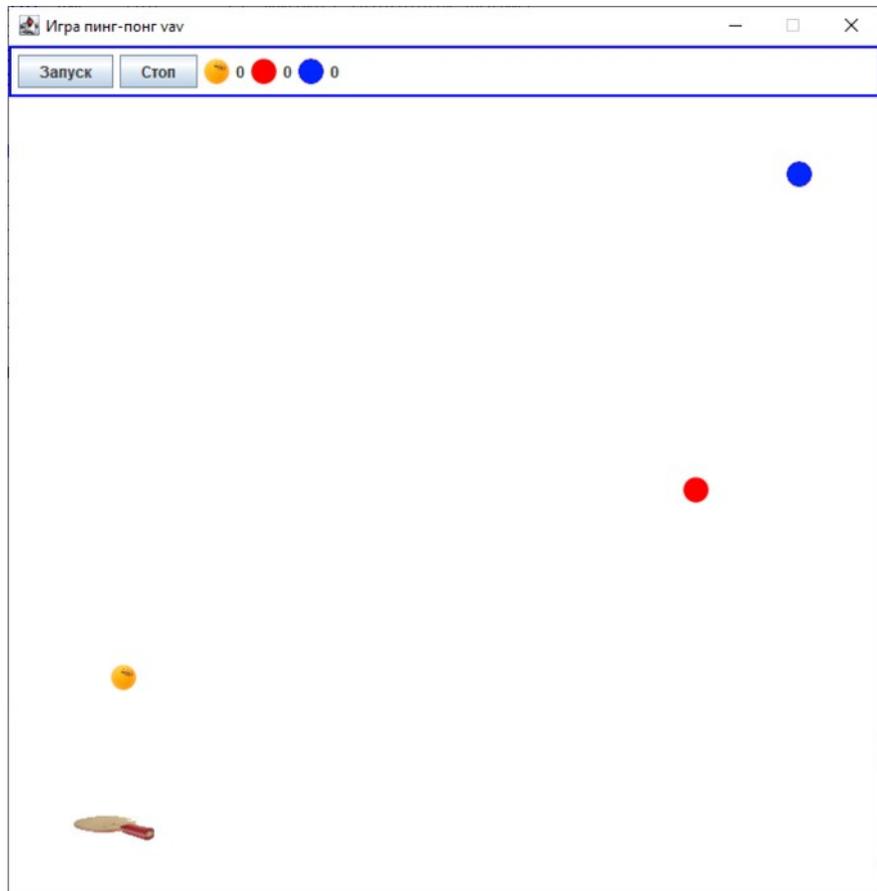


МБОУ «Вавожская СОШ»



Игра «Пинг-понг vav»

Фамилия участника:

Обухов Родион Константинович

Ф.И.О. руководителя:

