

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 № 5

Карточная игра. Перед началом игры.

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 случайно набирать 2 колоды карт из справочника.

ХОД РАБОТЫ

В конфигурацию со справочником, созданную в ходе предыдущих лабораторных работ, добавим обработку для игры в карты «Карты». В форму обработки добавим кнопку «Начать игру» и основное поле игры, в котором будут три группы с картинками карточек: текущая карта, карты бота, и карты игрока. Для генерации колод напомним процедуру НачатьИгруНаСервере (листинг 1), а для отображения нужных карт и их наименований – функции ПолучитьКартинкуКарты и ДобавитьКартуНаПоле (листинг 2).

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ ПРИМЕР

При открытии обработки и нажатии на кнопку «Начать игру» программа случайно сгенерирует колоды для игрока и «бота», а также положит одну карту в группу «Текущая карта» (рисунок 1).

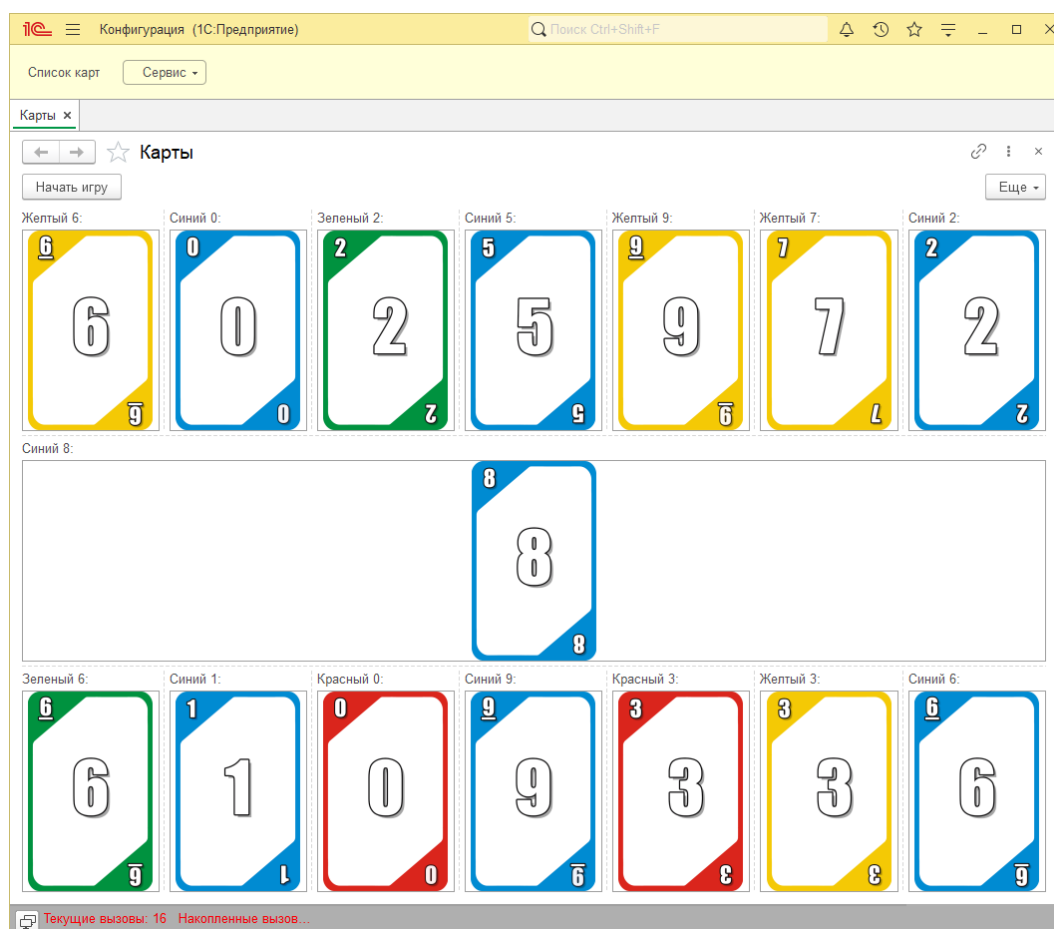


Рисунок 1 – результат нажатия на кнопку «Начать игру».

