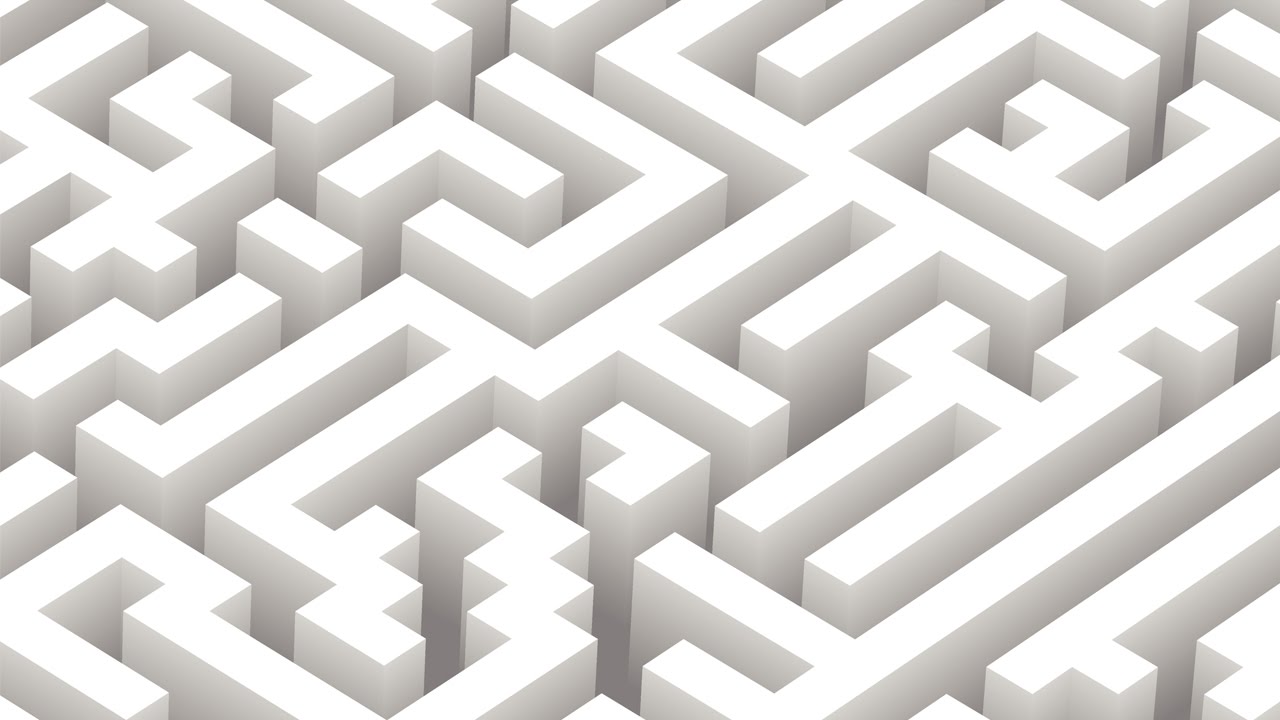


The Maze

פרוייקט 5 יח"ל - סייבר רשתות

בתכנון ותכנות מערכות סייבר



שם התלמיד : מתן

שם משפחה: עודד

ת"ז: 322281551

כיתה: י"ב 3

ביה"ס: תיכון אוסטרובסקי

מורה מלווה: אלוף משנה במיל' אתי בררו

קיץ 2018

תוכן עניינים

[מבוא 3](#_Toc510890774)

[אודות המשחק 4](#_Toc510890775)

[מהלך המשחק 4](#_Toc510890776)

[אסטרטגיות: ( אסטרטגיות שהשחקן יכול להשתמש בהן) 4](#_Toc510890777)

[טיפוסי נתונים במשחק 5](#_Toc510890778)

[קבצים 6](#_Toc510890779)

[תרשים זרימת המשחק 7](#_Toc510890780)

[תיאור המחלקות 8](#_Toc510890781)

[אלגוריתם מרכזי 8](#_Toc510890782)

[מבנה המסך 10](#_Toc510890783)

[תא במבוך 11](#_Toc510890784)

[יצירת התאים במבוך והגדרת השכנים שלהם 13](#_Toc510890785)

[השרת 14](#_Toc510890786)

[קשיים 15](#_Toc510890787)

[מסקנות 16](#_Toc510890788)

[ביבליוגרפיה 17](#_Toc510890789)

# מבוא

בחרתי לעסוק בנושא זה כיוון שהוא משלב עבורי כלים רבים שרלוונטיים לעולם התכנות – Events, Threading, UI ועוד. כל אלו, באים לידי ביטוי ברמה גבוהה בשפת C# שבה השתמשתי כיוון שהכרתי כבר את השפה Java וידוע שהשפות דומות אחת לשנייה. רציתי ללמוד דברים נוספים ב-C# ועל כן החלטתי לפתח את הפרויקט בשפה זו.

