

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТОВ

Разработчик проектов: Войчинский Станислав Валерьевич (22.12.1985 г.р.)

Контактные данные: телефон +375 444 89 77 31;

email: stanislav.voichinskii@mail.ru

Проект 1

Программа игры. Предполагается, что программа будет выполнена в среде Pascal и возможна к запуску на компьютере "Байт" (ZX Spectrum).

Как играть? Нужно набирать клавишу 1,2,3,4 в более длинный неповторяющийся цикл, состоящий из звеньев, где одиночное звено содержит клавишу 1,2,3,4 один раз. Набирая звено, высвечивается подсказка - какую клавишу (1,2,3 или 4) надо набирать, чтобы продолжился правильный набор цикла. Таким образом, увидим, что все правильные звенья – это: 1234 1324 1432 1342 1423 1243 2341 2431 2143 2413 2134 2314 3412 3142 3214 3124 3241 3421 4123 4213 4321 4231 4312 4132 (можно в различной последовательности). Повторить одиночное звено можно только переходя в большее звено, большее звено содержит 24 меньших звена, также большее звено должно не повторяться (для более успешного прохождения игры) и работает с подсказкой.

Подсказка. Подсказка выдает все до одного правильные наборы звеньев. Таким образом, если самое первое звено было 1234 - то повторить его нельзя до перехода в следующее большее звено. Если, набирая второе звено, набрали 12 - то подсказка выдаст, что теперь надо набирать 4, а затем 3 (не 34, т.к. звено 1234 уже было). И высветятся следующие подсказки. Если было неправильно набрано звено (не по подсказке), то сбрасываем звено. Например: набрали 11, то сбросить звено - это набрать два любых ключа, к ключам 11 это 11-- , получим следующую подсказку. Сбрасываемое звено не зачисляет очков. Подсказка высвечивается до конца каждого уровня игры.

Уровни игры. Первый уровень: человек убегает от "трактора" - трактор движется за человеком со скоростью 48 печатных знаков в минуту. Это значит, что нужно успеть попадать в подсказку 672 раза за отрезок времени 14 минут (840 секунд). Каждые 6 печатных знаков (очков) трактор продвигается на 1 печатный символ влево; человек, убегая со скоростью выше скорости трактора, отодвигается на символ влево быстрее.

Если человек не убегает от трактора со скоростью выше 48 печатных знаков в минуту, то трактор его задавит - начинаем игру заново. Прошли уровень - поздравления. Второй уровень - нужно набрать правильно, исходя из подсказки, это 672 попадания со скоростью выше 72 печатных знака в минуту за

отрезок времени 560 секунд. Прошли уровень - поздравления. Третий уровень - скорость трактора 96 печатных знака в минуту, нужно успеть набрать 672 попадания. Прошли уровень - поздравления. Четвертый уровень - скорость трактора 120 печатных знаков в минуту. Прошли уровень - поздравления. Пятый уровень - скорость трактора 148 печатных знаков в минуту - успеть набрать 672. Прошли уровень - поздравления. Шестой уровень - трактор едет со скоростью 172 знака в минуту - успеть набрать 672 попадания. Прошли уровень - поздравления. Седьмой - 196 печатных знаков в минуту (аналогично) (возможные недочеты можно исправить в процессе сборки программы).

Игра представляет собой "картинки"- графику, состоящую из строчных символов, это белые символы на черном экране. Как правило, экран занимает 124 строчных символа по горизонтали и 93 строчных символа по вертикали. Строчные символы - это `1234567890-=\/*-qwertyuiop[]+asdfgh jkl;'zxcvbnm,./0.

Таким образом, картинка может выглядеть:

132 (статус-очки)

x x x x (подсказка)

3 _ _ _ (набираемое звено)

(здесь расположен человек)

(его догоняет трактор)

человек убегает; трактор;

\0- -0- -0/ -0-

\ ^ ^ ^ ^

_ /

o 0

(когда скорость трактора выше и человека догоняет трактор - конец игры, начать заново, покинуть игру). Возможны ремейки программы.

По аналогии с проектом 1 разработаны проекты еще трех компьютерных игр.

Проект 2

Программа - игровой автомат "ограбление банка" с возможным выигрышем ставки игрока.

Как играть. Заряжаем купюру. Выбираем банк (один из нескольких). Любое "ограбление банка" отличается благодаря различному сценарию и монтажу видео. Таким образом, меняя камеру "успеха игрока" (после разгадываемой карты) получаем множество различных исходов игры ставки игрока. Видео снимают сразу несколько камер. Выбираем сколько карт будем гадать (от 2 до 54). Автомат не может проиграть больше, чем у него на счету.

