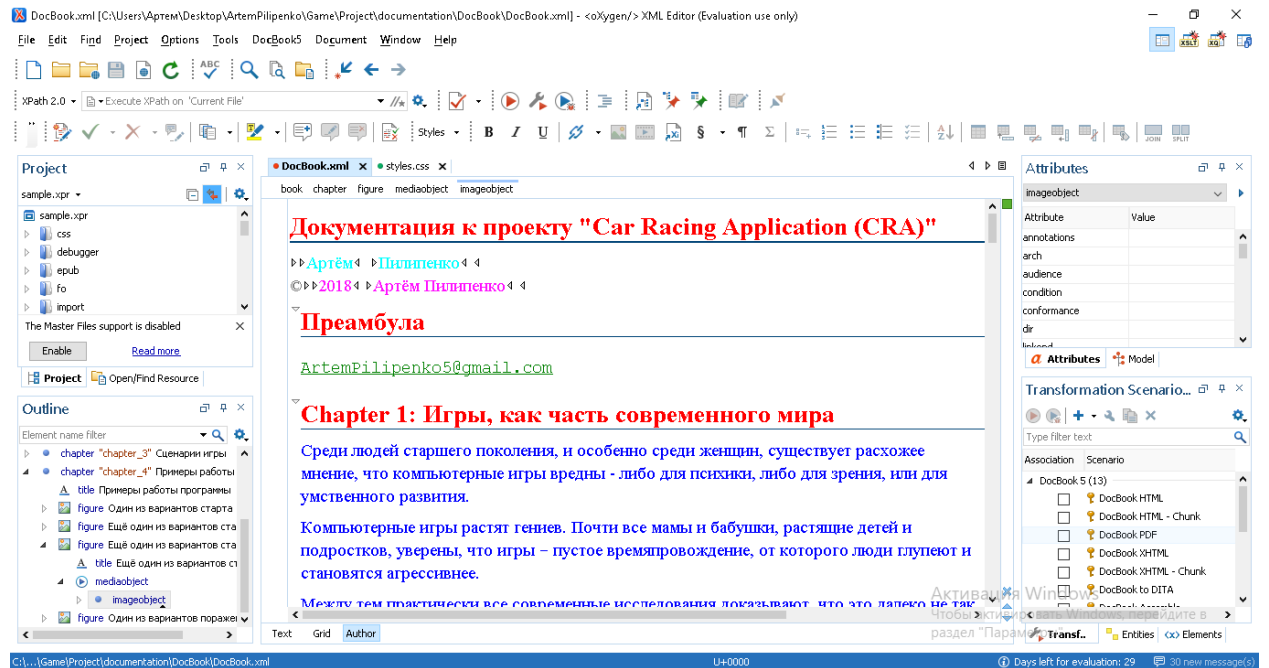
```

book
{
background-color: #ffffff;
width: 100%;
}
title
{
color: #FF0000;
font-size: 20pt;
}
para
{
color: #0000FF;
font-size: 14pt;
}
author
{
color: #00FFFF;
font-size: 14pt;
}
copyright
{
color: #FF11FF;
font-size: 14pt;
}
address
{
color: #008000;
font-size: 14pt;
text-decoration: underline;
}
programlisting
{
color: #800080;

```

```
font-size: 12pt;  
}
```

#### 4) Доказательство работы:



<?xml?>

[Documentation](#)

[An example](#)

[About](#)

# Validate an XML file

Read here how to [validate your XML files \(including referenced DTDs\)](#) online with just a few mouse clicks.

**No errors were found**

The following files have been uploaded so far:

[XML document](#) 

Click on any file name if you want to edit the file.

This website is hosted by [VPSServer.com](#).

Активация Windows

Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".