ЛИСТИНГ 1

```
&НаКлиенте
Процедура НачатьИгру(Команда)
    НачатьИгруНаСервере();
КонецПроцедуры
&НаСервере
Процедура НачатьИгруНаСервере()
    Запрос = Новый Запрос;
    Запрос.Текст =
        "ВЫБРАТЬ
        |     СписокКарт.Цвет КАК Цвет,
        |     СписокКарт.Значение КАК Значение
        | ИЗ
        |     Справочник.СписокКарт КАК СписокКарт";
    РезультатЗапроса = Запрос.Выполнить();
    ВыборкаДетальныеЗаписи = РезультатЗапроса.Выбрать();
    КолодаБезПеремешивания = РезультатЗапроса.Выгрузить();
    ГСЧ = Новый ГенераторСлучайныхЧисел;
    Пока КолодаБезПеремешивания.Количество() > 0 Цикл
        ПоследнийНомер = КолодаБезПеремешивания.Количество() - 1;
        Если ПоследнийНомер < 0 Тогда
            ПоследнийНомер = 0;
        КонецЕсли;
        НомерКарты = ГСЧ.СлучайноеЧисло(0, ПоследнийНомер);
        ДанныеОКарте = КолодаБезПеремешивания[НомерКарты];
        СлучайнаяКарта = ЭтотОбъект.Колода.Добавить();
        ЗаполнитьЗначенияСвойств(СлучайнаяКарта, ДанныеОКарте);
        КолодаБезПеремешивания.Удалить(ДанныеОКарте);
    КонецЦикла;
    ЭтотОбъект.ТекущаяКарта = ПолучитьКартинкуКарты();
    Элементы.ТекущаяКарта.Заголовок = ЭтотОбъект.Колода[0].Цвет + " " +
ЭтотОбъект.Колода[0].Значение;
    ЭтотОбъект.Колода.Удалить(0);
    Для Счетчик = 1 По 7 Цикл
        ДобавитьКартуНаПоле(Счетчик, Элементы.ГруппаРукаИгрока);
    КонецЦикла;
    Для Счетчик = 8 По 14 Цикл
        ДобавитьКартуНаПоле(Счетчик, Элементы.ГруппаРукаБота);
    КонецЦикла;
КонецПроцедуры
```

ЛИСТИНГ 2

```
&НаСервере
Функция ПолучитьКартинкуКарты()
    ИмяИскомойКарты = ЭтотОбъект.Колода[0].Цвет + " " +
ЭтотОбъект.Колода[0].Значение;
    СсылкаНаКартинкуКарты =
Справочники.СписокКарт.НайтиПоКоду(ИмяИскомойКарты);
    Возврат ПолучитьНавигационнуюСсылку(СсылкаНаКартинкуКарты, "Картинка");
КонецФункции
&НаСервере
Функция ДобавитьКартуНаПоле(НомерКарты, Группа)
    //НомерКарты - нужен для заполнения названия реквизита и элемента
    //Группа - название группы, куда нужно добавить карту
    Если ЭтотОбъект.Колода.Количество() > 0 Тогда
        ИмяРеквизитаКарты = "КартаНаРуках" + НомерКарты;
        РеквизитКарты = Новый РеквизитФормы(ИмяРеквизитаКарты, Новый
ОписаниеТипов("Строка"));
        МассивРеквизитов = Новый Массив;
        МассивРеквизитов.Добавить(РеквизитКарты);
        ИзменитьРеквизиты(МассивРеквизитов);
        ЭтаФорма[ИмяРеквизитаКарты] = ПолучитьКартинкуКарты();
        ЭлементКарты = Элементы.Добавить(ИмяРеквизитаКарты, Тип("ПолеФормы"),
Группа);
        ЭлементКарты.ПутьКДанным = ИмяРеквизитаКарты;
        ЭлементКарты.Вид = ВидПоляФормы.ПолеКартинки;
        ЭлементКарты.РазмерКартинки = РазмерКартинки.АвтоРазмер;
        ЭлементКарты.Заголовок = ЭтотОбъект.Колода[0].Цвет + " " +
ЭтотОбъект.Колода[0].Значение;
        ЭтотОбъект.Колода.Удалить(0);
        МассивРеквизитов.Очистить();
        Возврат Истина;
    Иначе
        Возврат Ложь;
    КонецЕсли;
КонецФункции
```

ВЫВОД

В ходе выполнения данной лабораторной работы, я создал обработку в среде 1С:Предприятие, которая позволяет генерировать случайные последовательности чисел, представленные как карты в колоде.