Каріна Зубко 4 варіант

Лаболаторна 14:

import scalafx.Includes.\_

import scalafx.application.JFXApp3

import scalafx.scene.Scene

import scalafx.scene.canvas.Canvas

import scalafx.scene.paint.Color

//Zubko

object SokobanGame extends JFXApp3 {

val tileSize = 40

val gameField: Array[Array[Char]] = Array(

Array('#', '#', '#', '#', '#', '#', '#', '#', '#'),

Array('#', '.', '.', '.', '.', '.', '.', '.', '#'),

Array('#', '.', '@', '$', '.', '.', '.', '.', '#'),

Array('#', '.', '.', '#', '#', '#', '.', '.', '#'),

Array('#', '#', '#', '#', '.', '#', '.', '.', '#'),

Array('#', '.', '.', '.', '.', '.', '.', '.', '#'),

Array('#', '.', '.', '.', '.', '.', '.', '.', '#'),

Array('#', '#', '#', '#', '#', '#', '#', '#', '#')

)

def drawTile(gc: scalafx.scene.canvas.GraphicsContext, tile: Char, x: Int, y: Int): Unit = {

tile match {

case '#' => gc.fill = Color.SaddleBrown

case '.' => gc.fill = Color.LightGray

case '@' => gc.fill = Color.Blue

case '$' => gc.fill = Color.Yellow

case \_ => gc.fill = Color.White

}

gc.fillRect(x \* tileSize, y \* tileSize, tileSize, tileSize)

}

override def start(): Unit = {

stage = new JFXApp3.PrimaryStage {

title = "Sokoban Game"

scene = new Scene(gameField(0).length \* tileSize, gameField.length \* tileSize) {

val canvas = new Canvas(gameField(0).length \* tileSize, gameField.length \* tileSize)

content = canvas

val gc = canvas.graphicsContext2D

for (y <- gameField.indices; x <- gameField(y).indices) {

drawTile(gc, gameField(y)(x), x, y)

}

}

}

}

}



