ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Лабораторная работа 6

Создание руководства программиста

Выполнил:

Ст. гр. ПИ-16а

Назарко А.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>Руководство пользователя игры "Snake"</title>

<author>

<personname>

<surname>Назарко</surname>

<firstname>Анна</firstname>

</personname>

</author>

</info>

<sect1>

<title>Описание игры</title>

<para>«Game Snake»</para>

<para>Компьютерная игра, возникшая в середине или в конце 1970-х. </para>

<para>Игрок управляет длинным, тонким существом, напоминающим змею, которое ползает по плоскости (как правило, ограниченной стенками), собирая еду (или другие предметы), избегая столкновения с собственным хвостом и краями игрового поля. </para>

<para>Игрок управляет направлением движения головы змеи (обычно 4 направления: вверх, вниз, влево, вправо), а хвост змеи движется следом. </para>

<para>Игрок не может остановить движение змеи.</para>

</sect1>

<sect1>

<title>Детали реализации</title>

<para>Как реализованы основные функции игры</para>

<example>

<title>Проигрыш реализован с помощью ограничения координат поля игры</title>

<programlisting>

<![CDATA[

int maxXpos = pbCanvas.Size.Width / Settings.Widht;

int maxYpos = pbCanvas.Size.Height / Settings.Height;

if (

Snake[i].X <0 || Snake[i].Y<0||

Snake[i].X >maxXpos|| Snake[i].Y>maxYpos

)

{

die();

}

for (int j=1; j < Snake.Count; j++)

{

if (Snake[i].X == Snake[j].X && Snake[i].Y == Snake[j].Y)

{

die();

}

}

]]>

</programlisting>

</example>

<example>

<title>Генерация еды для змейки</title>

<programlisting><![CDATA[

public void generateFood()

{

int maxXpos = pbCanvas.Size.Width / Settings.Widht;

int maxYpos = pbCanvas.Size.Height / Settings.Height;

Random rnd = new Random();

food = new Circle { X = rnd.Next(0, maxXpos), Y = rnd.Next(0, maxYpos) };//создаем еду с рандомными x,y

}

]]></programlisting>

</example>

<example>

<title>Движение змейки задается по оси Х и Y</title>

<programlisting><![CDATA[

public void movePlayer()

{

for (int i = Snake.Count - 1;i >= 0; i--)

{

if (i == 0)

{

switch (Settings.direction)

{

case Directions.Right:

Snake[i].X++;

break;

case Directions.Left:

Snake[i].X--;

break;

case Directions.Up:

Snake[i].Y--;

break;

case Directions.Down:

Snake[i].Y++;

break;

}

}

]]></programlisting>

</example>

</sect1>

</article>