

## SPĒLE 16 – ALGORITMA UN SAGATAVES IZVEIDE

### 24.nodarbība - uzdevumi

#### 1. UZDEVUMS

6	2	8
3	7	4
1		5

1. Kas mainīsies spēles laukumā, ja attēlā dotajā situācijā uzklikšķinās uz tukšā lauciņa?
  - a) Tā vietā nostāsies skaitlis 7
  - b) Tā vietā nostāsies skaitlis 5
  - c) Tā vietā nostāsies skaitlis 1
  - d) Nekas nenotiks
2. Kas mainīsies spēles laukumā, ja attēlā dotajā situācijā uzklikšķinās uz pogas 7?
  - a) Poga 7 nostāsies tukšajā vietā
  - b) Poga 7 samainīsies vietām ar tukšo lauciņu
  - c) Pogas 7 vietā būs tukšais lauciņš
  - d) Nekas nenotiks
3. Kas mainīsies spēles laukumā, ja attēlā dotajā situācijā uzklikšķinās uz pogas 2?
  - a) Tā samainīsies vietām ar pogu 7
  - b) Tā samainīsies vietām ar tukšo lauciņu
  - c) Tās vietā būs tukšais lauciņš
  - d) Nekas nenotiks

## 2. UZDEVUMS

1. Pogu veidošanas programmā nomainīja formulu, kas aprēķina pogas uzraksta skaitli. Kā būs izvietoti skaitļi uz pogām?

```
for(int rinda=0;rinda<N;rinda++){
    for(int kolonna=0;kolonna<N;kolonna++){
        Button poga=new Button(this);
        poga.setText((rinda+N*kolonna+1)+"");
        poga.setTag(rinda*N+kolonna);
        poga.setX(kolonna*80);poga.setWidth(40);
        poga.setY(rinda*60);poga.setHeight(30);
        poga.setOnClickListener(pogasReakcija);
        this.addView(poga,izkartojums);
        lauks[rinda][kolonna]=poga;
    }
}
lauks[N-1][N-1].setText("");
```

a) 

1	3
2	

b) 

1	2
	3

c) 

1	2
3	

2. Pogu veidošanas programmā nomainīja komandu, kas nodrošina, lai kāda poga būtu tukša. Kā būs izvietoti skaitļi uz pogām?

```
for(int rinda=0;rinda<N;rinda++){
    for(int kolonna=0;kolonna<N;kolonna++){
        Button poga=new Button(this);
        poga.setText((rinda+N*kolonna+1)+"");
        poga.setTag(rinda*N+kolonna);
        poga.setX(kolonna*80);poga.setWidth(40);
        poga.setY(rinda*60);poga.setHeight(30);
        poga.setOnClickListener(pogasReakcija);
        this.addView(poga,izkartojums);
        lauks[rinda][kolonna]=poga;
    }
}
lauks[N-1][N-2].setText("");
```

a) 

1	3
2	

b) 

1	
2	4

c) 

1	2
	4

**UZDEVUMS PATSTĀVĪGAJAM DARBAM**

- 1) Izveidot projektu «Pogas15» ar NxN pogām, izmantojot izkārtojumu RelativeLayout, TableLayout vai GridLayout.
- 2) Pievienot pogām uzrakstus – skaitļus no 0 līdz N-1.
- 3) Pievienot pogām reakciju uz klikšķi tā, lai pēc klikšķa pazustu pogas uzraksts.