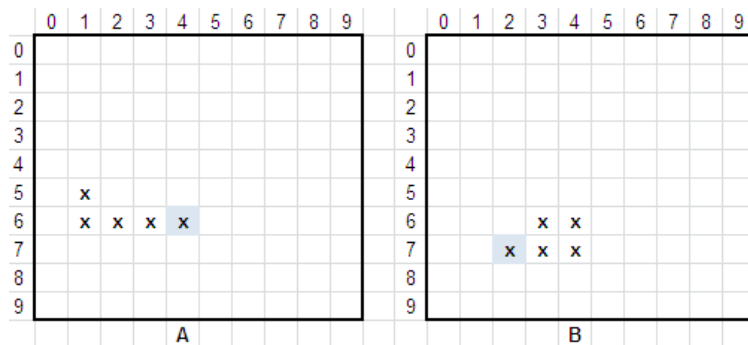


SPĒLE «ČŪSKA» 31.nodarbība - uzdevumi

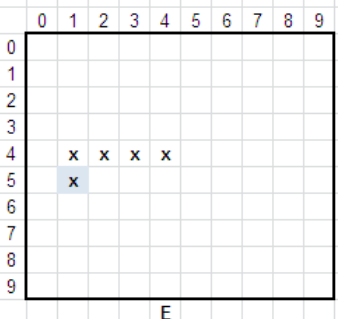
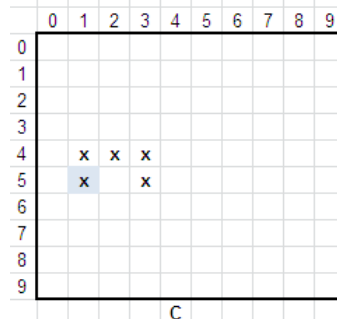
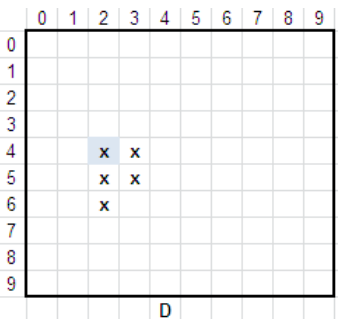
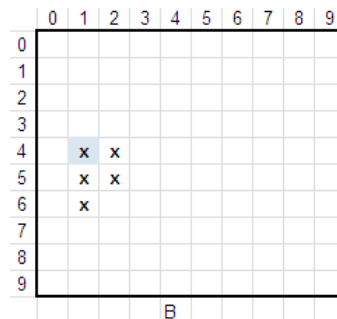
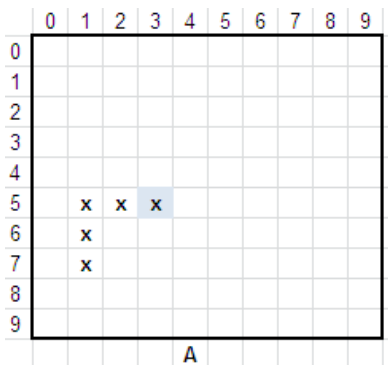
1. UZDEVUMS

1. Kura čūskas vadības komandu virkne jāizpilda, lai no stāvokļa A čūska varētu nonākt stāvoklī B, ja spēlē godīgi un čūskas galva nešķērso čūskas ķermeni?

- a) ←↓←
- b) ↓←↑
- c) ←←↓
- d) ↓←←



2. Tika izpildīta vadības komandu virkne ↑←←↓. Kurā stāvoklī čūska var nonākt no stāvokļa A, ja spēlē godīgi un čūskas galva nešķērso čūskas ķermeni?



2. UZDEVUMS

1. Kurš masīva snakeXy aizpildījums atbilst attēlā redzamajam čūskas sākuma stāvoklim, pieņemot, ka galva (iekrāsotā rūtiņa) atbilst masīva 0-tajai rindai?

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0										
1										
2										
3										
4		x	x	x	x	x				
5										
6										
7										
8										
9										

	snakeXy			snakeXy			snakeXy			snakeXy	
	0	1		0	1		0	1		0	1
0	1	4	0	4	1	0	1	4	0	4	1
1	2	4	1	4	2	1	2	5	1	3	1
2	3	4	2	4	3	2	3	6	2	2	1
3	4	4	3	4	4	3	4	7	3	1	1
4	5	4	4	4	5	4	5	8	4	0	1
	A			B			C			D	

2. Kurš čūskas sākuma stāvokļa attēls atbilst dotajam masīva snakeXy aizpildījumam, pieņemot, ka galva (iekrāsotā rūtiņa) atbilst masīva 0-tajai rindai?

	snakeXy	
	0	1
0	5	7
1	5	6
2	5	5
3	5	4
4	5	3

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
	A										
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
	B										
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
	C										
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
	D										

UZDEVUMS PRAKTISKAJAM DARBAM

1. Izveidot jaunu projektu Snake pēc iepriekšējā projekta parauga.
2. Izveidot trīs attēlus – čūskas galva, čūskas ķermenis un čūskas aste.
3. Pievienot attēlus projektam Snake un papildināt projekta kodu tā, lai čūska tiktu zīmēta, izmantojot pievienotos attēlus.

IETEIKUMS

Mušas projektam var pievienot jaunu klasi `SnakeView`, kas visu mantos no mušas klases.

```
public class SnakeView extends MusView{
    int[][] snakesXy = new int[15][2];

    public SnakeView(Context context, AttributeSet attrs, int defStyleAttr)..
    public SnakeView(Context context, AttributeSet attrs)..
    public SnakeView(Context context)..
    @Override
    public void onDraw(Canvas canvas)..
    @Override
    public void prepareForDrawing()..
    @Override
    public void move()..
}
```

KĀ IZMANTOT JAUNO KLASI

1. Aizstājam `MusView` ar `SnakeView` dizaina datnē `activity_musa.xml`
2. Aizstājam `MusView` ar `SnakeView` projekta datnē `MusaActivity.java`

```
public class MusaActivity extends Activity {

    SnakeView musa;
    Handler stradnieks;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_musa);
        musa = (SnakeView) findViewById(R.id.musaView1);
        musa.prepareForDrawing();
        stradnieks = new Handler();
        stradnieks.postDelayed(uzdevums, 1000);
    }
}
```

IZMANTOTIE ATTĒLI

- <http://iwastesomuchtime.com/on/?i=79491>
- <http://www.crazycatladynews.com/2013/09/15/see-the-fly/>
- <http://theworldofanswers.com/2012/02/>
- <http://scholasticadministrator.typepad.com/thisweekineducation/2009/04/cartoon-snake-eats-everything.html#.U0LlhKkqKEA>

CITA PIEEJA EKRĀNA PĀRZĪMĒŠANAI

- <http://www.javacodegeeks.com/2011/07/android-game-development-moving-images.html>