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

Лютова Е. И.

Преподаватели:

Грищенко Д.

Донецк 2018

1. Файл xml:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?> |
|  | <?xml-stylesheet type="text/css" href="PPPI/styles.css"?> |
|  | <book xml:id="simple\_book" xmlns="http://docbook.org/ns/docbook" version="5.0"> |
|  | <info><title>Документация к проекту "Saper Game Application"</title> |
|  | <author><personname><firstname>Екатерина</firstname> |
|  | <surname>Лютова</surname></personname></author> |
|  | <copyright><year>2018</year><holder>Екатерина Лютова</holder></copyright></info> |
|  | <preface><title>Преамбула</title><address>ekaterina\_ljutova1998@rambler.ru</address></preface> |
|  | <chapter xml:id="chapter\_1"> |
|  | <title>О игре</title> |
|  | <para>Сапер — это игра головоломка, где игроку нужно разминировать минное поле, помечая флажками ячейки, на которых могут быть мины, для их обнаружения на соседних пустых клетках есть подсказки в виде чисел.</para> |
|  | <para>Плоское или объёмное игровое поле разделено на смежные ячейки, некоторые из которых «заминированы»; количество «заминированных» ячеек известно.</para> |
|  | <para>Целью игры является открытие всех ячеек, не содержащих мины.</para> |
|  | <para>Игрок открывает ячейки, стараясь не открыть ячейку с миной. Открыв ячейку с миной, он проигрывает.</para> |
|  | </chapter> |
|  | <chapter xml:id="chapter\_2"> |
|  | <title>Игоровой процесс</title> |
|  | <para>В игре есть 3 уровния сложности. Уровень сложности определяется размером игрового поля.</para> |
|  | <para>Чем больше поле, тем сложнее игра.</para> |
|  | <para>С первым кликом по ячейке активизируется таймер</para> |
|  | <para>Игроку дается ограниченное количество меток для обозначения бомб</para> |
|  | <para> Открыв все «не заминированные» ячейки, игрок выигрывает. </para> |
|  | </chapter> |
|  | <chapter xml:id="chapter\_3"> |
|  | <title>Сценарии игры</title> |
|  | <para>Игра предоставляет различные сценарии завершения игры.</para> |
|  | <section> |
|  | <title>"Взорвался"</title> |
|  | <example><title>Игрок выбрал ячейку с бомбой</title> |
|  | <programlisting> |
|  | <![CDATA[ |
|  | javascript |
|  | var coord = [rowIndex, colIndex]; |
|  | firstClick(coord); |
|  | if (cell.attr("data-flag") === "true") { |
|  | return; |
|  | } |
|  |  |
|  | if (checkBomb(coord)) { |
|  |  |
|  | drawAllBombs(); |
|  | } else { |
|  |  |
|  | drawNumber(cell, rowIndex, colIndex); |
|  | } |
|  | }]]> |
|  | </programlisting> |
|  | </example> |
|  | </section> |
|  | <section> |
|  | <title>У игрока закончились метки для обозначения бомб.</title> |
|  | <example><title>Израсходовано ограниченное кол-во меток</title> |
|  | <programlisting> |
|  | <![CDATA[ |
|  | javascript |
|  | var count = bombCount - $("table.sapper-table:first>tbody>tr>td>div[data-flag]").length; |
|  | if (count > 0) { |
|  | return count;} |
|  | else (count == 0) |
|  | { |
|  | displayLose(); |
|  | } |
|  | } |
|  | }]]> |
|  | </programlisting> |
|  | </example> |
|  | </section> |
|  | <section> |
|  | <title>Окончания игры с победой</title> |
|  | <example><title>Открыты все ячейки кроме ячеек содержащих бомбы</title> |
|  | <programlisting> |
|  | <![CDATA[ |
|  | javascript |
|  | var count = countBombsAround(ri, ci); |
|  | console.log("count=", count); |
|  | // очистим ячейку |
|  | clearCell(cell); |
|  | if (count > 0) { |
|  | // если вокруг есть бомбы, то рисуем цифру |
|  | cell.text(count); |
|  | cell.addClass("cell-number") |
|  | .addClass("number" + count); |
|  | } else { |
|  | // иначе очищаем ячейки вокруг |
|  | clearAround(cell, ri, ci); |
|  | } |
|  | checkClosedCells(); |
|  | }]]> |
|  |  |
|  | </programlisting> |
|  | </example> |
|  | </section> |
|  | </chapter> |
|  | </book> |

