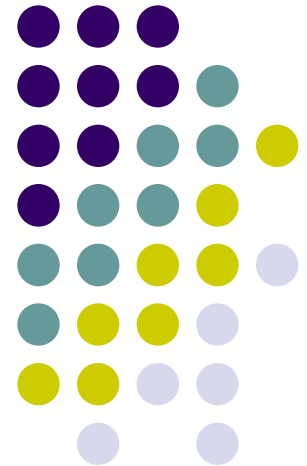
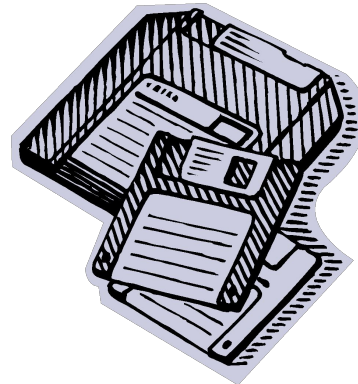


Презентация

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

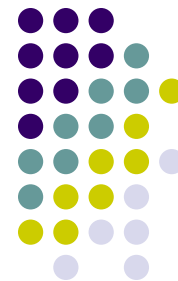
Автор: Антон Иванов



Объекты в игре.

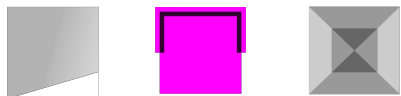


- Объект управляемый пользователем с клавиатуры.



Типы объектов.

Нейтральные:



Вражеские:

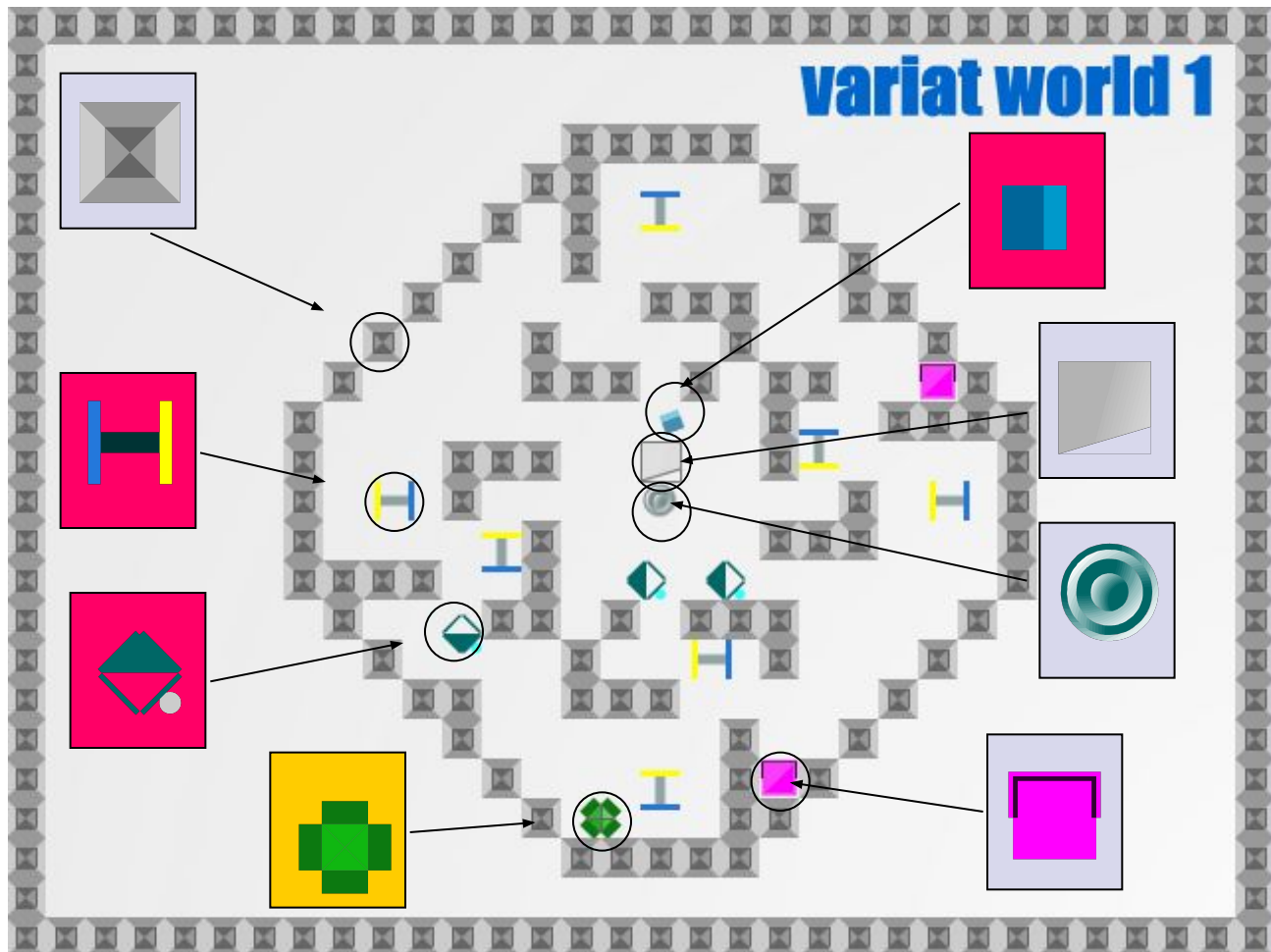
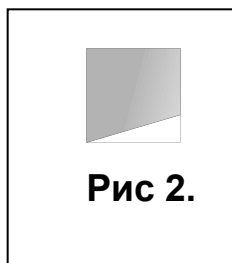
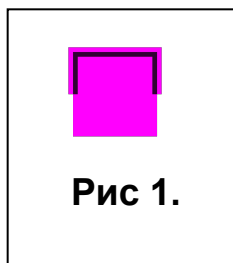


