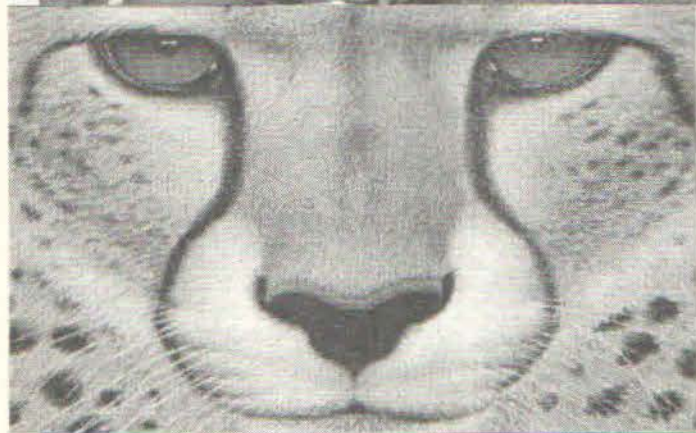


СЛОЖУВАЛКА

Петковски Николче - Никче, дипл. инж.

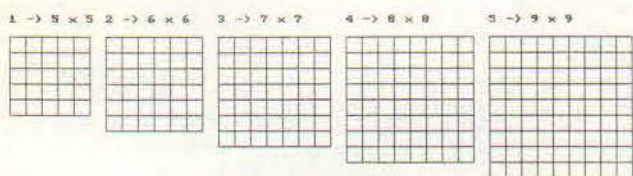


Секој во своето детство се сретнал со едноставната, но многу корисна играчка наречена сложувалка. Таа обично се прави од пластика и претставува слика поделена на квадратчиња, што можат да се преместуваат движејќи се лево, десно, горе или долу. Едно квадратче од сликата е празен простор што им овозможува на другите квадратчиња да се движат. Во почетокот сложувалката е "наместена" и притоа сликата можеме целосно да ја видиме. Потоа еден од играчите ја разместува сликата, а целта на вториот играч е за пократко време да ја состави сликата.

Иако играчката изгледа едноставно, сепак може да се појават одредени тешкотии при составувањето на сликата. Но, мора да се каже дека оваа играчка е и доста корисна, затоа што кај детето ја развива способноста за распознавање на деталите и го тера детето да мисли на кој начин да ја "намести" (сложи) сликата. Обично се доаѓа до заклучок дека сложувањето на сликата се прави на тој начин, што прво се сложува делот од сликата што се наоѓа во спротивниот агол од празното квадратче и постепено ред по ред се сложува сликата. Како резултат од ова, создадена е програма што може повторно да ја актуелизира оваа корисна детска играчка. Идејата е иста: за пократко време и со помал број потези да се состави сликата на сложувалката што е разместена од страна на компјутерот. На почетокот се одбира изгледот на сложувалката: нејзината слика и формат (слика 1).



slika1 -> 1 slika2 -> 2 slika3 -> 3 slika4 -> 4
 Izberi ja slikata za slozuvalkata. (1 - 4)



Izberi so formatot na slozuvalkata. (1 - 5)

Слика 1.

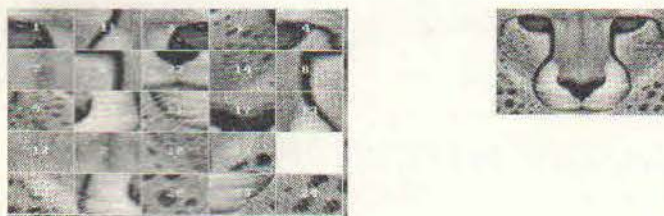
Откако ќе се одбере една од четирите предложени слики и формат (5x5 до 9x9), се започнува со играта. Разместувачот на слојувалката (компјутерот) ја дава целната позиција, каде треба да се забележи дека празниот простор се наоѓа во горниот лев агол (слика 2).



Притисни било кој тастер.

Слика 2.

Откако ќе се притисне кој и да било тастер, сликата на слојувалката се разместува и се започнува со играта (слика 3).



Слика 3.

За движење на одделните делови од сликата, се користат покажувачите за движење во лево, десно, горе и долу. Ако се притисне покажувачот за лево (десно), тоа значи дека делот од слојувалката што се наоѓа десно (лево) од празниот простор ќе отиде во него. Ако се

Дали секогаш слојувалката ќе може да се реши??? Пробајте да направите програмски сегмент кој ја слојува секоја слојувалка.

Оваа интересна програма, како и сите други кои се опишани во ИнФорма, можете да ги превземете од ИнФорма ЕИС, од директориумот **Makedonski Shareware**. Потребен ви е само PC компатибилен компјутер, модем и малку добра воља.

притисне покажувачот за горе (долу), тоа значи дека делот од слојувалката што се наоѓа под (над) празниот простор ќе отиде во него.

За да се олесни слојувањето на сликата, одделните делови од сликата се нумерирани. При слојувањето се поаѓа од она делче на сликата со најголем реден број (што треба да биде во долниот десен агол од сликата), а потоа се слојува неговиот лев сосед и т.н, ред по ред одејќи од дното кон врвот на сликата.

