ПРАКТИЧЕСКИ ПРОЕКТ

Тема:Разработка на пасианс – Topsy-turvy Qeens

Разработили: Десислава Петрова

Слободан Шулески

1. Клас TopsyQeensPlay.as

Тук правим инициализация на двете тестета карти (104).

private function initCardsDeck():void

{

const arrSuits:Array = ["C", "H", "S", "D"];

for (var i:int = 0; i < 13; i++)

{

for (var k:int = 0; k < 2; k++)

{

for (var j:int = 0; j < 4; j++)

{

var currCardFaceUp:Cards = new Cards(i, arrSuits[j]);

arrCardsDeck.push(currCardFaceUp);

}

}

}

}

Обърната карта има “CLICK Event” който вика фукцията „moveToTalonDeal“.

private function dealStock():void

{

stockContainer.addChild(currFaceDownCardStock);

currFaceDownCardStock.x = 42;

currFaceDownCardStock.y = 64;

currFaceDownCardStock.addEventListener(MouseEvent.CLICK, moveToTalonDeal, false, 0, true);

}

„private function moveToTalonDeal(evt:MouseEvent):void“ -тази функция първо избира на случен принцип индекса, чрез който извличме карта от масива, в който са ни двете тестета и изтриваме съобветната карта от него. Ако картата е поп тя се появява над седемте обърнати карти и я записваме във масива arrFaceUpFoundation. Всички останали карти се взимат аналогично от arrCardsDeck и ги записваме в масива Talon.

„private function checkCollisionTalon():void“- проверяваме колизията на съотвената карта, взета от талона, с последната от обърнатите карти във “Tableaus”, дали стойността на картата от талона е по-малка от съответната в “Tableau”.

“private function checkCollisionTableau():void” – На клик взимама картите от съовтения индекс на клика до края на масива и ги записваме в един временен масив,а с временния контейнер ги местиме и проверяваме колизиите и дали съответните стойности и боя на картите съответстват на правилата на играта. Когато тези условия са изпълнени картите от временния контейнер се прехвърлят в съответния контейнер на колизията,а съответните им стойности се изтриват от масива на събитието и се записват в на масива на колизията.

1. Клас Cards.as

Картите са от тип Bitmap и се зареждат с класът „Loader”. Имаме (properties) в конструктора за дължина,височина,стойност на картата,боя и стойност която определя от кой от масивите е картата при събитие.

Тук добавяме и съответните(Listeneri и Tween-ове) за звук и ефекти върху самите карти.

1. Клас TopsyTurvyQueensMenu.as

Създаваме всички бутони за менюто и time от клас timerCounter като му задаваме цвят и координатите на който трябва да бъде поставен.

Проверяваме дали вече имаме пусната игра

public function get IsGameRunning():Boolean

{

return this.isGameRunning;

}

Също така имаме функция

private function gameOver():void

{

isGameRunning = false;

}

която ни връща,че играта е приключила и ни излиза съответното съобщение за печалба или загуба

В този клас също са включени и звуковите и визуалните ефекти по менюто и (Loader) за правилата на играта.