

UNIVERZITET U SARAJEVU



ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET

Labirint

---

Dokumentacija implementacije

---

Danijel Briški, Armin Begić

Predmet: Ugradbeni sistemi

Sarajevo, juni 2021.

Za realizaciju aplikacije bilo je potrebno razviti klasu Tacka, koja figurše objekat kojim se navigira.

Klasa posjeduje sljedeće metode:

**Tacka(int x)** -Inicijaliziramo attribute tačke x,y i r. Atributi x i y predstavljaju koordinate tačke, a r njen poluprečnik.

**setuj(int x, int y)**-Postavlja tačku na koordinate x,y.

**test1 (Tacka a) – test4 (Tacka a)**- Ispituje da li se u opsegu 6 piksela od tačke, koja se prima kao argument, nalazi bijela linija, te vraća bool vrijednost.

**gore()**- Poziva metodu test1, te pomjera tačku prema gore, za 3 piksela.

**dole()**- Poziva metodu test2, te pomjera tačku prema dole, za 3 piksela.

**lijevo()**- Poziva metodu test3, te pomjera tačku prema lijevo, za 3 piksela.

**desno()**- Poziva metodu test4, te pomjera tačku prema desno, za 3 piksela.

**display()**-Crta tačku na ekranu.

**displayfinal()**-Crta finalnu tačku na ekranu.

**distance(int x1, int y1, int x2, int y2)**-Prima dvije tačke kao argument, te vraća distancu između njih.

**udariloCilj(Tacka b)**- Provjerava da li je tačka koja se prima kao argument došla do cilja.

**Dajx()**- Vraća x vrijednost.

**Dajy()**-Vraća y vrijednost.

Crtanje:

**upute()**-Ispisuje početni ekran sa uputama.

**Smjesko()**-Crta smješka ukoliko je uspješno završena igra.

**Ljutko()**-Crta ljutka ukoliko je neuspješno završena igra.

**crtanje1()-crtanjen()**- Crta labirint.

**main()**-U main funkciji se pokreće igra i ona poziva sve navedene metode.

Opis implementacije:

Na početku poziva se funkcija `upute()`, a nakon što pritisnemo taster (p9), randomizira se broj, koji određuje koji labirint će biti iscrtan na ekranu, te se ispisuju poruke i vremenska traka koja je ista za svaku mapu. Navigacija je izvedena pomoću tastera (p5),(p6),(p7),(p8), koji koriste prekide, dok je (p9) realizovan kao obični taster. Nakon kraja igre iscrtava se smješko ili ljutko, a da se ponovo vratimo na upute, potrebno je pritisnuti taster (p9).