המבוך הוא רק דוגמה למגוון רחב של משחקים שאפשר לפתח, וחשבתי שהוא יהיה לי מצוין ללמידה רחבה של כל הכלים הדרושים. לא רציתי לקחת נושא שהיה חשש שלא אוכל לממש אותו כמו שצריך, והחלטתי לבחור נושא שמבחינה רעיונית אני יודע שאני מסוגל לפתח, וכן להציב לעצמי אתגרים שונים במהלך הפיתוח להעמקת הידע שלי בצורות שונות.

בתיק פרויקט זה אפרט את רכיבי הפרויקט שלי – באילו כלים השתמשתי, כיצד, הפונקציונליות של הקוד וכן ארד לפרטים של צורת עבודתו.

# https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c9/Picture_maze_unsolved.pngאודות המשחק

מבוך הוא חידה הבנויה ממעברים מתפצלים, אשר על הפותר למצוא נתיב דרכה. המבוך שונה מן **הלבירינת**, שבו מסלול אחד בלבד, והוא לא נועד להקשות על מציאת הדרך בו. המבוך עשוי להיות בנוי חדרים המובילים לחדרים אחרים, כפי שמצוי לעיתים קרובות במשחקי תפקידים בסגנון מבוכים ודרקונים: במובן זה, החדרים מתפקדים כמעברים.

בפרויקט זה, מימשתי צורה של **לבירינת**, שכן ישנה רק דרך אחת להגיע לסוף המבוך, ואין חדרים מתפצלים אלא דרכים אחרות שבסופן יש קירות ללא מוצא.

## מהלך המשחק

השחקן יתחיל את דרכו בפינה השמאלית העליונה של הלבירינת, שתמיד תהיה נקודת ההתחלה. השחקן ינסה למצוא את דרכו אל נקודת הסיום. כאשר יגיע אליה, יקבל הודעה שהצליח להגיע לנקודת הסיום ותינתן לו האפשרות לשחק שוב.

## אסטרטגיות:

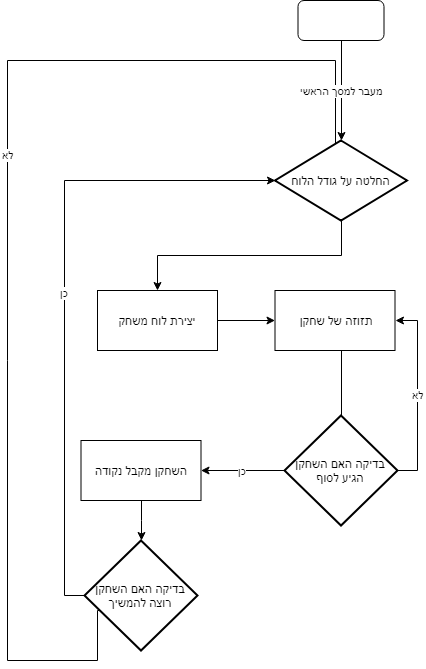
כמו במבוכים רגילים, השחקן יכול להסתכל בעיניו על נקודת הסיום, ומשם לתכנן את דרכו אל נקודת ההתחלה/נקודה בה הוא יודע שהוא יכול להגיע אליה מנקודת ההתחלה. משם הוא פשוט ימשיך על אותה הדרך עד אשר יגיע לסוף.

# טיפוסי נתונים במשחק

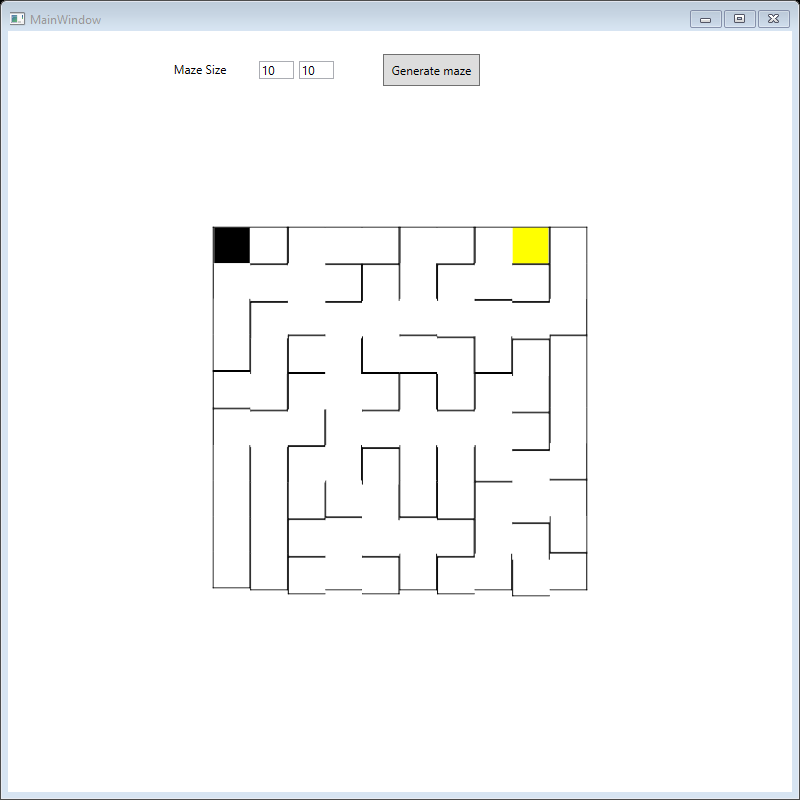
* מערך של 'MazeNode' אשר משמשים כתאים במבוך. לפי מערך זה ניתן לדעת את מיקום התאים במבוך.
* רשימה של חיבורים בין 2 'MazeNode' (MazeLink)