На почетокот се зема времето од системскиот саат и притоа се брои секој потег. На крајот од слојувањето на сликата, повторно се зема времето од системскиот саат и притоа може да се одреди за кое време играчот ја составил сликата (слика 4).



Poteg: 183
 Pocetok vo: 14:27:39.81
 Kraj vo: 14:30:11.95

Слика 4.

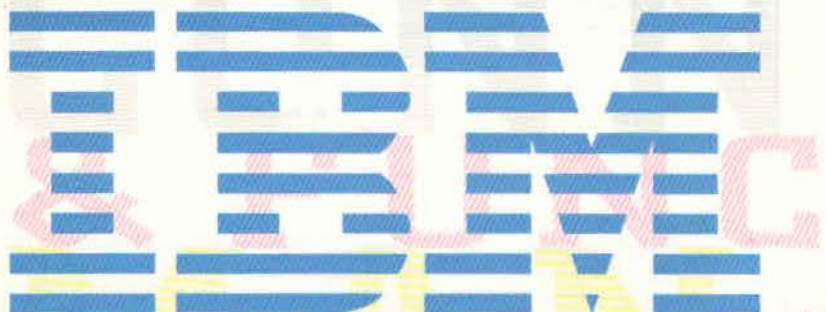
Програмата работи само со VGA графички картички, а ја сочинуваат следниве датотеки:

- SLAGALKA . EXE
- SVGA256 . BGI
- NIK1 . SLK
- NIK2 . SLK
- NIK3 . SLK
- NIK4 . SLK

На крајот да укажеме и на тоа дека сликите што се избираат во програмата SLAGALKA . EXE се во PCX форматот, па со мали интервенции можат да се вметнат нови слики. При тоа не треба да се претера во големината на форматот на сликите—користените слики во програмата се во формат 320x200. Измените се прават на тој начин што новата слика (која е во PCX формат треба да се преименува во име (NIK1 . SLK-NIK4 . SLK). Без разлика дали сликите се во боја или не, во програмата ќе се прикажат со 64 сиви нијанси.

NETWORKING YOUR RESOURCES

FAST FORWARD



POWER

PC

извонредни RISC системи кои овозможуваат БРЗИНА, МОК и СТАБИЛНОСТ. Една нова,

динамична опција на сервери и работни станици на иднината - ДЕНЕС !!!

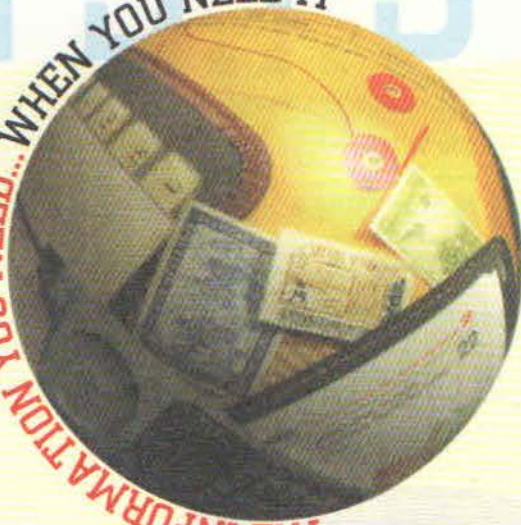
THE POWER YOU NEED



EXACTLY WHEN YOU NEED IT...

NOW !!!

THE INFORMATION YOU NEED... WHEN YOU NEED IT



NETWARE 4.1

Ако ја знаете важноста на Вашата мрежа, тогаш сигурно сте запознати со важноста на новиот NETWARE 4.1 пакет... а, ако сè уште не сте, тогаш јавете ни се, со задоволство ќе Ви кажеме сè што треба да знаете - и зошто...

APC



FROM THE PEOPLE WHO KNOW NETWORKS BEST...



РУЗВЕЛТОВА 6/ГАЛ. 6, 91000 СКОПЈЕ, МАКЕДОНИЈА. ТЕЛЕФОН: (389 91) 233 419 / 239 118 ФАКС: (389 91) 234 805

digital

*General Representative
for Macedonia*

AlphaStation™ 600 family



ECS

EuroComputer Systems

12 Udarna brigada br.2, 91000 Skopje, MACEDONIA
Phone: (+389) 91 114 568; 115 011 I. 392, Telefax: (+389) 91 225 937

Интегрираниот
COMPAQ Presario.

COMPAQ



COMPAQ Presario 5520

- Процесор:
Intel Pentium / 75 MHz
- Тврд диск: 630 MB
Меморија: 8 MB,
проширлива до 72 MB
- Видео меморија: 1 MB VRAM,
проширлива до 2 MB
- Компакт диск:
четирикратна брзина
- Интегрирана звучна
картичка: 16 bit
- Подесување на звукот
- Интегрирани звучници
- Интегриран микрофон
- Галерија Presario
- Широк избор на инсталирани
програми и компакт дискови
- Тригодишна гаранција



МАКПЕТРОЛ
КОМПЈУТЕРИ

МАКPETROL COMPUTERS

СКОПЈЕ: 11 20 40, 11 90 98, БИТОЛА 34 287