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:
2. <?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 вназад (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;  
}

1. Доказательство работы:





