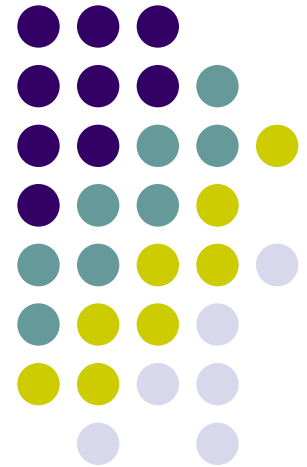


# Презентация

Игра **BRICE** реализованная на языке программирования Action Script.

Автор: Антон Иванов



# Объекты в игре.

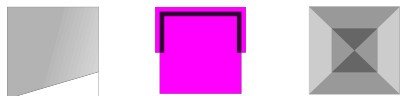


- Объект управляемый пользователем с клавиатуры.



## Типы объектов.

### Нейтральные:



### Вражеские:

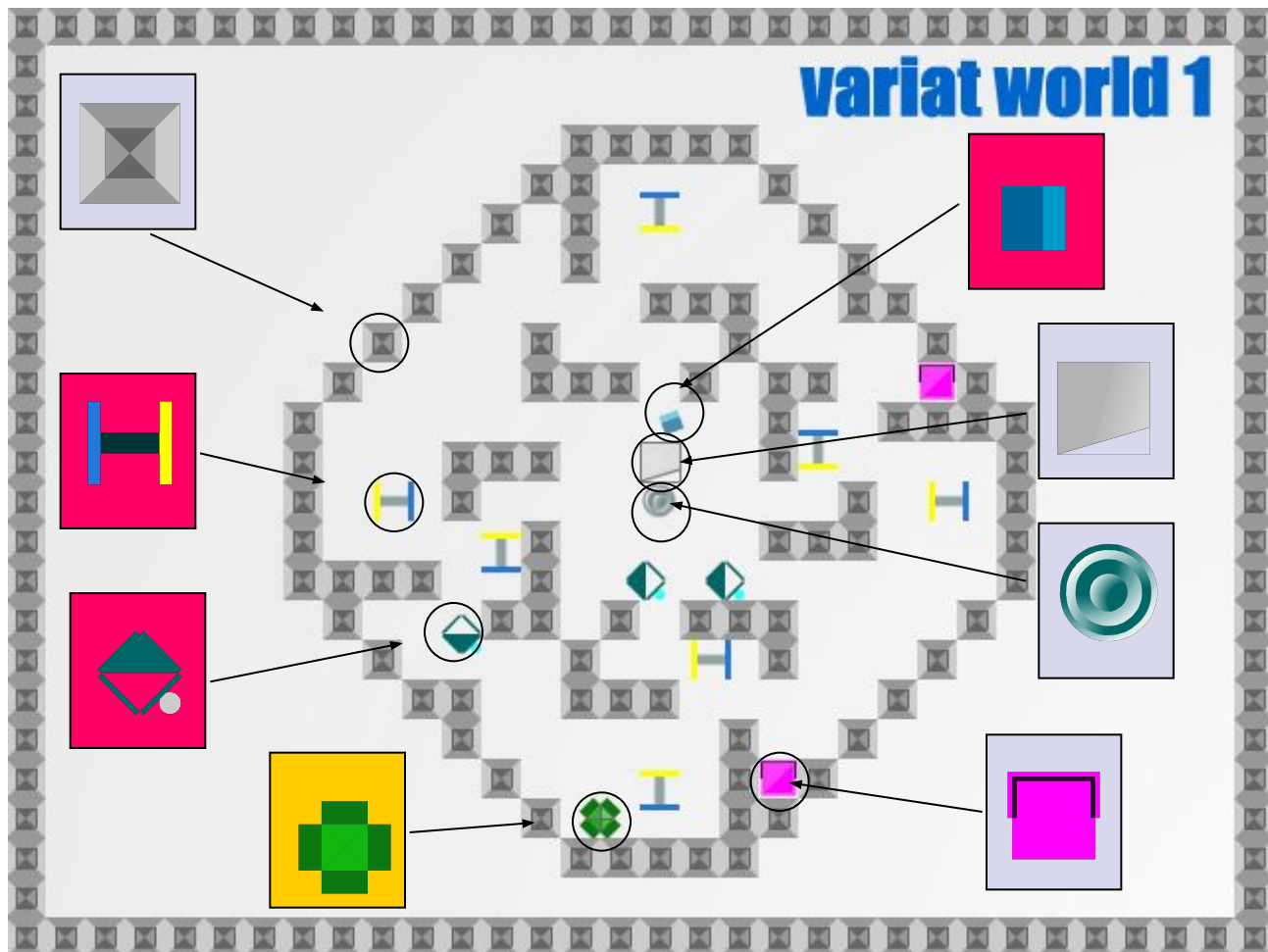
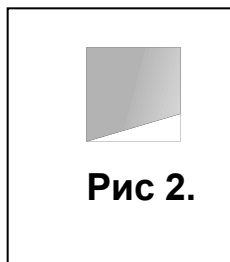
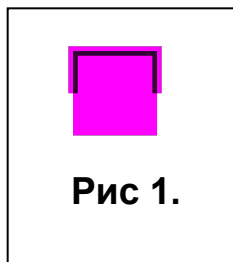


