

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 № 9

Создание интерактивных ответов для игры «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

Добавим в форму элемента Задач ФормаЗадачи два варианта ответа – команды ОветХороший и ОтветПлохой. Для правильного отображения кнопок команд напомним процедуру ПодготовитьКнопкуОтветов (надписи на кнопках из вариантов истории) и дополним процедуру ПриСозданииНаСервере (для переключения видимости кнопок на различных этапах истории). Код модуля представлен в листинге 1. Привяжем для каждой из кнопок одну и ту же процедуру обработчик решения ОтветНаВыбор, которая будет вызывать серверную процедуру ЗафиксироватьОтвет с параметром названия нажатой кнопки (листинг 2). Процедура ЗафиксироватьОтвет отвечает за вызов нужного этапа истории – плохого или обычного завершения истории.

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ ПРИМЕР

Начнём новую историю (рис. 1). По достижении этапа истории, где происходит выбор (рис. 2), выберем плохой вариант (в данном случае «Покатиться дальше»). Результат – плохое завершение истории – представлен на рис. 3. Пройдём историю ещё раз, в этот раз выбрав хороший вариант («Съесть волка»), после чего отобразится хороший вариант завершения истории (рис. 4).

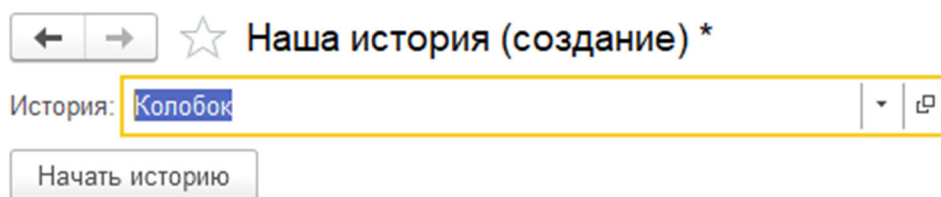



Рисунок 1 – Начало прохождения истории

☆ Выбор в истории 11 от 5/23/2024 1:...

Колобок покатился дальше. Он встретил волка. Волк попросил его не есть. Колобок мог съесть волка или покатиться дальше.



Съесть волка Покатиться дальше

Рисунок 2 - Выбор в истории

☆ Плохое завершение истории 4 от 5/...

Колобок покатился дальше, не съев волка, поэтому умер от голода.




