

Þrísís

Kristjana Eir, kej8

Þórhildur, thm30

<https://notendur.hi.is/kej8/Tolvugraffik/Trisis/trisis.html>

3. apríl 2015

Útfærsla

Útfærslan okkar er frekar einföld og engar sérstakar krúsíðullur.

Útlit Striginn er gegnsær og skalast í stærð miðað við vafrann svo það sést vel í fallegan heilskjáa bakgrunn. Gaman hefði verið að vanda betur til verka við val á lit og áferð á kubbana og leikjasvæði sjálft en ekki gafst betri tími til í þetta skiptið.

Forrit Við reyndum að leggja áherslu á sparnað í útreikningum og t.a.m í snúning þríkubbs er að hámarki einum kubb snúið en miðjukubburinn er alltaf fastur. Þrjú föll kanna hvort þríkubbur sé á löglegum stað `isBottom()`, `border()` og `collideCubes()` og köllum við aðeins á þau tvö þeirra sem þarfnast fyrir hvern takkaatburð. Einnig kannar `collideCubes()` ekki á þeim plönunum sem hafa enga kubba í þeim.

Leikur Við útfærðum pásutakka svo notandi geti aðeins hvílt sig á æsispennandi Þrísisleiknum og náð andanum. Ef notandi nær að fylla eitt plan fær hann 100 stig en fimm stig fást fyrir hvern kubb sem fellur.

Leikjalógik

Til að láta leikinn ganga höldum við utan um tvö hnitafylki. Annars vegar þrívítt fylki með öllum mögulegum hnitum. Þau eru í röðinni `[y][x][z]` þannig að við getum haldið utan um fjölda hnita á hverju plani með `game.coords[y].count`. Þetta fylki notum við einnig til að kanna árekstra í hverri niðurfærslu eða snúningi á þríkubbi. Hins vegar er einvítt fylki með stökum hnitum hvers einstaka kubbs sem á að birta. Við bjuggum til tvo hluti `Game` og `Trio`. Hverju sinni er aðeins einn `Game` í gangi og hefur hann eitt tilvik af `Trio`.

Gerð leiksins og vandræði

Hvorug okkar hafði viðamikla reynslu af hlutbundinni forritun í JavaScript svo við rákumst á smá erfiðleika með útfærslu á tilvikum af hlutum.