Рис 3.

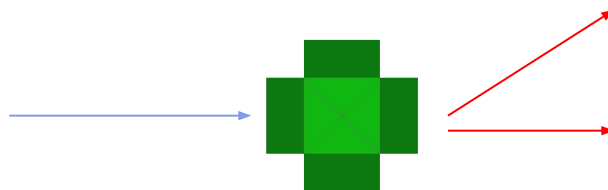
# Структура обмена данными Объекта “BRICE”.



Свойства объекта.



- Элементы Матрицы гл. кадра.
- Клавиши нажатые пользователем.



ВХОД

ВЫХОД

1. XinMat\_
2. YinMat\_

1. levels\_ended

# Матрица

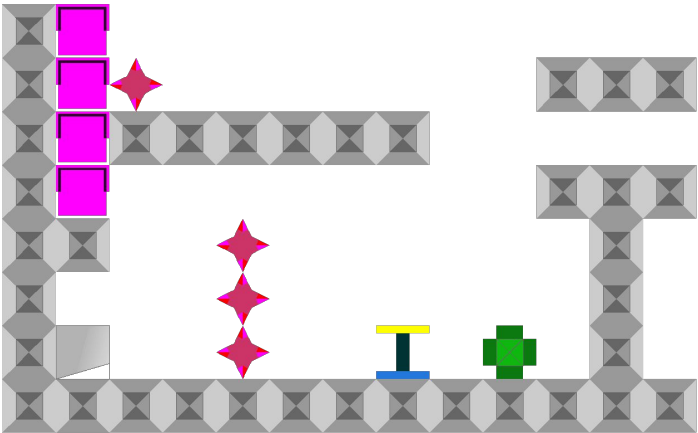


Рис 1.

