ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Лабораторная работа 6

Создание руководства программиста

Выполнил:

Ст. гр. ПИ-16а

Михайлов Б.В.

Донецк 2019г.

DocBook

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>  
<?xml-model href="http://docbook.org/xml/5.1/rng/docbook.rng" schematypens="http://relaxng.org/ns/structure/1.0"?>  
  
<?xml-model href="http://docbook.org/xml/5.1/sch/docbook.sch" type="application/xml" schematypens="http://purl.oclc.org/dsdl/schematron"?>  
  
<article xmlns="http://docbook.org/ns/docbook"  
   
 xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink" version="5.1">  
   
 <info>  
   
 <title>Руководства программиста</title>  
   
 <author>  
   
 <personname>  
   
 <firstname>Михайлов</firstname>  
   
 <surname>Богдан</surname>  
   
 </personname>  
   
 </author>  
   
 </info>  
   
 <sect1>  
   
 <title>Описание проекта</title>   
   
 <para>«Арканоид»</para>   
   
 <para>Арканоид — это классическая компьютерная игра, в которой нужно разбить все кирпичи на поле при помощи шарика, который игрок может отбивать битой. Если шарик проскочит мимо биты и уйдет за нижний край поля, игра проиграна. </para>  
   
   
 <mediaobject>  
   
 <imageobject>  
   
 <imagedata format="PNG" fileref="game.png"/>  
   
 </imageobject>  
   
 </mediaobject>  
   
 </sect1>  
   
 <sect1>  
   
 <title>Детали реализации</title>   
   
   
   
 <para>Как реализована проверка выхода шарика за пределы экрана</para>  
   
   
   
 <example>  
   
 <title>Генерация реализована благодаря заранее созданному шаблону</title>  
   
 <programlisting>  
  
<![CDATA[  
  
 var nextX = this.x + this.speedX;  
 var nextY = this.y + this.speedY;  
 if(nextX < 0) { // Если мяч касается левой стороны  
 this.x = 0;  
 this.speedX = this.maxSpeed;  
 }  
 else if(nextX + this.width > game.width) { // если мяч касается правой стороны  
 this.x = game.width-this.width;  
 this.speedX = -this.maxSpeed;  
 }  
 else if(nextY < 0) { // если мяч касается верхней стороны  
 this.y = 0;  
 this.speedY = this.maxSpeed;  
 }  
 else if(nextY + this.height > game.height) {  
 game.finish("Game Over!"); // игрок проиграл  
 }  
  
 ]]>  
  
  
  
</programlisting>  
   
 </example>  
   
 <example>  
   
 <title>Как проходит построение уровня</title>  
   
 <programlisting><![CDATA[  
  
 for(var rows = 0; rows < this.briksRows; rows++) {  
 for(var cols = 0; cols < this.briksCols; cols++) {  
 this.arrayBriks.push({  
 x: 58 \* cols + 50,  
 y: 33 \* rows + 30,  
 width: 54,  
 height: 27,  
 isAlive: true  
 });  
 }  
 }  
  
 ]]></programlisting>  
   
 </example>  
   
 <example>  
   
 <title>Как реализована проверка столкновения шарика с блоком</title>  
   
 <programlisting><![CDATA[  
  
 var nextX = this.x + this.speedX;  
 var nextY = this.y + this.speedY;  
  
 if(nextX + this.width > element.x &&  
 nextX < element.x + element.width &&  
 nextY + this.height > element.y &&  
 nextY < element.y + element.height  
 ) {  
 return true;  
 }  
 return false;  
  
 ]]></programlisting>  
   
 </example>  
   
 </sect1>  
   
</article>