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 напишем 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).

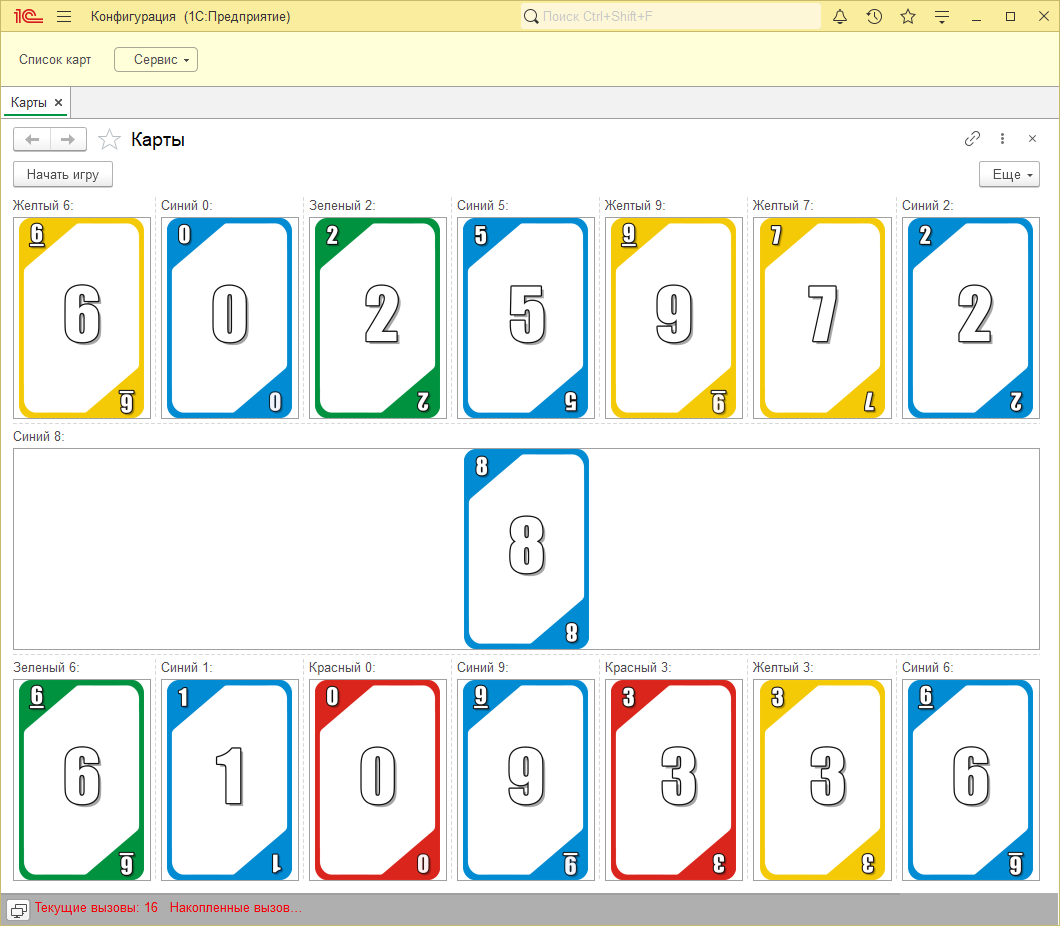


Рисунок 1 – результат нажатия на кнопку «Начать игру».

# 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.