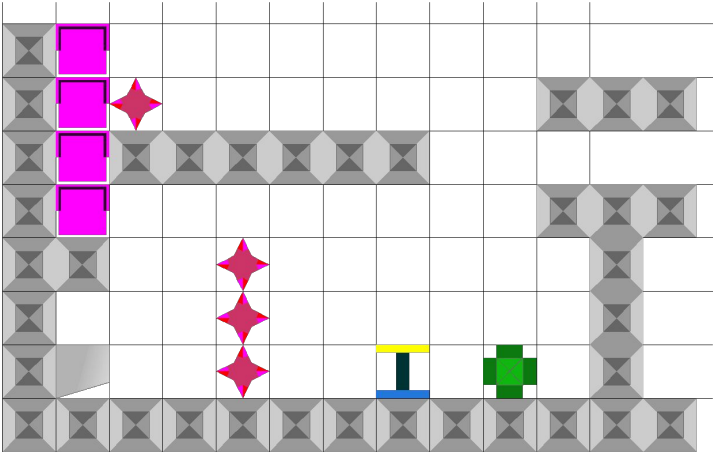
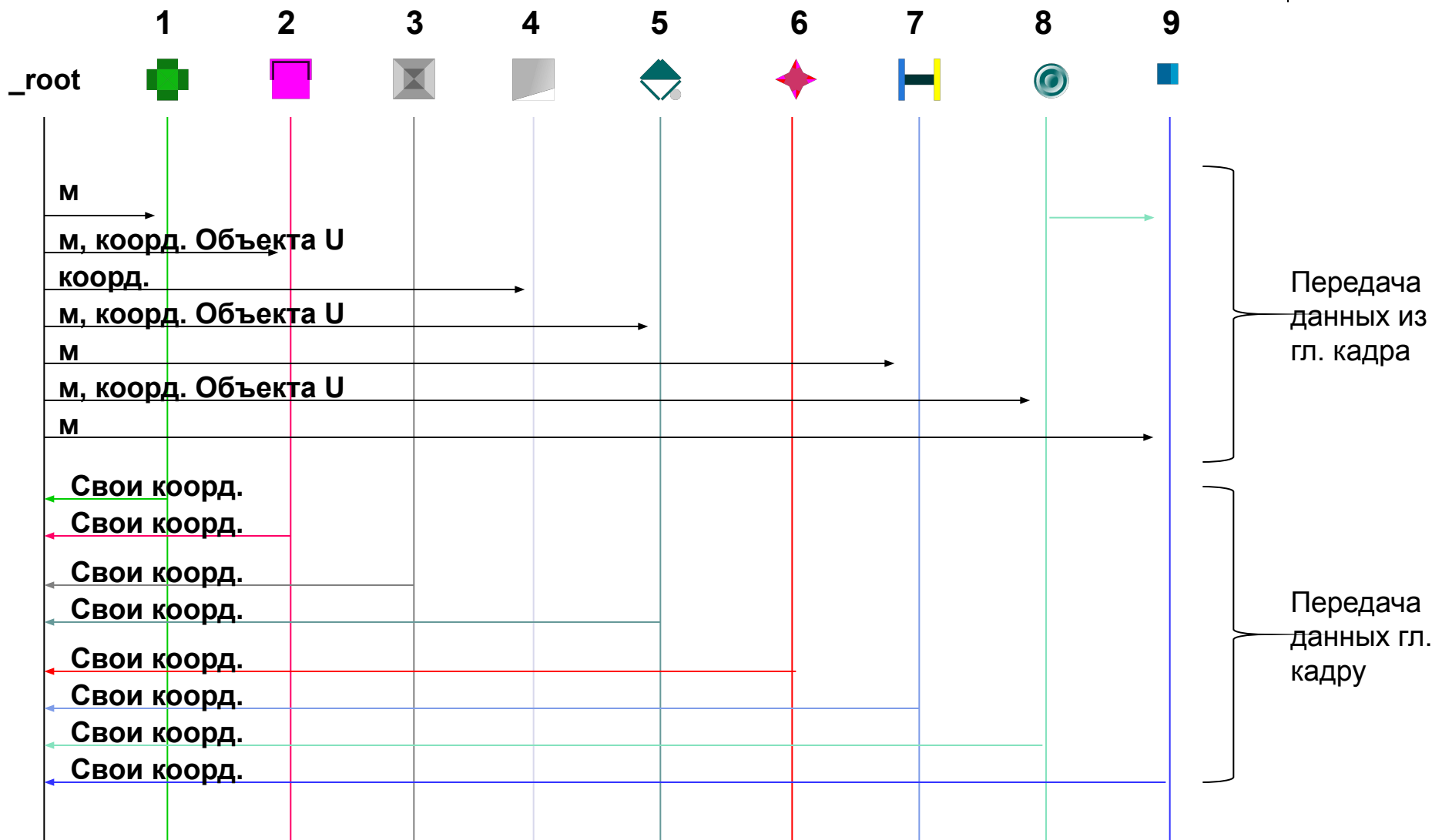


Рис 2.

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>						
<b>2</b>						
<b>3</b>						
<b>4</b>				15		
<b>5</b>						
<b>6</b>						

Рис 3.

# Схема обмена данными в программе.





enemy



ai



show



Рис 1.

# Создание маршрута

передача



перевод



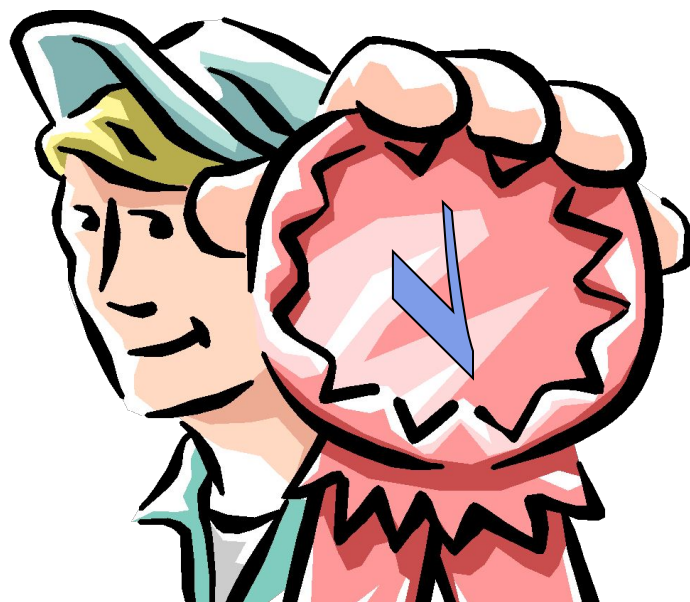
ВХОД

- Элементы Матрицы гл. кадра.
- Координаты объекта "U"