Рис 3.

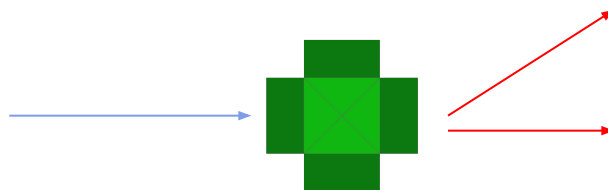
Структура обмена данными Объекта “BRICE”.



Свойства объекта.



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



ВХОД

ВЫХОД

1. XinMat_
2. YinMat_

1. levels_ended

Матрица

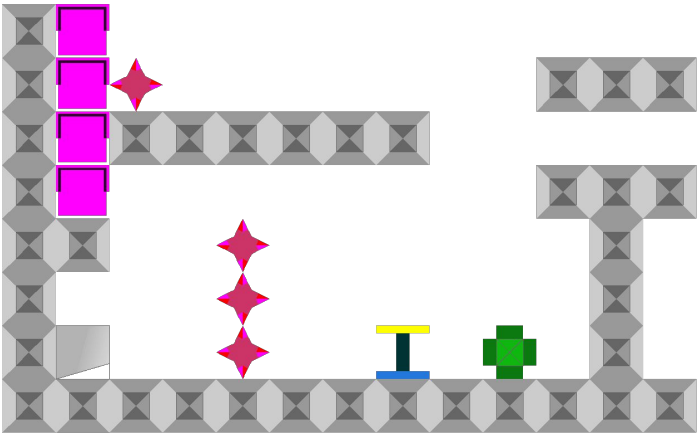


Рис 1.

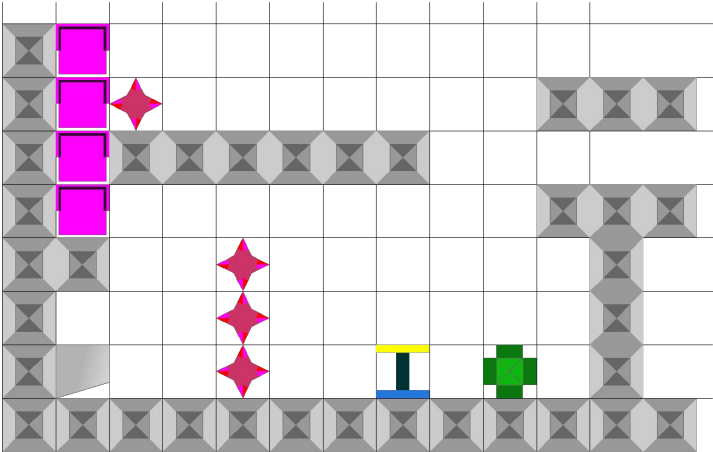
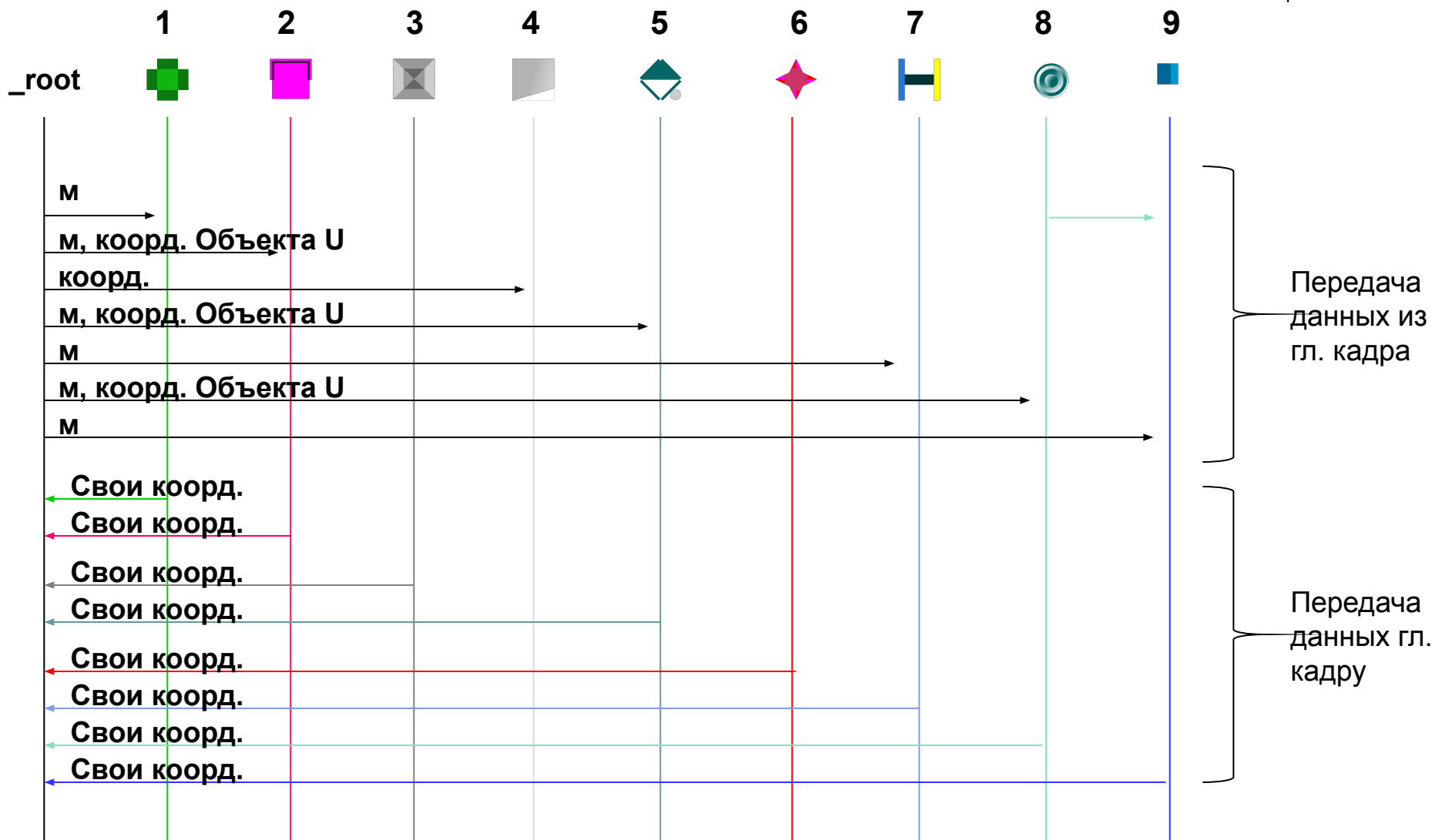


Рис 2.

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

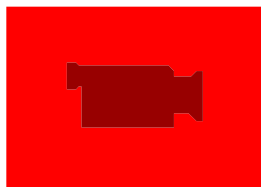
Рис 3.

Схема обмена данными в программе.





enemy



ai



show



Рис 1.

