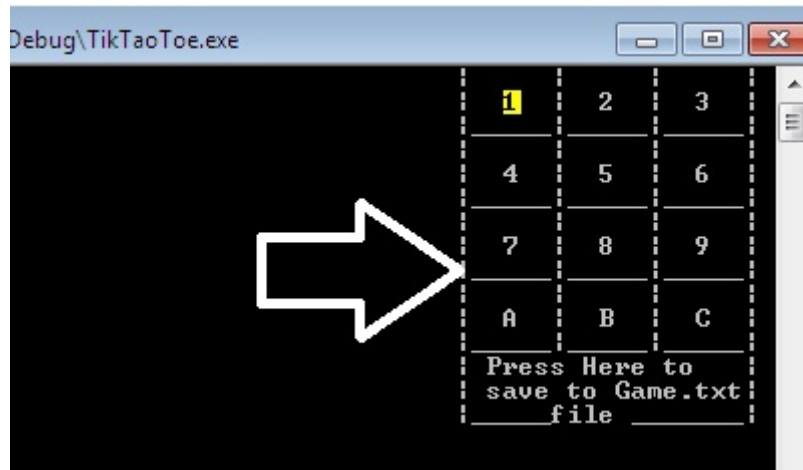
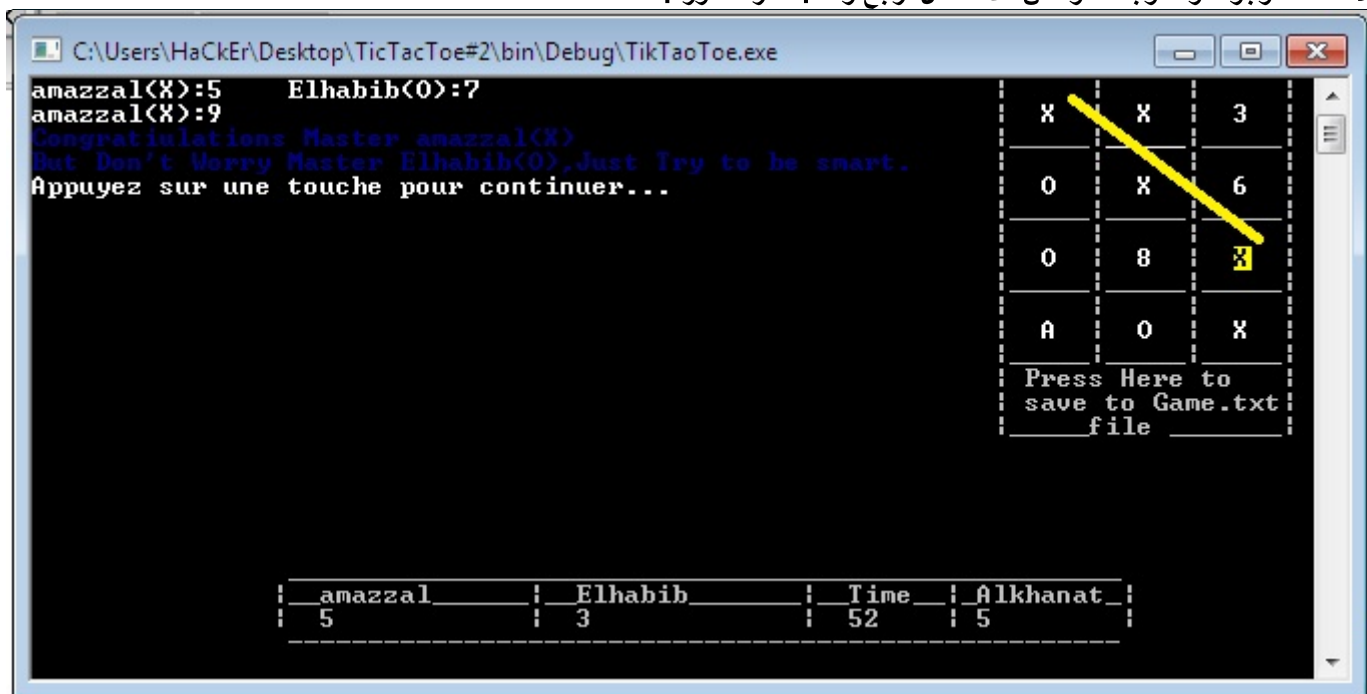


الدالة :

DrawTable() : عمل هذه الدالة هو إنشاء جدول مكون من 12 خانة + خانة كبيرة بالأسفل خاصة اذا أراد الاعبان حفظ عملهم في ملف يضغطون هناك. كما في الصورة:



SetTable(char number,char XO)//1->O or 1->X <---> number->XO : عمل هذه الدالة هو تغيير الرقم الذي ضغط عليه اللاعب ب X أو O حسب اللاعب حيث يوضع الرقم الخانة من 1 الي C في number و X أو O في XO.
checkForCompleat(char XO): هذه الدالة تقوم بالتأكد من أن هناك عمود كامل من X أو O هذه الدالة تقوم بفحص جميع الأعمدة الموجودة وإذا وجد عمود من ثلاث كامل ترجع واحد. أنظر الصورة:

