ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Лабораторная работа 6

Создание руководства программиста

Выполнил:

Ст. гр. ПИ-16б

Юрьев Н.Н.

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 "Пятнашки"</title>

<author>

<personname>

<surname>Юрьев</surname>

<firstname>Никита</firstname>

</personname>

</author>

</info>

<sect1>

<title>Описание игры</title>

<para>«Пятнашки»</para>

<para>Игра в 15, пятнашки, такен — популярная головоломка, придуманная в 1878 году Ноем Чепмэном.</para>

<para>Представляет собой набор одинаковых квадратных костяшек с нанесёнными числами, заключённых в квадратную коробку. </para>

<para>Длина стороны коробки в четыре раза больше длины стороны костяшек для набора из 15 элементов, соответственно в коробке остаётся незаполненным одно квадратное поле. </para>

<para>Цель игры — перемещая костяшки по коробке, добиться упорядочивания их по номерам, желательно сделав как можно меньше перемещений.</para>

</sect1>

<sect1>

<title>Детали реализации</title>

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

<example>

<title>Игровое поле при старте игры реализовано при помощи ступенчатого массива</title>

<programlisting>

<![CDATA[

var arr = [];

for(i = 0; i &lt; 4; ++i){

arr[i] = [];

for(j = 0; j &lt; 4; ++j){

if(i + j != 6)

arr[i][j] = i\*4 + j + 1;

else

arr[i][j] = "";

}

}

]]>

</programlisting>

</example>

<example>

<title>Проверка выигрышной комбинации</title>

<programlisting><![CDATA[

for(i = 0; i &lt; 4; ++i)

for(j = 0; j &lt; 4; ++j)

if(i + j != 6 &amp;&amp; document.getElementById(i + " " + j).innerHTML != i\*4 + j + 1){

q = false;

break;

}

if(q) alert("Victory!");

}

]]></programlisting>

</example>

<example>

<title>Загрузка начальной страницы</title>

<programlisting><![CDATA[

window.onload = function() {

box = document.getElementById("box");

newGame();

document.getElementById("reset").onclick = newGame;

]]></programlisting>

</example>

</sect1>

</article>