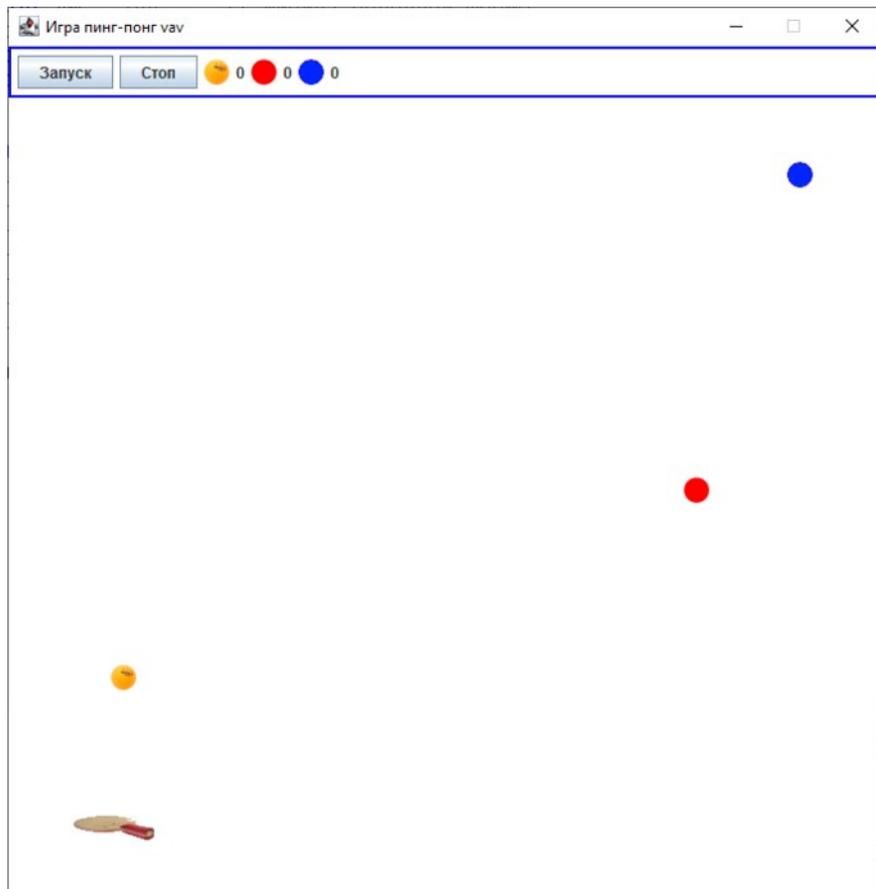
Бурков Валерий Николаевич

Правила игры

Цель игры: Набрать максимальное количество баллов.

Правила игры : С помощью ракетки необходимо отбивать 3 шарика движущихся по разным направления и с разной скоростью. Ракетка может двигаться только по горизонтали в пределах игрового поля. Если ракетка покидает пределы поля с нижней стороны то баллы уменьшаются, и увеличиваются если шарик отбит ракеткой.

Описание игры

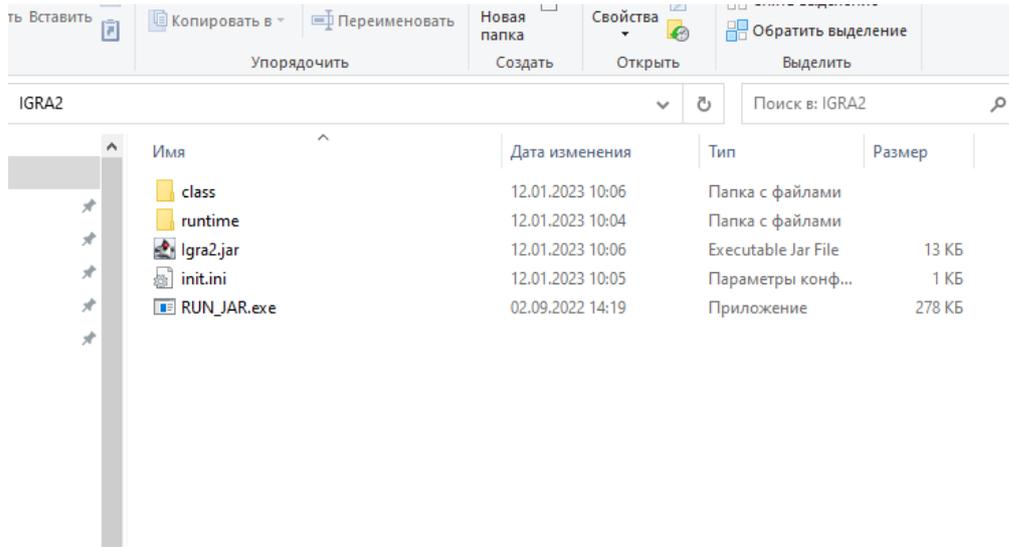


Игра состоит из игрового поля, 3 шариков, ракетки, кнопок управления и панели результатов. Три шарика располагаются на игровом поле, ракетка с низу, кнопки управления и панель результатов сверху.

