

Министерство науки и высшего образования Российской
Федерации Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования «Тульский
государственный университет»

КАФЕДРА ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Отчет о лабораторной работе № 8

Возможность выбора в игре «Квест»

Выполнил:

ст. гр. 230721 Хабаров Р.А.

Проверил:

асс. каф. ИБ Курбаков М.Ю.

Тула, 2024 г.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧА РАБОТЫ

Цель: научиться использовать платформу 1С: Предприятие.

Задача: в данной работе требуется сделать конфигурацию с формой на платформе 1С со справочником и обработкой, с помощью которой можно будет создать квест, который будет настраиваемым. Пользователь сам сможет настраивать картинки, текст и точку выбора с её разветвлениями в настройках.

ХОД РАБОТЫ

Изменим карту маршрута НашиИстории так, чтобы после выбора в истории был выбор между двумя вариантами – Вариантом победы и Вариантом поражения, что привело бы к различным завершениям истории (рис. 1). Для считывания варианта выбора создадим процедуру `ВариантыВыбораОбработкаВыбораВарианта` (листинг 1). Изменим код модуля для создания формы элемента (этапа истории) для поддержки вариантов выбора (листинг 2).

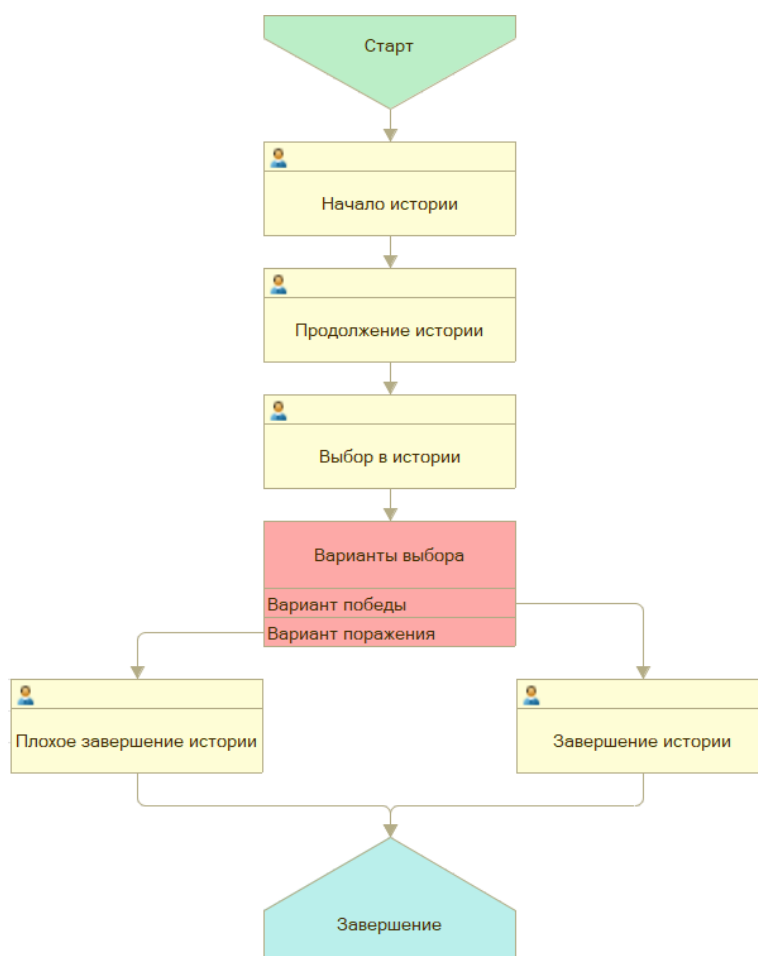


Рисунок 1 – Карта маршрута бизнес-процесса

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ ПРИМЕР

Создадим и начнём новую историю (рис. 1). Дойдём до этапа с выбором варианта ответа, при этом на форме отобразятся кнопки с вариантами выборов (рис. 2), заданных в истории изначально (рис. 3). При нажатии на любую из кнопок,

программа ничего не делает, так как не задана последовательность действий для такого типа взаимодействия.

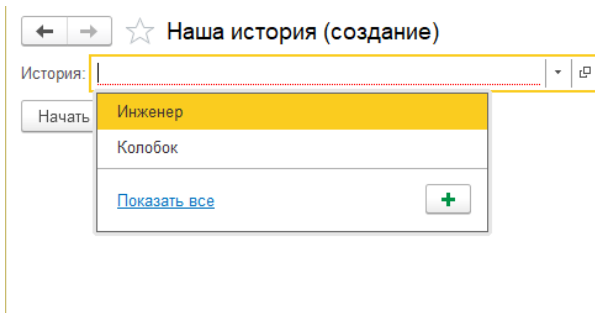


Рисунок 1 – Создание новой истории



Рисунок 2 – Отображение кнопок выбора на форме истории

Рисунок 3 – Заданные выборы в истории

ЛИСТИНГ 1 – Код модуля для считывания варианта ответа

Процедура ВариантыВыбораОбработкаВыбораВарианта
(ТочкаВыбораВарианта, Результат)

Если

ЭтотОбъект.ОтветНаВопрос = ЭтотОбъект.История.ВариантДляПобеды Тогда

Результат = ТочкаВыбораВарианта.Варианты.ВариантПобеды;

ИначеЕсли

ЭтотОбъект.ОтветНаВопрос = ЭтотОбъект.История.ВариантДляПоражения Тогда

Результат = ТочкаВыбораВарианта.Варианты.ВариантПроигрыша;

КонецЕсли;

КонецПроцедуры

ЛИСТИНГ 2 – Код модуля при создании формы элемента

&НаСервере

Процедура ПриСозданииНаСервере(Отказ, СтандартнаяОбработка)

История = Объект.БизнесПроцесс.История;

ЭтапИстории = Объект.ТочкаМаршрута.Имя;

ЭтотОбъект.Картинка = ПолучитьНавигационнуюСсылку(История, ЭтапИстории);

ЭтотОбъект.Комментарий = История[ЭтапИстории + "Комментарий"];

Если Объект.Выполнена = Истина Тогда

Элементы.ВыполнитьИЗаккрыть.Видимость = Ложь;

КонецЕсли;

Если ЭтапИстории = "ЗавершениеИстории"

ИЛИ ЭтапИстории = "ПлохоеЗавершениеИстории" Тогда

Элементы.ВыполнитьИЗаккрыть.Заголовок = "Завершить историю";

КонецЕсли;

КонецПроцедуры

ВЫВОД

В ходе выполнения данной лабораторной работы, я изменил конфигурацию с формой на платформе 1С: Предприятие, которая позволяет записывать историю и прикреплять картинки так, чтобы в определённом моменте истории появилась возможность выбора варианта действия.