

SPĒLE 16 – PROGRAMMAS IZVEIDE

26.nodarbība - uzdevumi

1. UZDEVUMS

6	5	8
7	1	
3	2	4

1. Zīmējumā attēlota situācija spēles laukumā. Laukumā rindas un kolonnas tiek numurētas, sākot no nulles. Kādas ir tukšā kauliņa koordinātas - rindas numurs tX un kolonnas numurs tY?
 - a) tX=1, tY=2
 - b) tX=2, tY=1
 - c) tX=5, tY=1
2. Tiek izdarīts klikšķis uz kauliņa ar ciparu 1 un iegūtas kauliņa koordinātas - rindas numurs x un kolonnas numurs y. Kādas ir x un y vērtības?
 - a) x=1, y=1
 - b) x=1, y=2
 - c) x=2, y=1
3. Tiek izdarīts gājiens ar kauliņu, uz kura attēlots cipars 1. Kādas pēc tam būs x, y, tX, tY vērtības (x,y -kauliņa koordinātas, tX, tY -tukšā kauliņa koordinātas)?
 - a) x=1, y=2, tX=1, tY=1
 - b) x=1, y=1, tX=1, tY=2
 - c) x=2, y=1, tX=1, tY=1

4. Tiek izdarīts gājiens ar kauliņu, uz kura attēlots cipars 4. Kādas pēc tam būs x , y , tX , tY vērtības (x, y -kauliņa koordinātas, tX , tY -tukšā kauliņa koordinātas)?

- a) $x=1$, $y=2$, $tX=2$, $tY=2$
- b) $x=2$, $y=1$, $tX=2$, $tY=2$
- c) $x=2$, $y=1$, $tX=1$, $tY=2$

2. UZDEVUMS

1. Dota $poga[x][y]$ ar tekstu „5” un koordinātām rinda x un kolonna y . Tukšā kauliņa koordinātas - rinda tX , kolonna tY .



Kā pēc šī programmas gabaliņa izpildes izskatīsies pogas?

```
poga[x][y].setText(poga[tX][tY]);
poga[tX][tY].setText(poga[x][y].getText());
tX=x; tY=y;
```



2. Dota $poga[x][y]$ ar tekstu „5” un koordinātām rinda x un kolonna y . Tukšā kauliņa koordinātas - rinda tX , kolonna tY .



Kā pēc šī programmas gabaliņa izpildes izskatīsies pogas?

```
poga[tX][tY].setText(poga[x][y].getText());  
tX=x; tY=y;  
poga[x][y].setText(poga[tX][tY]);
```

a)

5	5
---	---

b)

--	--

c)

	5
--	---

UZDEVUMI PATSTĀVĪGAJAM DARBAM

- Papildināt projektu *Game15* ar metodēm *gajiensAtlauts()*, *irSalikts()* un *sajauktSkaitlus()*.
- Papildināt projekta *Game15* metodi *pogasReakcija()* ar komandām tā, lai notiktu atļautie gājieni un pēc gājiena tiktu pārbaudīts, vai ir spēles beigas. Spēles beigās jāparādās *Toast* tipa uzrakstam «Uzvara».

PAPILDUS UZDEVUMS

- Uzrakstīt programmu «Nospied visas blusas»!
 - Izveidojam pogu masīvu ar N pogām.
 - Pogām piešķiram uzrakstus – gadījuma skaitļus.
 - Ja uz kādas pogas uzklikšķina, pogas haotiski samaina savus uzrakstus.
 - Mērķis – nospieš N blusas N soļos jeb divreiz neuzspieš vienai pogai.
- Pogu vietā varam izmantot arī objektu *ImageView* ar kāda kukaiņa attēlu.