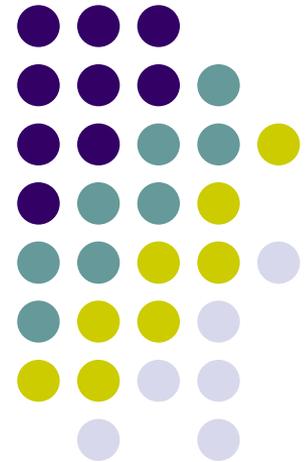


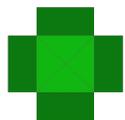
Презентация

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

Автор: Антон Иванов



Объекты в игре.

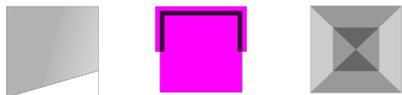


- Объект управляемый пользователем с клавиатуры.



Типы объектов.

Нейтральные:



Вражеские:

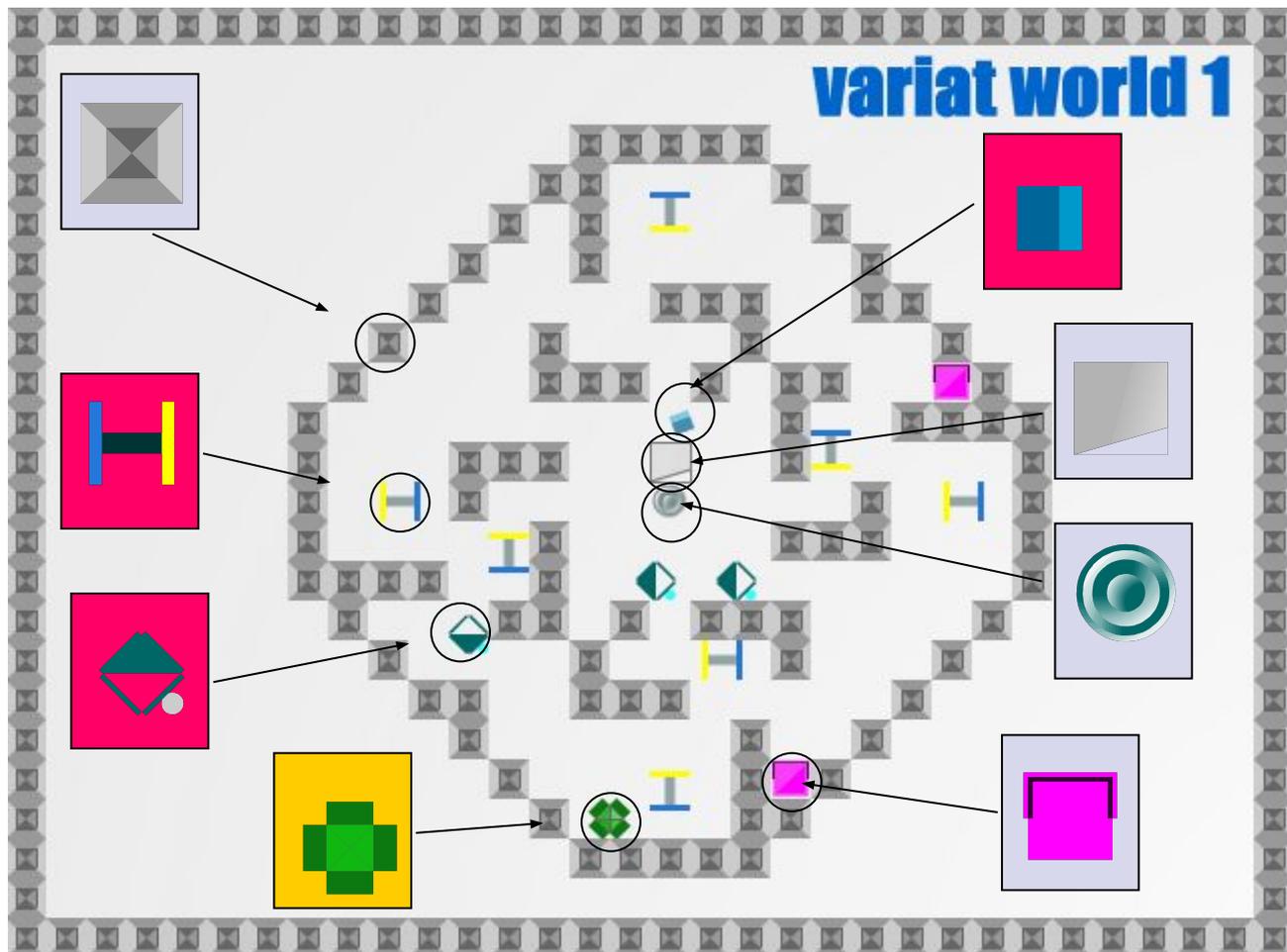
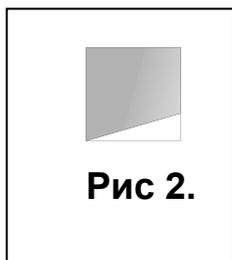
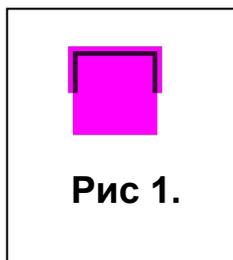


