

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет ИСП

Кафедра ПИ

Лабораторная работа №5

по курсу: «Профессиональная практика программной инженерии»

по теме: «Разработка ручной документации»

Выполнил:

ст. гр. ПИ-19в

Покровский Н.Ю.

Проверил:

Филипишин Д.А.

Дмитрюк Т.Г.

ДОНЕЦК – 2023

HTA-файл (HTML приложение) – это специальный файл с расширением «.hta», который содержит HTML-код и дополнительный код на Visual Basic Script (VBS). HTA-файлы предназначены для запуска в браузере, но с расширенными правами, поэтому они получают доступ к системным функциям, которые недоступны для обычных HTML-страниц.

СНМ-файл (Compiled HTML Help File) – это специальный файл, содержащий статические HTML-страницы, изображения, интерактивные инструменты и другие ресурсы, которые могут быть использованы для создания справочной документации. СНМ-файлы могут быть просмотрены в стандартном читалке HTML Help и обычно используются для создания справочных документов для программных продуктов.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head><meta charset="utf-8">
  <title>Руководство программиста.md</title>
</head>
  <body id="preview">
    <h1 class="code-line" data-line-start=0 data-line-end=1><a id="__0"></a>Руководство программиста</h1>
    <hr>
    <p class="has-line-data" data-line-start="2" data-line-end="3">Игра написана на языке <a href="lua.org">Lua</a> с использованием фреймворка <a href="love2d.org">Love2d</a>.</p>
    <h2 class="code-line" data-line-start=4 data-line-end=5><a id="__4"></a>Объекты и сущности</h2>
    <p class="has-line-data" data-line-start="5" data-line-end="6">Игра использует объектно-ориентированный
подход для организации сущностей и объектов.</p>
    <h3 class="code-line" data-line-start=7 data-line-end=8><a id="_7"></a>Объект</h3>
    <p class="has-line-data" data-line-start="8" data-line-end="9">Объект - это всё, что имеет внешний вид.
Например, объектами являются враги, игрок, бонусы, частицы и прочее. Все объекты имеют update() и draw()
методы.</p>
    <h3 class="code-line" data-line-start=10 data-line-end=11><a id="_10"></a>Сущность</h3>
    <p class="has-line-data" data-line-start="11" data-line-end="12">Сущность - это объект, который кроме
внешнего вида имеет ещё и физическое состояние. Сущности могут сталкиваться друг с другом.</p>
    <h3 class="code-line" data-line-start=13 data-line-end=14><a id="_13"></a>Игрок</h3>
    <p class="has-line-data" data-line-start="14" data-line-end="15">Игрок - это глобальная сущность, видимая
всем объектам на уровне. Игрок контролируется пользователем с клавиатуры.</p>
    <h3 class="code-line" data-line-start=16 data-line-end=17><a id="_16"></a>Враг</h3>
    <p class="has-line-data" data-line-start="17" data-line-end="18">Враг - это сущность, имеющая специальный
алгоритм поведения (очень упрощённый ИИ). Враги появляются на карте по таймеру и уничтожаются игроком.</p>
    <h3 class="code-line" data-line-start=19 data-line-end=20><a id="_19"></a>Бонус</h3>
    <p class="has-line-data" data-line-start="20" data-line-end="21">Бонус - это объект, который вызывает
определённый эффект при столкновении с игроком.</p>
    <h3 class="code-line" data-line-start=22 data-line-end=23><a id="C_22"></a>Сцена</h3>
    <p class="has-line-data" data-line-start="23" data-line-end="24">Сцена - это состояние программы, как и
объекты она имеет update() и draw() методы.</p>
    <h3 class="code-line" data-line-start=25 data-line-end=26><a id="_25"></a>Уровень</h3>
    <p class="has-line-data" data-line-start="26" data-line-end="27">Уровень - это сцена, которая также
содержит доп. информацию об всех объектах.</p>
  </body>
</html>
```

Рисунок 1 – Руководство программиста (разметка)

Руководство программиста

Игра написана на языке [Lua](#) с использованием фреймворка [Love2d](#).

Объекты и сущности

Игра использует объектно-ориентированный подход для организации сущностей и объектов.

Объект

Объект - это всё, что имеет внешний вид. Например, объектами являются враги, игрок, бонусы, частицы и прочее. Все объекты имеют `update()` и `draw()` методы.