Запуск игры осуществляется с помощью кнопки «Запуск». Остановить можно с помощью кнопки «Стоп». Набранные баллы видно на панели результатов.

Ракетка управляется клавишами «стрелка влево» и «стрелка вправо» в пределах игрового поля.

Запуск программы



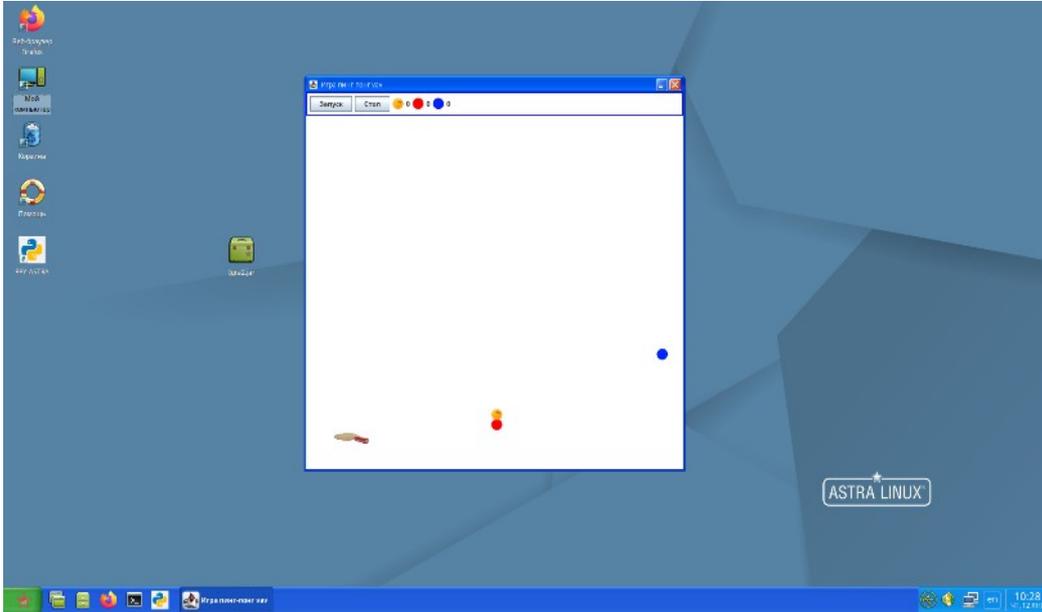
Игра написана на языке программирования java и для запуска требует orenjdk 17 или более.

Скачать можно с сайта <https://jdk.java.net/> или из других источников.

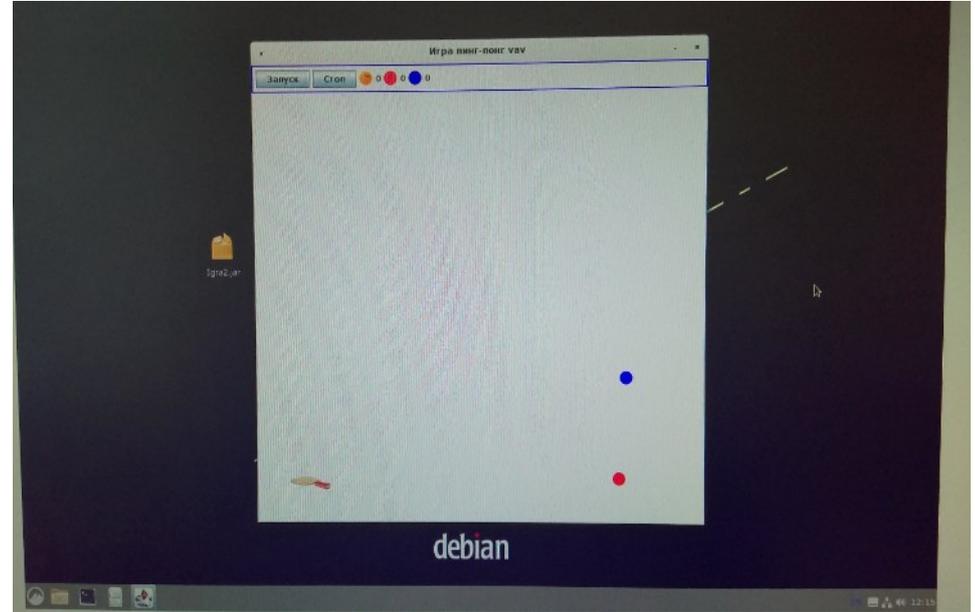
Первый способ запуска: Если orenjdk 17 установлен можно запустить файл Igra2.jar