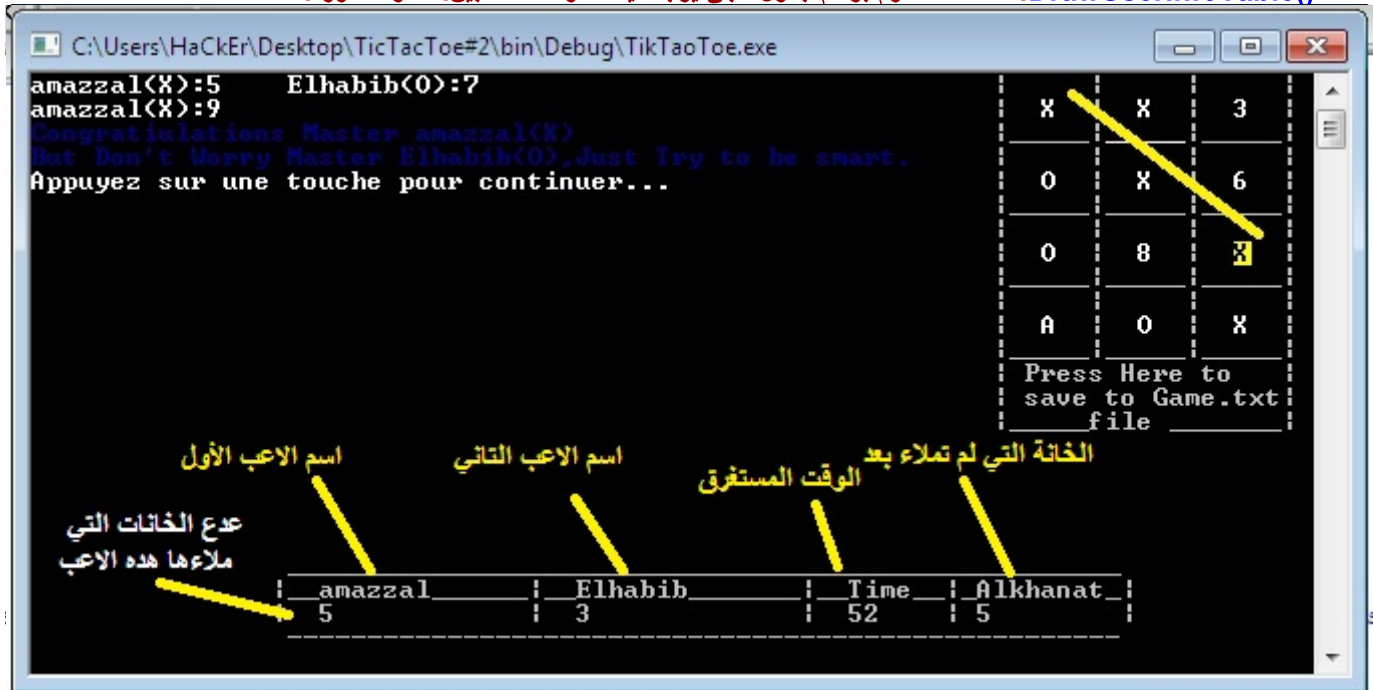


ColoredIt(char Char): هذه الدالة تقوم بتلوين المربع المشغول الذي ضغط عليه اللاعب: في الصورة السابقة اذا حاول أحد اللاعب الضغط الخانة الأولى سوف تستدعي هذه الدالة .

GoBack(int X,int Y:) هذه الدالة تقوم بتحويل مؤشر الكتابة الي الوراء باستعمال الأحاديثات x و y مثلا

اذا ضغطت علي 3 وهي غير مقبولة يتم حذف 3 وينتظرك أن تدخل رقم آخر.

DrawUserInfoTable(): هذه الدالة تقوم برسم جدول الجى يوجد فيه معلومات اللاعبين. أنظر الصورة.



Timeer(): هذه الدالة تقوم بكتابة الوقت المستغرق حيث يتم استعمال التريد للاستدعائها.

SetNames(char *user,int usernumber): هذه الدالة تقوم بكتابة اسم اللاعب في الجدول الخاص به. حيث تضع الاسم في البرامتر الأول ورقم اللاعب في البرامتر الثاني.

SetUserAlkhanat(int khanat,int user): هذه الدالة تقوم بكتابة عدد الخانة التي استعملها اللاعب تكتبه تحت اسمه.