Гадаем карту красное/черное. Угадали - производится видео. Далее видео останавливается на паузе (каждая разгаданная карта показывает видео, а также предлагает гадать дальше). Угадали все карты (всю комбинацию) - видео, можно получить чек с выигрышем (минус 10% за работу автомата и бара). Не угадали одну карту - производится видео - вы потеряли ставку, а также после сообщения "вы потеряли ставку" автомат показывает поочередность всех видео (если были разгаданы карты до неугаданной (неугаданная карта показывает видео-провал, а также отличается между собой)). Далее можно сделать следующую ставку, зарядить купюру, вернуться назад - поменять "банк", а также количество разгадываемых карт. Если во время игры игрок не играет промежуток времени - автомат выдаст чек с начальной ставкой. С каждой угаданной картой возможный выигрыш возрастает вдвое, чтобы получить выигрыш нужно разгадать всё количество карт заданных перед игрой (от 2 до 54 карт). Не угадали одну карту - проигрыш - автомат съедает ставку. Видео с разгаданными 7-ю картами (если всего гадать 7) отличается от видео с 54 разгаданными картами (если всего гадать 54).

Как компьютер выдает карты. Пусть от 1-ой по +4 до 53-ей и 54-ой карты (53-ья и 54-ая - джокеры) - червы, от 2-ой по +4 (до джокеров) - трефы, от 3-ей по +4 (до-без джокеров) – бубны (ромбы), от 4-ой по +4 (пропуская джокеры мимо) - пики. Тогда запустим программу максимально быстро считающую от 1 до 54 (после 54, снова 1 до 54 по +1). После выбора "сколько карт будем гадать (от 2 до 54)", гадаем первую карту (красное/черное). Считаю выпало число 7 (к примеру). Значит число 7 - красная тройка ромб (бубны). Не отгадали - показываем видео, игрок теряет ставку, можем повторить ставку. Угадали, показываем видео, предполагаемый выигрыш вырос вдвое. "Вытягиваем" тройку ромб из колоды - теперь компьютер считает не 54, а 53 карты (без тройки ромб), и если в следующий раз набираем красное, 7-ая карта, то компьютер вытянет следующую карту, а именно 8-ую (т.к. седьмая карта уже была), пик - не угадали, т.к. тройка пик - черное (меньше двух карт гадать нельзя). К примеру, гадали черное/красное, выпала 53-ья карта - угадали, т.к. карта джокер (53-ья и 54-ая карта) - "удача" или "вы просто отгадали", вытягиваем 53-юю карту - показываем видео. Отгадали все заданное количество карт - можем получить выигрыш минус 10%. Пусть 2 карты уже угадано, то в "тасуемой колоде" теперь не 54, а 54 минус 2 карты = 52 карты. Компьютер снова спрашивает: красное/черное. Угадали, смотрим видео, вытягиваем из колоды попавшуюся карту - теперь в колоде 51 карта. Не угадали - смотрим видео, теряем ставку. Таким образом можно повторять процедуру до удовлетворения игрока или до проигрыша купюры игрока.

Видео. Задав перед игрой количество разгадываемых карт, программа обращается в папку, имеющую в себе отрезки видео, расположенные по очередности в соответствии с результатом "прохождения игры". Таким образом,

задав разгадываемое количество карт 3, программа обращается в папку "3" и показывает видео. Например: угадали первую карту - показали видео 3.1+ (первое число - число разгадываемых карт; второе число - номер разгадываемой карты-видео; "плюс" обозначает разданную карту; "минус"(вместо плюса) обозначает провал, неразгаданную карту). Угадали вторую карту - видео 3.2+; угадали третью - видео 3.3+; не угадали одну карту - показываем карту видео-провал и повторяем все разгаданные карты-видео (если они есть) и карту видео-провал. Все карты-видео отличаются между собой.

Ремейки. Ремейки игры заключаются в замене видео игры. Таким образом, в первом варианте игры мы выбирали "банк", делали ставку, выбирали количество разгадываемых карт, то теперь, заменив видео х.у.(+/-): где "х" - количество разгадываемых карт; "у" - очередность разгадываемой карты-видео; "+/-" - результат "угадывания" карты, можем получить ремейк - "ограбление" стало, к примеру, "драки".

Внешность программы. Чуть левее чуть снизу расположено окно. Окно показывает видео. Вверху расположена рамка "Всего на счету у автомата", правее - "Всего заряжено: (денег)", чуть ниже правее - "Ставка: (денег)", еще ниже - "красное/черное". Посередине ниже внизу слева нарисованы разгаданные карты, правее – карты, закрытые "рубашкой", равные количеству карт, оставшихся быть разгаданными. (возможные недочеты можно исправить в процессе сборки программы).

Возможны аналогичные ремейки программы.

С уважением. Станислав Войчинский

Контактный телефон: +375 444 89 77 31

Email: stanislav.voichinskii@mail.ru