Рис 3.

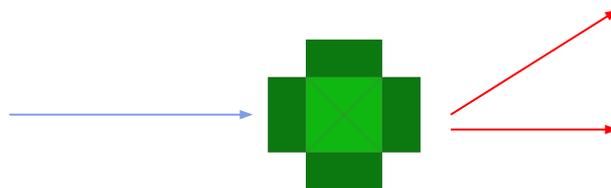
Структура обмена данными Объекта “BRICE”.



Свойства объекта.



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



ВХОД

ВЫХОД

1. XinMat_
2. YinMat_

1. levels_ended

Матрица

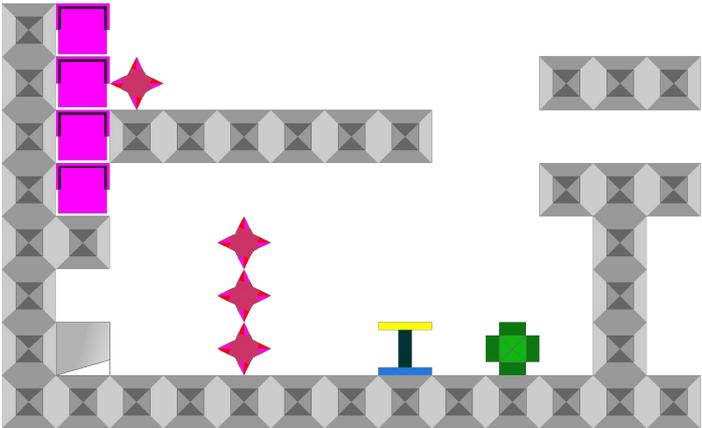


Рис 1.