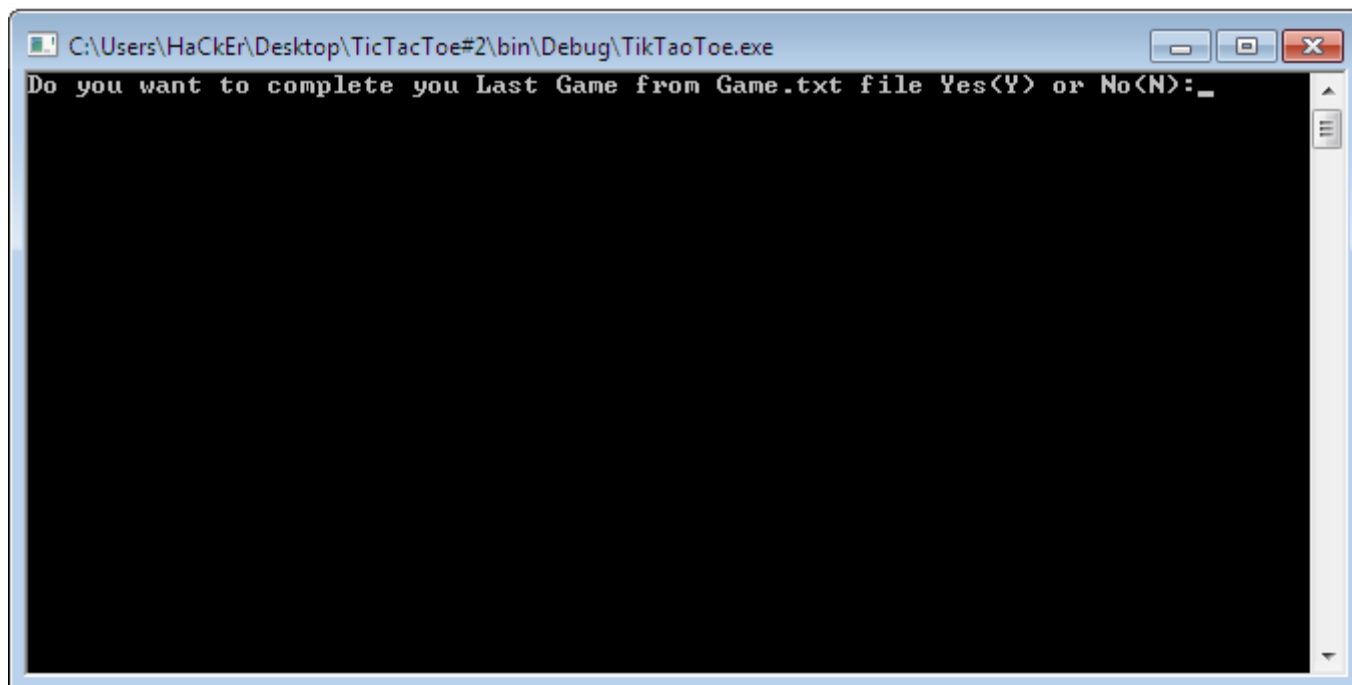
SetMyCursor(): هذه الدالة تقوم بتحريك مؤشر الأصفر وتتحكم فيه باستعمال أزرار الاتجاه . أنظر الصورة حتي تري الصباغة التي علي X في الخانة 9.

SetAlkhanat(): هذه الدالة تقوم بوضع عدد الخانات التي لم تستعمل بعد أو لم تملأ بعد.

GetFreeAlkhanat(): هذه الدالة عبارة عن دالة مساعدة للدالة السابقة حيث تسدعي هذه لتعرف عدد الخانات الغير مستعملة.

شرح البرنامج:

اولا البرنامج يطلب منك ان كنت تريد أن تواصل لعبتك التي وقفت من قبل عن طريق استعمال الملف **Game.txt** اذا ضغطت علي Y يتم استعمال المعلومات الموجودة في الملف واذا ضغطت علي حرف آخر يتم عمل لعبة جديدة. السطر الأول من الملف يوجد فيه اسم اللاعب الأول تم مساحة تم حرفه X او O تم مساحة تم عدد الخانات التي استعمله السطر الثاني نفس الشيء للاعب الآخر. السطر الثالث يوجد به الوقت المستغرق من طرف اللاعبين. السطر الرابع: يوجد به محتويات الجدول بعد آخر لعبة 1 2 3 O X ... اما في السطر الرابع يوجد فيه معلومات عن الخانات التي تم تغييرها من 1 الي 12 والخانة التي تم تغييرها تصبح 0



اضغط Y لأخذ المعلومات من الملف أو أي حرف للمرور:

تم تدخل اسم اللاعب الأول تم حرفه X أو O.

تم اسم اللاعب الثاني تم أوكي تم تبدأ اللعبة حين تستعمل الأسهم لكي تمر بين المربعات وتضغط أوكي عندما تصل الي المربع الذي تريد أن تبدله الي حرفك O X.

وإذا أردت الخروج وحفظ المعلومات حتي تواصل تقوم بانزال المؤشر باستعمال السهم نحو الأسفل وتضغط أوكي .



أتمني أن تستفيدو
من اللعبة.