Создание маршрута

передача



перевод



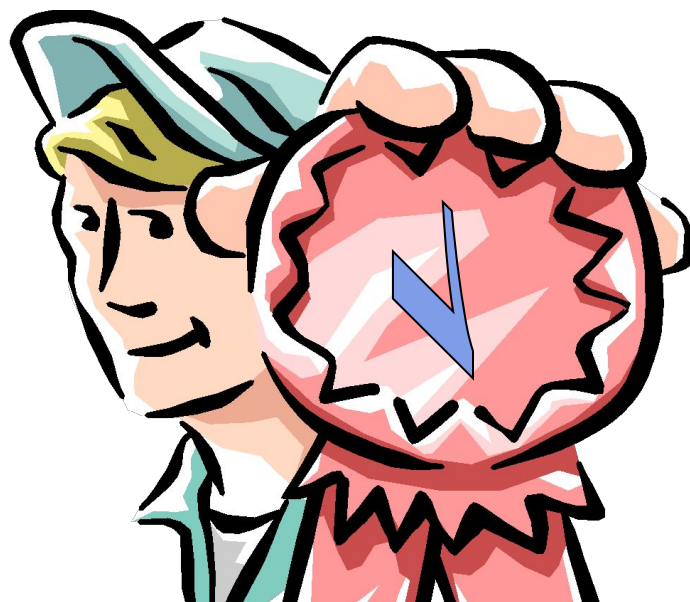
ВХОД

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

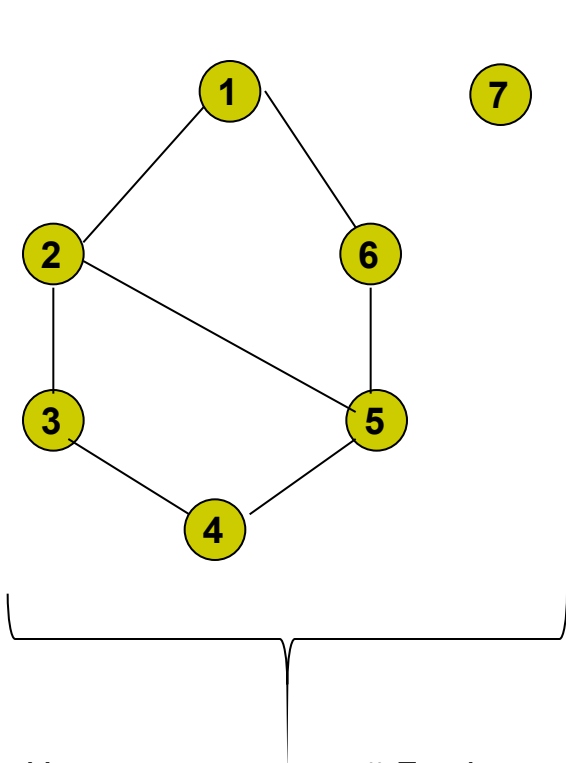
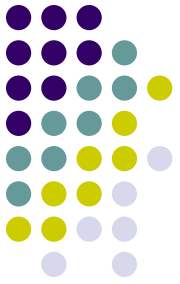




Конец.

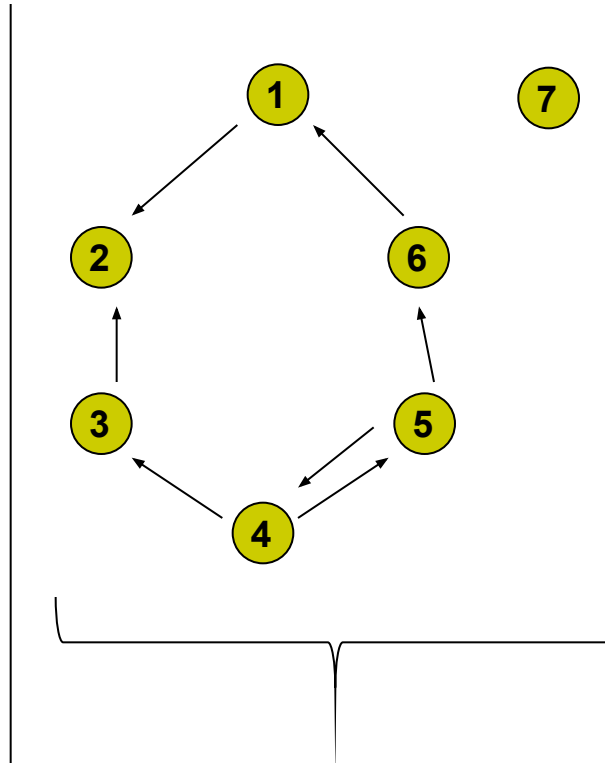


Графом называется конечное множество точек, некоторые из которых соединены линиями. Точки называются вершинами графа, а соединяющие линии – ребрами.



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).

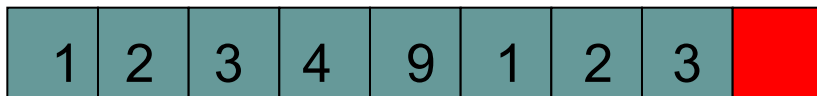


Рис. 1



Рис. 2

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



left

Рис. 3

right



left

Рис. 4

right