Рисунок 3 – Плохое завершение истории

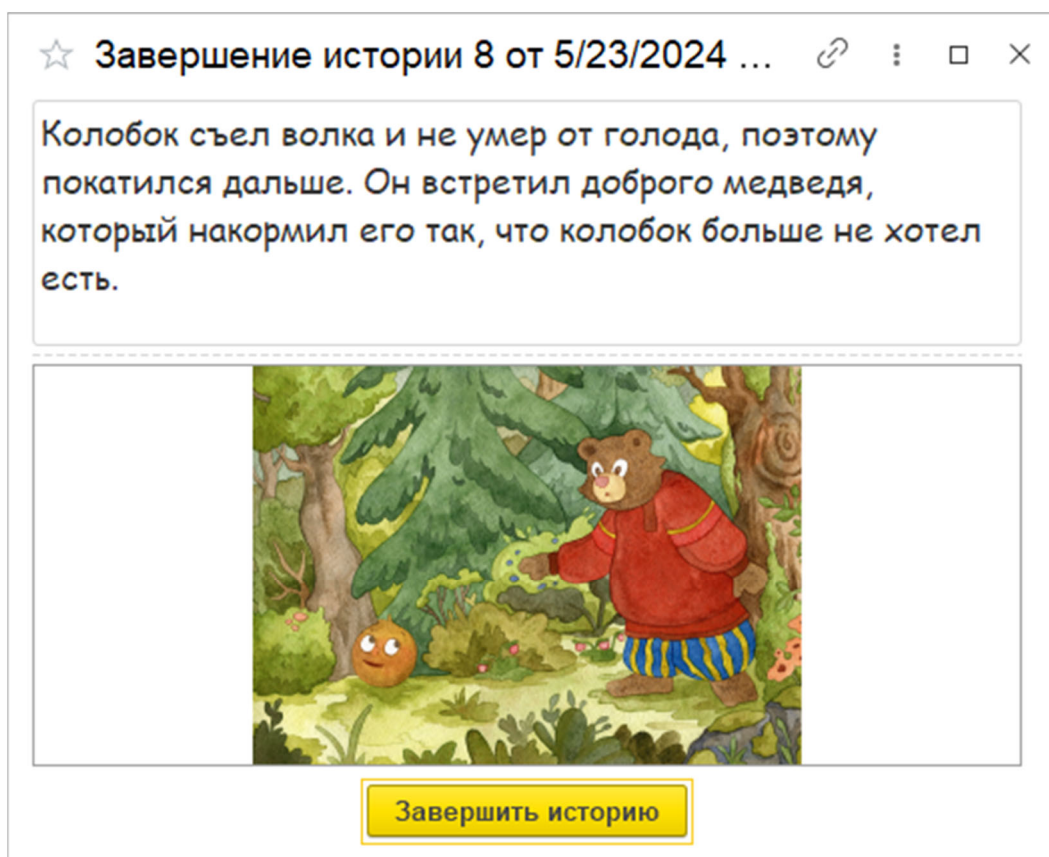


Рисунок 4 – Обычное завершение истории
ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ ПРИМЕР 2

Сыграем один раунд в квест / Начнём игру в квест.???

Для начала запустим игровую конфигурацию в режиме Предприятия, и нажмём на кнопку «Играть в квест» (рис. 1). После этого выберем квест «Инженер» и приступим к прохождению истории (рис. 2). Программа запустит выбранный квест, открыв новое окно с началом сюжета (рис. 3). Нажмём на кнопку «Далее», после чего выведется окно с Продолжением истории (рис. 4). Проследуем дальше по истории, и окажемся перед выбором (рис. 5). Выберем вариант «Устроить Экологию на планете», после чего нас ждёт нежелательное завершение истории (рис. 6). На этом завершим прохождение квеста.

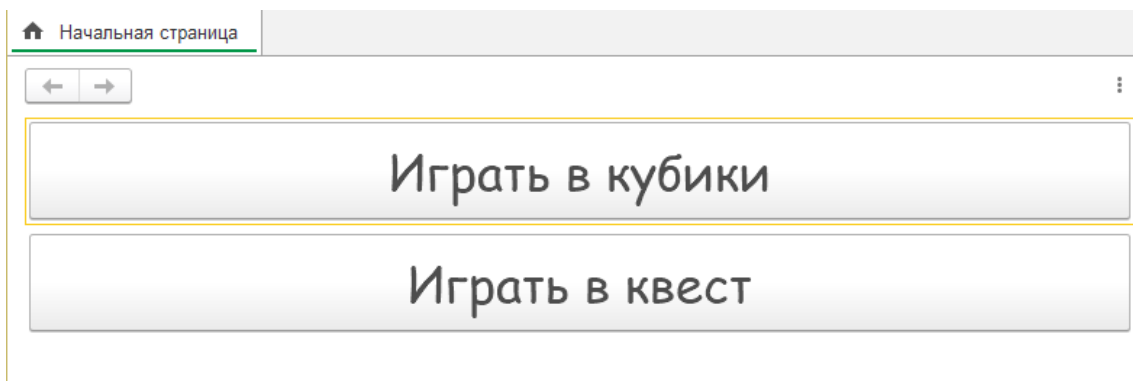


Рисунок 1 – Начальная страница при запуске конфигурации в режим
Предприятия

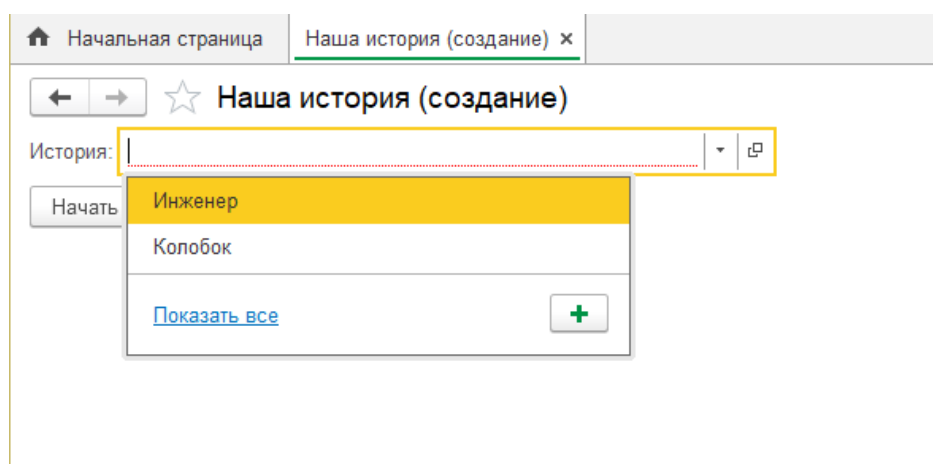


Рисунок 2 – Выбор квеста (истории)



Рисунок 3 – Окно начала истории

Инженер смог автоматизировать своё собственное производство, чтобы в будущем построить корабль и улететь с планеты, но, как оказалось, он был не один...