Сущность

Сущность - это объект, который кроме внешнего вида имеет ещё и физическое состояние. Сущности могут сталкиваться друг с другом.

Игрок

Игрок - это глобальная сущность, видимая всем объектам на уровне. Игрок контролируется пользователем с клавиатуры.

Враг

Враг - это сущность, имеющая специальный алгоритм поведения (очень упрощённый ИИ). Враги появляются на карте по таймеру и уничтожаются игроком.

Бонус

Бонус - это объект, который вызывает определённый эффект при столкновении с игроком.

Сцена

Сцена - это состояние программы, как и объекты она имеет `update()` и `draw()` методы.

Уровень

Уровень - это сцена, которая также содержит доп. информацию об всех объектах.

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <HTA:APPLICATION ID="HTA"
    APPLICATIONNAME="test"
    BORDER="thin"
    BORDERSTYLE="normal"
    SHOWINTASKBAR="no"
    SINGLEINSTANCE="yes"
    SYSMENU="yes"
    VERSION="1.0"
    WINDOWSTATE="maximize">
  <title>Руководство пользователя</title>
</head>
<body id="preview">
  <h1 class="code-line" data-line-start=0 data-line-end=1><a id="__0"></a>Руководство пользователя</h1>
  <h3 class="code-line" data-line-start=2 data-line-end=3><a id="_2"></a>Описание</h3>
  <p class="has-line-data" data-line-start="3" data-line-end="4">Добро пожаловать на арену Vacuum Warriors!
  Вооружившись крутым пылесосом, вам придется сражаться с монстрами, чтобы стать лучшим воином арены! Будьте
  бдительны, ведь монстры могут вступить в реакцию друг с другом, влияя друг на друга по-разному! Ваша цель -
  набрать наибольшее количество очков, не погибнув, и не допустить переполнения арены. Удачи!</p>
  <h3 class="code-line" data-line-start=5 data-line-end=6><a id="_5"></a>Управление</h3>
  <ul>
    <li class="has-line-data" data-line-start="6" data-line-end="7">Элементы управления:</li>
    <li class="has-line-data" data-line-start="7" data-line-end="8">Вверх/W - перемещение вверх</li>
    <li class="has-line-data" data-line-start="8" data-line-end="9">Вниз/S - перемещение вниз</li>
    <li class="has-line-data" data-line-start="9" data-line-end="10">Влево/A - перемещение влево</li>
    <li class="has-line-data" data-line-start="10" data-line-end="11">Вправо/D - перемещение вправо</li>
    <li class="has-line-data" data-line-start="11" data-line-end="12">Z/K - поглотить</li>
    <li class="has-line-data" data-line-start="12" data-line-end="13">X/L - стрелять</li>
    <li class="has-line-data" data-line-start="13" data-line-end="15">Пробел - переключение блокировки поля
    зрения во время стрельбы или поглощения</li>
  </ul>
  <h3 class="code-line" data-line-start=15 data-line-end=16><a id="_15"></a>Установка</h3>
  <p class="has-line-data" data-line-start="16" data-line-end="19">В Windows распакуйте архив и запустите
  vacuum-warriors.exe (исполняемый файл).<br>
  В Linux распакуйте архив и запустите vacuum-warriors (сценарий оболочки).<br>
  На любой другой ОС, поддерживающей LOVE, вы можете просто запустить vacuum-warriors.love, используя этот
  фреймворк.</p>
</body>
</html>

```

Рисунок 3 – Руководство пользователя (разметка)

Руководство пользователя

Описание

Добро пожаловать на арену Vacuum Warriors! Вооружившись крутым пылесосом, вам придется сражаться с монстрами, чтобы стать лучшим воином арены! Будьте бдительны, ведь монстры могут вступать в реакцию друг с другом, влияя друг на друга по-разному! Ваша цель - набрать наибольшее количество очков, не погибнув, и не допустить переполнения арены. Удачи!

Управление

- Элементы управления:
- Вверх/W - перемещение вверх
- Вниз/S - перемещение вниз
- Влево/A - перемещение влево
- Вправо/D - перемещение вправо
- Z/K - поглотить
- X/L - стрелять
- Пробел - переключение блокировки поля зрения во время стрельбы или поглощения

Установка

В Windows распакуйте архив и запустите vacuum-warriors.exe (исполняемый файл).

В Linux распакуйте архив и запустите vacuum-warriors (сценарий оболочки).

На любой другой ОС, поддерживающей LOVE, вы можете просто запустить vacuum-warriors.love, используя этот фреймворк.

Рисунок 4 – Руководство пользователя