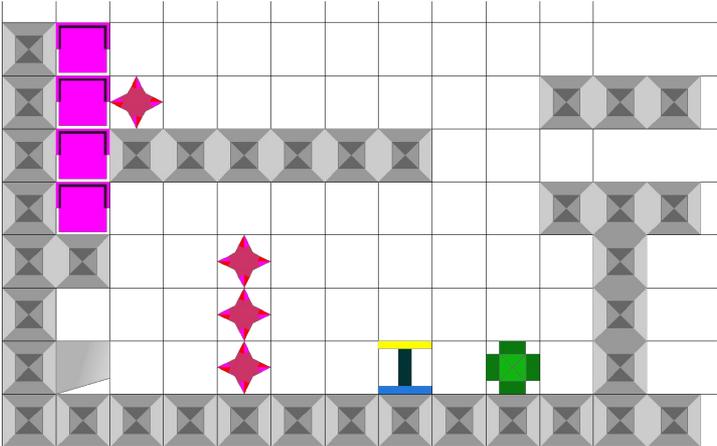
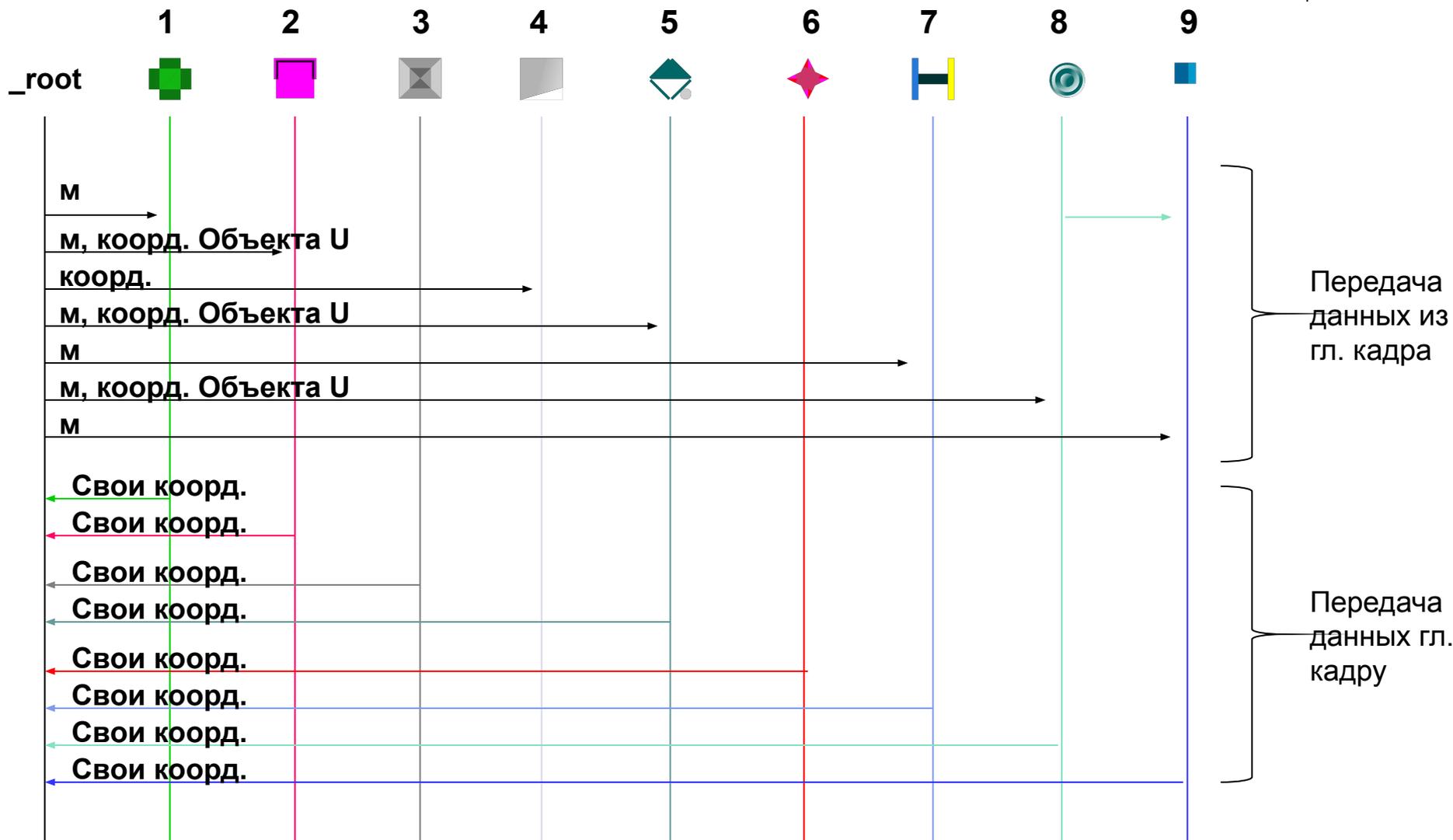


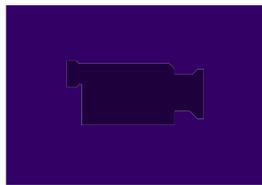
Рис 2.

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4				15		
5						
6						

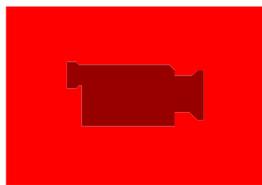
Рис 3.

Схема обмена данными в программе.





enemy



ai



show



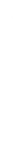
Рис 1.