Дальше

Рисунок 4 – Продолжение истории

Оказалось, на планете были естественные жители - жуки. И вот, перед инженером возник выбор: использовать Чистые Экологичные Безопасные Зелёные Природные Природоохраняющие Натуральные Ракеты или сохранить популяцию жуков?

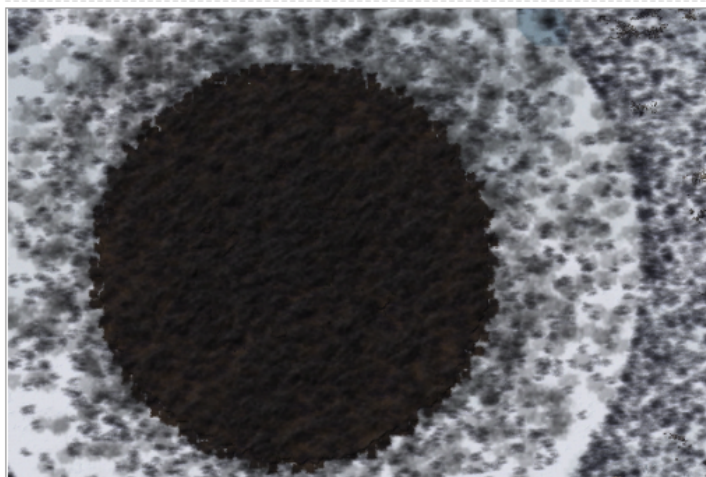


Попробовать договориться с жуками

Устроить Экологию на планете

Рисунок 5 – Выбор в истории

Инженер решил использовать Чистые Экологичные Безопасные Зелёные Природные Природоохраняющие Натуральные Ракеты, но попал в свои атомные электростанции. Матрица реальности сломалась, так как ей не хватило мощности для просчёта всех этих взрывов. Вывод: не используйте килотонные ракеты на своей базе. Вообще не используйте ядерные ракеты. Заливайте жуков водой.



Завершить историю

Рисунок 6 – Плохой конец истории

В данном квесте может использоваться / используется ??? параметр «Отношение жуков», от которого зависит, к какой из концовок мы придём – при различных выборах он увеличивается или уменьшается. Изначально он равен единице, и при «плохом» выборе он становится равным нулю.

ЛИСТИНГ 1 – Код модуля для правильного отображения кнопок

&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;

Если Объект.ТочкаМаршрута =

БизнесПроцессы.НашиИстории.ТочкиМаршрута.ВыборВИстории Тогда

 ПодготовитьКнопкиОтветов();

 Элементы.ВыполнитьИЗаккрыть.Видимость = Ложь;

Иначе

 Элементы.ГруппаОтветы.Видимость = Ложь;

КонецЕсли;

КонецПроцедуры

Процедура ПодготовитьКнопкиОтветов()

 Элементы.ОтветПлохой.Заголовок =

Объект.БизнесПроцесс.История.ВариантДляПоражения;

 Элементы.ОтветХороший.Заголовок =

Объект.БизнесПроцесс.История.ВариантДляПобеды;

КонецПроцедуры

ЛИСТИНГ 2 – Код модуля для вызова варианта завершения истории

&НаКлиенте

Процедура ОтветНаВыбор(Команда)

 ЗафиксироватьОтвет(ТекущийЭлемент.Заголовок);

 Оповестить("Обновить форму задач");

 ЭтотОбъект.Заккрыть();

КонецПроцедуры

&НаСервере

Процедура ЗафиксироватьОтвет(Ответ)

 БП_Объект = Объект.БизнесПроцесс.ПолучитьОбъект();

 БП_Объект.ОтветНаВопрос = Ответ;

 БП_Объект.Записать();

 Задача_Объект = РеквизитФормыВЗначение("Объект");

 Задача_Объект.ВыполнитьЗадачу();

КонецПроцедуры

ВЫВОД

В ходе выполнения данной лабораторной работы, я доработал бизнес-процесс для прохождения истории таким образом, чтобы можно было интерактивно выбирать варианты действия, что приводит к различным завершениям истории.