

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  
Кутелёв Р. 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 "Tanks Game Application (TGA)"</title>
    <author>
      <personname><firstname>Роман</firstname>
        <surname>Кутелёв</surname></personname>
    </author>
    <copyright>
      <year>2018</year>
      <holder>Роман Кутелёв</holder>
    </copyright>
  </info>

  <preface><title>Преамбула</title><address>rokut98@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 "<emphasis role="italic">↑</emphasis>" - движение
    вверх</para>
    <para>Клавиша "<emphasis role="italic">↓</emphasis>" - движение вниз</para>
    <para>Клавиша "<emphasis role="italic">←</emphasis>" - движение
    налево</para>
    <para>Клавиша "<emphasis role="italic">→</emphasis>" - движение
    направо</para>
    <para>Клавиша "space" - выстрел</para>
  </chapter>
  <chapter xml:id="chapter_3">
    <title>Сценарии игры</title>
    <para>Игра предоставляет различные сценарии завершения битвы. </para>
    <section>
      <title>Окончания игры с победой или поражением</title>
      <para>Боты уничтожили игрока.</para>
```

```

<example><title>Проигрыш</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 уничтожил всех ботов.</para>
<example><title>Выигрыш </title>
  <programlisting>
    <![CDATA[
javascript
damage: function() {
  this.life--;
  console.log('tank damage');
  if (this.life <= 0) {
    console.log('tank destroy');
    this.destroy();
    if (this.has('MyTank')) {
      // game over
      Crafty.gameOver();
    }
    if (this.has('Bot')) {
      count = count + 1;
      if (count == 7) {
        Crafty.gameWin();
      }
    }
  }
},]]>
  </programlisting>
</example>
<para>Боты уничтожили базу игрока.</para>
<example><title>Проиграл по причине уничтожения базы</title>
  <programlisting>
    <![CDATA[
javascript
damage: function() {
  this.life--;
  console.log('tank damage');
  if (this.life <= 0) {
    console.log('tank destroy');
    this.destroy();

```

```

        if (this.has('MyTank')) {
            // game over
            Crafty.gameOver();
        }
        if (this.has('Bot')) {
            count = count + 1;
            if (count == 7) {
                Crafty.gameWin();
            }
        }
    }
},1]>

```

</programlisting>

</example>

</section>

</chapter>

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

<title>Примеры работы программы</title>

<figure>

<title>Один из сценариев игры</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="1.png"

format="PNG" />

</imageobject>

</mediaobject>

</figure>

<figure>

<title>Ещё один из сценариев</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="2.png"

format="PNG" />

</imageobject>

</mediaobject>

</figure>

<figure>

<title>Ещё один из сценариев</title>

<mediaobject>

<imageobject>

<imagedata fileref="3.png"

format="PNG" />

</imageobject>

</mediaobject>

</figure>

</chapter>

</book>

3) Файл со стилями (css):

```
4) book
{
background-color: #A9A9A9;
width: 100%;
}
title
{
color: #0000FF;
font-size: 20pt;
}
para
{
color: #0000FF;
font-size: 14pt;
}
author
{
color: #000000;
font-size: 14pt;
}
copyright
{
color: #FF0000;
font-size: 14pt;
}
address
{
color: #008000;
font-size: 14pt;
text-decoration: underline;
}
programlisting
{
color: #FF4500;
font-size: 12pt;
}
```

5) Доказательство работы:

# 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

## Документация к проекту "Tanks Game Application (TGA)"

»»Роман» Кутелёв« «

©»»2018« »Роман Кутелёв« «

### Преамбула

[rokut98@gmail.com](mailto:rokut98@gmail.com)

### Chapter 1: Игры, как часть современного мира

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.

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.

Между тем практически все современные исследования доказывают, что это далеко не так.

Даже наоборот - компьютерные игры полезны. Они развивают логическое мышление, наблюдательность, повышают скорость принятия решения, в том числе в критических ситуациях.

Развивают умение обрабатывать в голове массивы информации.

Данная игра не является исключением и приносит только опыт, однако также потерю времени.

## Chapter 2: Горячик клавиши

Клавиша "↑" - движение вверх

Клавиша "↓" - движение вниз

Клавиша "←" - движение налево

Клавиша "→" - движение направо

Клавиша "space" - выстрел

## Chapter 3: Сценарии игры

Игра предоставляет различные сценарии завершения битвы.

### Section 3.1: Окончания игры с победой или поражением

Боты уничтожили игрока.

#### *Проигрыш*

```
javascript
if (xspeed >= 1000000) {
    context.fillStyle = '#32CD32';
    context.fillText(messages[8], fourHundred, fourHundred);
    Window.stop();
}
```

## Chapter 4: Примеры работы программы

### *Один из сценариев игры*



Ещё один из сценариев

