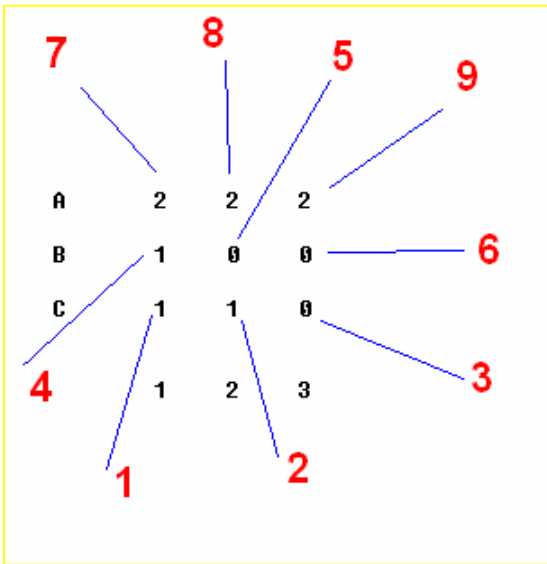


بازی دوز با C++

طریقه بازی کردن :



با استفاده از کلید های ۱ تا ۹ و به صورت زیر صورت می گیرد .
(انتخاب مهره و یا مکان)

چون بازی به صورت خیلی ساده و برای مبتدیان نوشته شده است ، برای نمایش مهره ها از اعداد استفاده شده است . عدد صفر به معنای خالی بودن مکان و عدد یک مهره های شما و عدد دو مهره های کامپیوتر (و یا نفر دوم در قسمت دو نفره) را نشان می دهد .

با اجرای فایل " 1 player.exe " بازی یک نفره شروع شده و مشاهده می شود تمام اعداد صفر است (یعنی هنوز هیچ مهره ای نگذاشتیم) . با فشردن کلید ۱ تا ۹ مکان با توجه به شکل بالا مکان مربوط انتخاب شده و ۱ می شود . و بعد از آن کامپیوتر حرکت خود را شروع کرده و مهره

A	1	0	2
B	2	1	1
C	0	0	2
	1	2	3

Select B2

کامپیوتر نیز با عدد ۲ نمایش داده می شود . با فشردن کلید ۱ تا ۹ نیز مهره دوم و سوم خود را قرار می دهیم . متعاقبا بعد از هر حرکت ما کامپیوتر نیز مهره خود را قرار می دهد . به این صورت سه مهره خود را قرار داده ایم و حال نوبت جابجایی مهره ها می رسد . با فشردن کلید ۱ تا ۹ به فرم شکل بالا مهره خود را انتخاب می کنیم (البته باید مکان انتخابی یک باشد و یا به عبارتی مهره ما در آن مکان باشد) . و مهره انتخابی نیز در پایین نمایش داده می شود . مثلا اگر یکی از مهره های خود را وسط قرار داده باشیم با فشردن کلید ۵ آن را انتخاب کرده ایم و مهره انتخابی مثل شکل روبه رو نمایش داده می شود . با فشردن مجدد یک از کلید های ۱ تا ۹ مهره انتخابی به آن مکان منتقل می شود و سپس کامپیوتر نیز مهره خود را جابه جا می کند . این اعمال تا پیروزی یکی از طرفین ادامه پیدا می کند .

A	1	2	2
B	1	0	0
C	1	0	2
	1	2	3

YOU WIN.
GAME OVER !
PRESS ANY KEY TO RESTART GAME.

A	0	1	1
B	0	0	1
C	2	2	2
	1	2	3

YOU LOST.
GAME OVER !
PRESS ANY KEY TO RESTART GAME.

و در این هنگام (پیروزی و یا باخت) یکی از پیغام های روبه رو (با توجه به برد و یا باخت) نمایش داده می شود . WIN به معنای پیروزی و LOST به معنای باخت است . با فشردن یکی از کلید ها نیز بازی از ابتدا آغاز می شود .

با اجرای فایل " 2 player.exe " بازی دو نفره شروع می شود .

برای دو نفره نیز با همان کلید

های ۱ تا ۹ صورت می گیرد فقط پیغامی مبنی بر نوبت حرکت کدام طرف نمایش داده می شود . مثلا اگر نفر اول نوبت خود را انجام داده باشد و نوبت حرکت نفر دوم باشد پیغام سمت راست نمایش داده می شود .

A	0	0	0
B	0	1	0
C	0	0	0
	1	2	3

MOVE PLAYER 2

برنامه :

برنامه (قسمت یک نفره) درکل دارای دو قسمت است :

در قسمت اول که فقط مهره ها را قرار می دهیم (فقط مهره را اضافه می کنیم و هیچ گونه جابجایی صورت نمی گیرد) .

چون در کل ۶ عدد مهره داریم پس این قسمت از برنامه در کل ۶ بار اجرا می شود .

توابع زیر مربوط به قسمت اول است :

```
void get_kbd1(int a[3][3]);  
void move_rnd(int a[3][3]);  
void move_2(int a[3][3]);
```

در قسمت دوم جای مهره ها عوض می شود و این عمل تا زمان پیروزی یکی از طرفین ادامه می یابد .
توابع زیر مربوط به قسمت دوم است :

```
void move_4(int a[3][3]);  
void move_random(int a[3][3]);  
void move_clear(int a[3][3]);  
void get_kbd3(int a[3][3]);
```

توابع زیر نیز در هر دو قسمت برنامه به صورت مشترک استفاده شده است :
برای نمایش اطلاعات و تست پیروزی و یا باخت

```
void show_game(int a[3][3]);  
void test_win(int a[3][3],int *);
```

void show_game(int a[3][3]);	برای نمایش اطلاعات
void get_kbd1(int a[3][3]);	برای دریافت اطلاعات کاربر برای حرکات اول
void move_rnd(int a[3][3]);	برای حرکت کامپیوتر بصورت تصادفی برای حرکات اول
void move_2(int a[3][3]);	برای حرکت کامپیوتر با هوش مصنوعی برای حرکات اول
void move_4(int a[3][3]);	برای حرکت کامپیوتر با هوش مصنوعی و با جابجایی مهره ها
void move_random(int a[3][3]);	برای حرکت کامپیوتر بصورت تصادفی و با جابجایی مهره ها
void move_clear(int a[3][3]);	برای پاک کردن مهره کامپیوتر بصورت تصادفی ← مربوط به move_4
void test_win(int a[3][3],int *);	برای تست برد یا باخت !
void get_kbd3(int a[3][3]);	برای دریافت اطلاعات کاربر و جابجایی مهره ها
void main(void);	تابع اصلی برنامه

پذیرای انتقادات و پیشنهادات شما هستیم .

Terip2008@yahoo.com

ممنون از سایت www.iranled.com

با تشکر
A.N.T

استفاده از این مدار در پروژه ها و مقالات و ... با ذکر نام " A.N.T " بلا مانع است .