ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАФЕДРА ПРОГРАММНОЙ ИНЖЕНЕРИИ

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 6

по курсу: «Профессиональный практикум программной инженерии»

тема «Создание руководства программиста»

Выполнил: студент группы

Пи-15б

Мазалов Роман

**Донецк 2018**

**1. Цель лабораторной работы**

Познакомиться с форматом оформления документации DocBook.

**2. Файл .xml**

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<book xml:id="simple\_book" xmlns="http://docbook.org/ns/docbook" version="5.0">

<info><title>Документация к проекту "Battletoads and Double Dragon Remake Web Application"</title>

<author><personname><firstname>Роман</firstname>

<surname>Мазалов</surname></personname></author>

<copyright><year>2018</year><holder>Мазалов Роман</holder></copyright></info>

<preface><address>dellight55@gmail.com</address></preface>

<chapter xml:id="chapter\_1">

<title>Краткое описание приложения</title>

<para>Ремейк видео-игры <emphasis role="bold">Battle And Double Dragon</emphasis> для NES.</para>

<para><emphasis role="bold">Battletoads &amp; Double Dragon: The Ultimate Team</emphasis> — видеоигра в жанре Beat 'em up, разработанная компанией Rare и изданная Tradewest в 1993 году. Изначально игра была выпущена для игровой консоли NES, впоследствии вышли версии для SNES, Sega Mega Drive и Game Boy.</para>

<para>Ремейк имеет следующие особенности:</para>

<itemizedlist>

<listitem>

<para><emphasis role="bold">Максимальная схожесть:</emphasis> игра создана с максимальной приближенностью к версии игры на NES, используются атласы, звуки, музыкальное сопровождение оригинальной Battletoads And Double Dragon.</para>

</listitem>

<listitem>

<para><emphasis role="bold">Доступность:</emphasis> ремейк представляет собой Web-приложение, которое можно разместить на сервере для предоставления общего доступа.</para>

</listitem>

<listitem>

<para><emphasis role="bold">Использование современных Web-технологий:</emphasis> ремейк использует технологии HTML5 и CSS3, фреймворк Vue.js для динамического обновления структуры DOM, код приложения на JavaScript написан с использованием стандарт ES5.</para>

</listitem>

</itemizedlist>

</chapter>

<chapter xml:id="chapter\_2">

<title>Горячие клавиши</title>

<para>Клавиша "Стрелка вправо" - движение вперёд</para>

<para>Клавиша "Стрелка влево" - движение вназад</para>

<para>Клавиша "Стрелка вверх" - движение налево</para>

<para>Клавиша "Стрелка вниз" - движение направо</para>

<para>Клавиша "Пробел" - прыжок</para>

</chapter>

<chapter xml:id="chapter\_3">

<title>Сценарии игры</title>

<section>

<title>Столкновение с объектом</title>

<para>Игрок сталкивается с одним из препятствий по пути.</para>

<example><title>Столкновение с препятствием</title>

<programlisting>

<![CDATA[

javascript

// obstacleOverlap()

if (this.isObstaclesSpawned) {

this.player.crush()

this.player.carfallAnimation.onComplete.add(this.game.gameOver, this)

}

// player.crush()

this.body.velocity.y = -100

this.body.velocity.x = -50

this.body.gravity.y = 50

this.animations.play('carfall', 6, false)

this.dx = 0

this.dy = 0

this.dj = 0

this.isPlayerCrushed = true]]>

</programlisting>

</example>

<para>Игрок столкнулся с лутом, при этом увеличивается счет игрока.</para>

<example><title>Столкновение с лутом</title>

<programlisting>

<![CDATA[

javascript

// lootOverlap()

if (!this.isLooted) {

this.lootSprite.renderable = false

this.createScoreAnimation(this.lootSprite.x, this.lootSprite.y, 2000)

this.isLooted = true

this.coinSound.play()

}]]>

</programlisting>

</example>

</section>

<section>

<title>Окончание игры с победой</title>

<para>Игрок прошел все волны препятствий.</para>

<example><title>Победа игрока</title>

<programlisting>

<![CDATA[

javascript

// spawn()

...

if (this.waveCount > 0) {

...

} else if (!this.player.isPlayerFinished) {

this.player.finish()

this.player.omgAnimation.onComplete.add(this.game.playerWon, this)

}

...]]>

</programlisting>

</example>

</section>

<section>

<title>Выбор другого игрового персонажа</title>

<para>Игрок другого игрового персонажа в стартовом меню.</para>

<example><title>Выбор игрового персонажа</title>

<programlisting>

<![CDATA[

javascript

// StartMenuPage3.vue selectCharacter(e)

if (e.keyCode === 37) {

if (this.selectedCharacter > 0) {

--this.selectedCharacter

}

}

if (e.keyCode === 39) {

if (this.selectedCharacter < this.CHARACTERS\_COUNT - 1) {

++this.selectedCharacter

}

}

// Game.js create()

..

this.player = new Player({

game: this.game,

x: 100,

y: 0.4 \* this.game.world.height,

asset: 'battletoads',

scale: this.scaleFactor,

ground: this.ground,

shadow: playerShadow,

character: this.game.character,

})

...]]>

</programlisting>

</example>

</section>

</chapter>

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

<title>Примеры работы программы</title>

<figure>

<title>Один из вариантов выбора персонажа</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="1.png"

format="PNG" width="500px" />

</imageobject>

</mediaobject>

</figure>

<figure>

<title>Ещё один из вариантов выбора персонажа</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="2.png"

format="PNG" width="500px" />

</imageobject>

</mediaobject>

</figure>

<figure>

<title>Подбор лута</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="3.png"

format="PNG" width="500px" />

</imageobject>

</mediaobject>

</figure>

<figure>

<title>Один из вариантов поражения (1 часть)</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="4.png"

format="PNG" width="500px" />

</imageobject>

</mediaobject>

</figure>

<figure>

<title>Один из вариантов поражения (2 часть)</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="5.png"

format="PNG" width="500px" />

</imageobject>

</mediaobject>

</figure>

</chapter>

</book>

**3. Пример конвертации DocBook в .html**