# קבצים

# תרשים זרימת המשחק



# מבנה המסך



המסך כולל את תצוגת המבוך, נקודת ההתחלה תיצבע בשחור, נקודת הסוף בצבע צהוב

למעלה מופיעים תיבות הטקסט האחראיות לגודל המבוך

# תיאור המחלקות – פעולות מרכזיות

## אלגוריתם מרכזי



האלגוריתם המרכזי עובד בצורה הבאה:

הוא יוצר רשימה של חיבורים אפשריים לכל אחד מהשכנים של תא המקור, ולאחר מכן נכנס ללולאה שמתבצעת כל עוד ישנם חיבורים של תאים לטיפול. הלולאה מחברת באופן רנדומלי תאים חדשים לדרך הראשית של המבוך, ומסירה את כל החיבורים המובילים אל התאים שנוספו מהרשימה של החיבורים. לאחר מכן היא מוסיפה את כל החיבורים האפשריים לתאים חדשים לרשימת החיבורים, כאשר התאים שנוספים לא יכולים להיות חלק מהמבוך.

## תא במבוך



כל תא במבוך מורכב מכמה תכונות:

* השכנים שלו (במערך של 4 MazeNode)
* מי מוביל אליו
* האובייקט המוחשי שיופיע על המסך
* הגבולות שלו, שיקבעו על פי מי מוביל אליו וכן אם הוא נמצא באחד הקירות של המבוך

לאחר מכן, מוגדרות פעולות האחראיות ליצירת האובייקט שיופיע על המבוך, וגבולות התא

## יצירת התאים במבוך והגדרת השכנים שלהם



פעולה האחראית ליצירת מערך התאים במבוך, והגדרת השכנים של כל תא בהתאם למיקומו במערך

## טיפול בתזוזה

## 



הפעולה אחראית על כל דימוי התזוזה במשחק. היא קולטת את לחיצות המקלדת של המשתמש על החצים, ולפיהם מדמה תזוזה על ידי צביעת המשבצות ובכך נראה כאילו המשתמש זז בתוך לוח המשחק.

## חיבור בין 2 חוליות של המבוך



מחלקה יחסית פשוטה אשר נועדה להקל על מציאת חיבורים בין 2 חוליות משחק.

משומשת בעיקר באלגוריתם המרכזי.

# קשיים

במהלך שיעורי הסייבר היה לי את הזמן המתאים להשקיע בעבודה רצופה על הפרויקט, והצלחתי להגיע לרמה טובה ולהגשים את רוב המטרות. למרות זאת, במהלך העבודה נתקלתי בקשיים רבים, בעיקר מבחינת זמן:

* התקיימו מיונים לצבא שהיה צורך להשקיע זמן עבורם.
* התקיימו בגרויות שונות שהקשו על הרצף התקין של פיתוח הפרויקט, ובמקרים רבים מצאתי את עצמי מנסה להיזכר את מטרתי הנוכחית, וכן היה צורך בחידוד נושאים שונים שהספקתי לשכוח.
* נתקלתי בבעיות תכנותיות שונות שהיה צורך להשקיע עליהן זמן נוסף, ועל כן התכנון הכללי של הזמן שלי היה צריך להשתנות לטובת השקעת זמן נוסף עבור הפרויקט.
* חלק מהכלים בהם השתמשתי דרשו למידה רחבה, הבנתם וכן השימוש בהם – כמו Events ו Threading

# מסקנות

גיליתי שכדאי לתכנן מבעוד מועד את מהלך העבודה, וכדאי לחשוב מראש כבר על בעיות שונות שיכולות לצוץ. תכנון מראש יאפשר יצירת לוח זמנים מתוכנן מראש, בו תהיה הקצאה לכמות הזמן שיש להשקיע על כל חלק, ויהיו פחות הפתעות

כמו כן, גיליתי שכדאי ללמוד היטב את הנושאים אותם אני הולך לממש בעבודה, ולא רק לרפרף עליהם ולנסות לממש אותם "על עיוור". ככה, יש הבנה עמוקה יותר בנושא, ובמקרה של טעויות, אפשר להבין בקלות איך להתגבר על הבעיה, ואף לתכנן מראש את דרך הפתרון לבעיה שתהיה ידועה מראש.

# ביבליוגרפיה

* [**http://csharphelper.com/blog/2016/11/make-draw-maze-c/**](http://csharphelper.com/blog/2016/11/make-draw-maze-c/)
* [**http://www.wpf-tutorial.com/**](http://www.wpf-tutorial.com/)
* [**https://stackoverflow.com/**](https://stackoverflow.com/)