Второй способ запуска: запускать можно с помощью программы RUN_JAR. Необходимо запустить программу RUN_JAR.exe и данная программа запустит игру с помощью runtime (в папке с игрой)

Запуск игры в Linux



Astra Linux



Debian

Игра без проблем запускается в Linux

Код программы

```
C:\Users\user\Desktop\igra\src>Main.java
Файл Правка Вид Компиляция Скрипт Запуск Сборка Утилиты Настройка О программе
Версия редактора: 1.9.74-p-win-mini

1 // Создать java пакет igra
2 package igra;
3
4 import javax.swing.*; //Подключить пакет swing
5 import javax.swing.border.LineBorder;
6 import java.awt.*; //Подключить пакет awt
7 import java.awt.event.*; //Подключить пакет awt.event
8 import java.net.URL;
9
10 public class Main extends JFrame ( // Создать класс Main как подкласс JFrame
11
12     JLabel jl1, jl2, jl3; // Метки для вывода результатов
13
14     //Начальные координаты
15     int x0 = 50; // начальное положение панели jr по x
16     int y0 = 200; // начальное положение панели jr по y
17     int w = 65; // ширина
18     int h = 21; // высота
19     int dx = 20; // шаг по x
20     int dy = 10; // шаг по y
21     int hm = 700; // Высота основной формы
22     int wm = 700; // Ширина основной формы
23     ImagePanel mf; // Ссылка на панель движения шариков
24     ImagePanel jr; // Ссылка на панель jr (Панель в качестве ракетки)
25     ImagePanel shar; // Панель для шара
26     ImagePanel shar1; // Панель для шара1
27     ImagePanel shar2; // Панель для шара2
28     boolean status = false;
29     int m1 = 0, m2 = 0, m3 = 0;
30     int[] zx = {1, 1, 1}; // Знак скорости по x (1 или -1)
31     int[] zy = {1, 1, 1}; // Знак скорости по y (1 или -1)
32     int v = 0; // Скорость шарика1
33     int v1 = -7; // Скорость шарика2
34     int v2 = -5; // Скорость шарика2
35     int sk = 60; // Задержка кадра (мс)
36
37     Main() { // Конструктор класса
38
39         setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); // Закрыть программу при закрытии окна
40         setBounds(100, 100, wm, hm); // Установить размеры главной формы
41         setTitle("Игра пинг-понг vav"); // Заголовок программы
42         setLayout(new BorderLayout()); // Пустой диспетчер компоновки
43         setResizable(false); // Запретить менять размеры окна
44
45
46
```

Сайт игры (http://provav.ru/u9a_java/#tabs-3)

Java-программирование

Учебные задания | Онлайн компилятор java | Дистрибутивы | **Проекты**

№	Наименование проекта	Координаторы проекта
1	Программа для шифрования Вид программы Скачать описание программы Скачать	Координатор проекта: Бурков Валерий Николаевич Участники проекта: Обухов Родион Дербенёв Иван
2	Программа для запоминания иностранных слов «Мой словарь» Вид программы Скачать описание программы Скачать	Координатор проекта: Бурков Валерий Николаевич Участники проекта: Зайцев Мирослав Протопопов Михаил
3	Игра «Пинг-понг vav» Вид программы Скачать описание программы Скачать	Координатор проекта: Бурков Валерий Николаевич Участники проекта: Шихов Егор