Создание маршрута

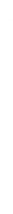
передача



перевод



ВХОД

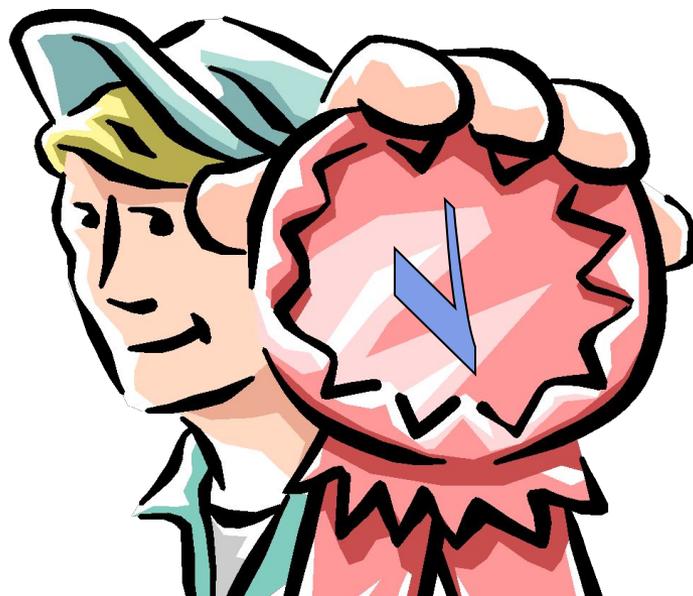


- Элементы Матрицы гл. кадра.
- Координаты объекта "U"

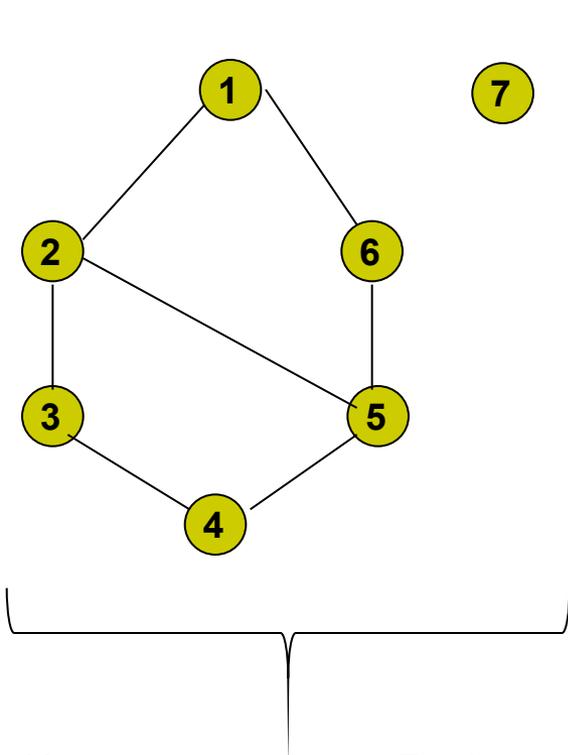




Конец.

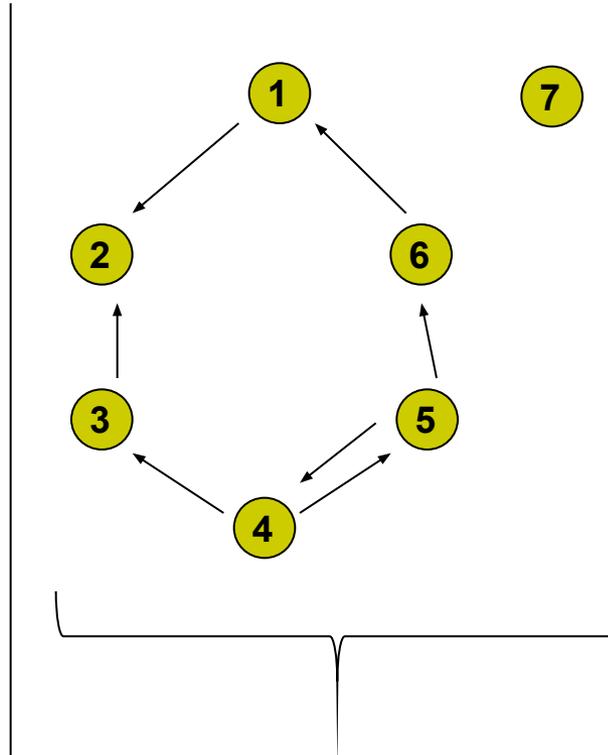


Графом называется конечное множество точек, некоторые из которых соединены линиями. Точки называются вершинами графа, а соединяющие линии – ребрами.



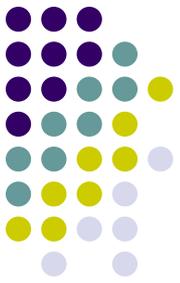
Неориентированный Граф.

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

↑
left



Рис. 4

↑
left

↑
right