

برای ران کردن پروژه، اول فایل ولکام رو اجرا میکنیم. چون که اولین صفحه بازی توی اون هستش. با شروع شدن بازی، نوبت هر بازیکن که هست، اسم اون بازیکن به رنگ قرمز درمیاد و از اینجا میشه تشخیص داد که نوبت کدوم بازیکن هست. برای تاس انداختن روی دکمه ای که سمت چپ گذاشتم کلیک میشه که اسم دکمه هست:

Roll Me

با زدن این دکمه تاس انداخته میشه و بازیکن به همون مقدار تاس جلو میره. عدد تصادفی تاس هم رو به روی کلمه دایس نوشته میشه تا بتونید ببینید. خونه ای هم که هر بازیکن توش قرار داره جلوی اسمش نوشته شده.

طبق روال عادی بازی، اگه به نیش مار برسی، از امتیازت که همون خونه ای که توش هستی کم میشه و اگه به پله برسی، بالا میری. حتی اگر که بازیکنی قبل از خونه ۱۰۰ باشه و تاس بندازه و بیشتر از ۱۰۰ بشه امتیازش، بازیکن حرکت نمیکنه تا زمانی که تاس عددی بیاد که بتونه مستقیم بره به خونه ۱۰۰. دقیقاً مثل بازی های معمولی.

در نهایت هر بازیکنی که به خونه ۱۰۰ برسه برنده هست و وقتی که بازیکنی برنده میشه صفحه جدید باز میشه که برنده رو اعلام میکنه و یک آهنگ هم پخش میشه. از پایین صفحه هم مشخص کردم که با کلیک به روی دکمه، از بازی خارج بشه.

توابع:

وقتی موس روی دکمه تاس کلیک میشود، تابع حرکت اجرا میشود. در این تابع موقعیت هر بازیکن و چگونگی حرکت اون هست که مثلا به ازای هر مقدار تاس چقدر حرکت کند.

از اونجایی که صفحه بازی یک لیست دوبعدی هست، یک لیست دوبعدی تعریف کردم که موقعیت هر خونه رو بر اساس ردیف افقی و عمودی به ما میده. بقیه توابع هم راجب این هست که اگر موقعیت بازیکن یا خانه ای که بازیکن توی اون هست توی یکی از این درایه های لیست بود، ایکس و وای اون خونه رو به ما میده که در نتیجه این، به ایکس و وای هر بازیکن به عنوان حرکتش اضافه میکنه.

دو تابع نیش و پله رو داریم که مربوط میشن به لیست های نیش و پله. این دو لیست هر کدوم دو مقدار داره که شامل مقدار اولیه و مقدار ثانویه هست. تابع نیش و پله، به عنوان ورودی امتیاز بازیکن رو میگیره و چک میکنه اگر امتیاز بازیکن برابر یکی از مقدار اولیه بود، امتیاز رو به مقدار ثانویه تغییر بده.

هر دکمه، تشکیل شده از دو مستطیل یکی خودش یک نوار دور اون دکمه. این دکمه ها براساس موقعیت و پزیشن موس هست که کلیک شد چه اتفاقی بیوفته.

علیرضا مهربان ۱۴۰۰/۱۰/۳