НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ВЫСШИЙ КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАТИКИ

Кафедра информатики

# Вводный проект

ОТЧЕТ

О разработке игровой программы

«Реверси»

## Автор: *Рогозин Дмитрий* */\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/*

Группа *403г*

Преподаватель:

Отчет принят:

ОЦЕНКА */\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/*

### Дата принятия отчета

Новосибирск, 2015 г.

**Отчет.**

1. Сценарий (правила) игры.

В начале игры в центре поля находятся по две фишки каждого участника. Соперники по очереди ставят новую фишку своего цвета, причем так, чтобы одна или несколько фишек противника оказались заключенными между новой фишкой и фишкой того же цвета, которая уже находилась на поле.

Направления, по которым допустимо зажимание фишек: горизонталь, вертикаль, диагональ.

Все зажатые фишки становятся фишками участника, поставившего новую. В другие клетки фишки ставить нельзя. Если фишку поставить нельзя, то ход пропускается. Если оба соперника пропускают ход или все клетки поля заполняются, то игра заканчивается.

Выигрывает тот, кто к моменту окончания игры наберет больше фишек.

1. Структура программы (описание процедур и функций и порядка их взаимодействия).

**Процедуры:**

1. **FormCreate – Создание игрового поля.**
2. **IClick – Ход игрока.**
3. **N2Click – Переход на 2 форму (Правила игры).**
4. **N3Click – Выход из игры.**
5. **N4Click- Переход на 3 форму (О программе…).**
6. **N6Click – Загрузка фона (Школа).**
7. **N7Click- Загрузка фона (Солнце).**
8. **N8Click- Загрузка фона (Красный).**
9. **N9Click- Загрузка фона (Сиреневый).**
10. **Newgame1Click – Очистка игрового поля (Новая игра).**
11. **pz\_levo- Закраска влево.**
12. **pz\_pravo- Закраска вправо.**
13. **pz\_verh- Закраска вверх.**
14. **pz\_vniz – Закраска вниз.**
15. **pz\_dig(1,2,3,4) – Закраска по диагоналям.**
16. **Timer1Timer- Ход компьютера.**

**Функции:**

1. **p\_levo- Проверка влево.**
2. **p\_pravo- Проверка вправо.**
3. **p\_verh- Проверка вверх.**
4. **p\_vniz – Проверка вниз.**
5. **p\_dig(1,2,3,4) – Проверка по диагоналям.**
6. Код программы (листинг)