



ماریو

مقدمه

۱ پیش‌تمرین

در این پیش‌تمرین برنامه‌ای ساده را با کتابخانه RSDL پیاده‌سازی می‌کنید تا بیشتر با آن آشنا شوید.

با کمک دستور `draw_img` و استفاده از آرگومان `src` آن، می‌توانید تکه‌ای از یک تصویر را روی صفحه رسم کنید. در پوشه `warmup` تصویری از یک جدول 3×3 است که با اعداد ۱ تا ۹ پر شده. با استفاده از روش بالا برنامه‌ای بنویسید که به صورت تصادفی این جدول را به هم ریخته و روی صفحه رسم کند.

حالا می‌خواهیم با زدن دکمه R ترتیب خانه‌ها تغییر کند. برای این کار داخل یک حلقه با استفاده از تابع `poll_for_event` و `get_pressed_key` چک کنید که آیا دکمه‌ی R زده شده است یا نه. سپس مستطیل‌ها را دوباره محاسبه کنید و صفحه را بروزرسانی کنید.

تصویر زیر پنجره‌ی این برنامه را نشان می‌دهد.



5	9	7
2	1	4
6	8	3

توجه کنید که این بخش برای آشنایی بیشتر شما با RSDL است و نیازی به تحویل آن نیست.