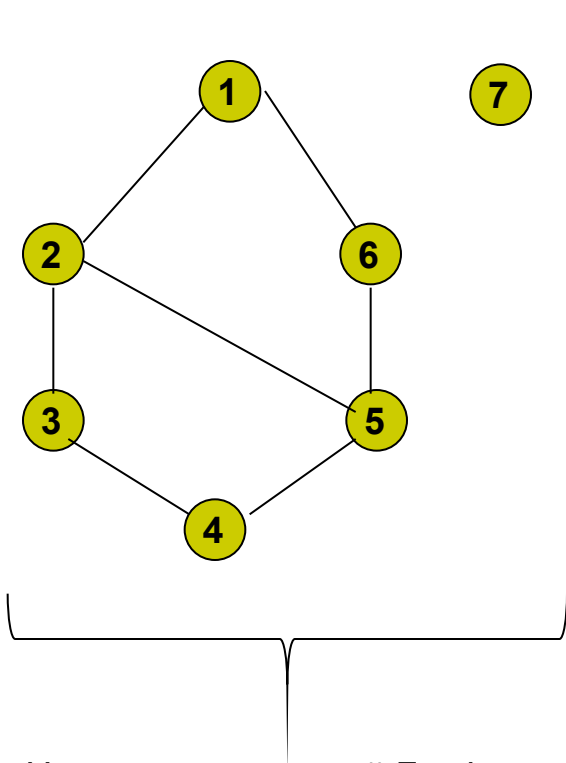
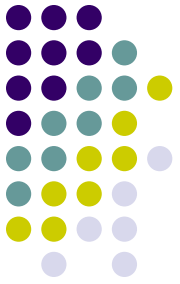




**Конец.**

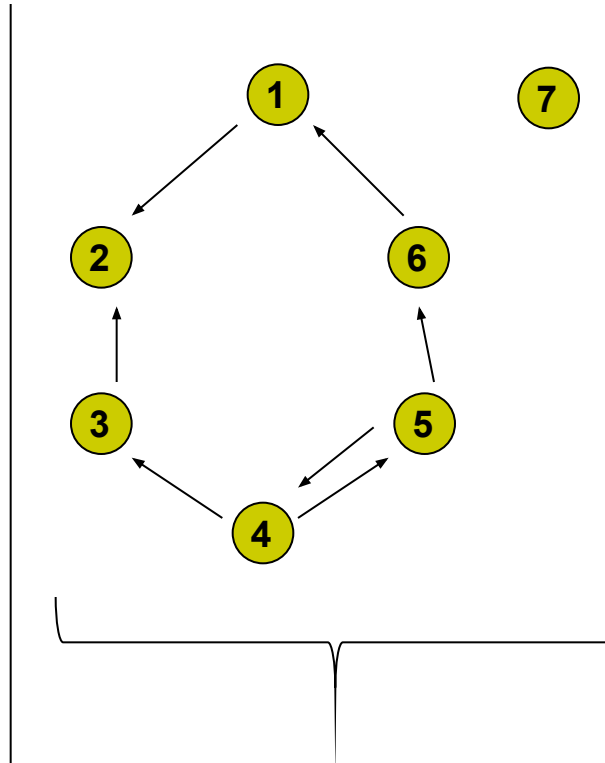


Графом называется конечное множество точек, некоторые из которых соединены линиями. Точки называются вершинами графа, а соединяющие линии – ребрами.



Неориентированный Граф.

Рис 1.



Ориентированный Граф.

Рис 2.



# Стек(stack), очередь(queue).



Стеки и очереди – это динамические множества, элементы из которых удаляются с помощью предварительно определенной операции.

Первым из стека удаляется элемент, который был помещен туда последним (last-in, first-out - LIFO).

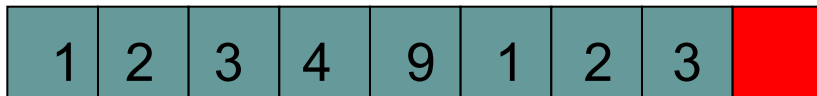


Рис. 1



Рис. 2

Первым из очереди удаляется элемент, который был помещен туда раньше всех (first-in, first-out - FIFO).

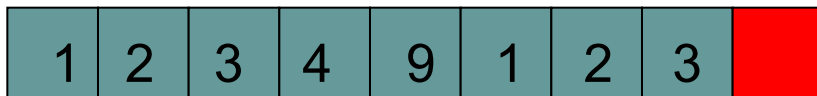


Рис. 3



Рис. 4

↑  
left

↑  
right

↑  
left

↑  
right