## ΓΛΝΡ.400201.508 ΠД1 Начало Если встретили строку, которая не полностью заполнена и мы уже нашли заполненные Используемые поля этого объекта: field - объект, представляющий игровое поле; строки выше, то увеличиваем countLines на lines\_in\_a\_row, вызываем функцию lines\_in\_a\_row: целочисленная переменная, содержащая число подряд идущих заполненных Входные данные: $lines_in_a_row > 0$ deleteLine(i, lines\_in\_a\_row), чтобы удалить заполненные строки, увеличиваем і на Текущий класс Game lines\_in\_a\_row и вызываем функцию scoreBooster(lines\_in\_a\_row) для увеличения счета countLines: целочисленная переменная, содержащая общее количество удаленных линий. игрока в соответствии с количеством одновременно удаленных строк. isFull - булева переменная, которая поможет определить, является ли строка полностью заполненной или нет. count\_lines += lines\_in\_a\_row Объявление переменных: bool isFull i += lines\_in\_a\_row Цикл от самой верхней строки игрового deleteLine поля до самой нижней i = field.getHeight - 1 до 0 (i,lines\_in\_a\_row) Цикл от первого индекса scoreBooster строки до последнего j = 0 до field.getWidth (lines\_in\_a\_row) j = 0 до field.getWidth В конце каждого внешнего цикла isFull снова устанавливается в true, field.getGameBoard(i,j) isFull = true и алгоритм переходит к равно 0 следующей строке Нет Если клетка пустая, то ее удалять не надо и дальше проверять нету Конец цикла по ј isFull = false Конец цикла по і Текущая строка заполнена. В этом Конец Да случае увеличиваем lines\_in\_a\_row ifFull равно true lines\_in\_a\_row++ на 1. Нет ГУИР.400201.508 ПД1 Масса Масштаб Изм Лист Подпись Дата № документа Схема алгоритма Разраб. Гнетецкий checkAndClearFilledLines() Пров. Марзалюк Лист 1 Листов ЭВМ, гр. 250505