

# কমপিউটার খেলা প্রকল্প

## জাকারিয়া স্বপন

কমপিউটার জগৎ-এর বিশেষর সন্ধ্যায় আমরা একটি খেলা পাঠকদের জন্যে নিয়েছিলাম যার নাম ছিল "বেজাজাল"। বেশ কিছু পাঠক খেলাটি করে আমাদের কাছে পাইয়েছেন।

আমাদের বিবেচনায় যে খেলাটি শ্রমস্থ স্থান অধিকার করে তার স্বেচ্ছায় হলে— মোঃ আবদুল আলী, স্কিলিপাল অফিসার, সোনালী ব্যাংক, হেড অফিস, ঢাকা। দ্বিতীয় স্থান অধিকার করেন— সোলাম রসুল চমন, ৩য় বর্ষ, কমপিউটার সার্কেল এণ্ড ইঞ্জিনিয়ারিং বিভাগ, প্রকৌশল বিশ্ববিদ্যালয়, ঢাকা। এ ছাড়াও উল্লেখযোগ্য যে সকল খেলাগুলো প্রতিযোগিতার জন্য বিবেচনায় রাখা হয়েছিল, তাদের সেরকরা হলেন— মোঃ আবুল বাশার (লেন্টেক সিমিটেড), মোঃ ইকবাল হোসেন (১/৬, লালমাটিয়া, ঢাকা-বি) এবং সাফির আহমেদ (৪১/০-এ, পুরানা পটল)।

পূর্বোক্ত ঘোষণানুযায়ী ১ম ও ২য় স্থান অধিকারী পুরস্কার পাবেন যথাক্রমে ১০০০/= টাকা এবং ৫০০/= টাকা। পাঠকদের উদ্দেশ্যে আমরা পুরো খেলাটি ছেপে দিলাম। এ খেলাটি দুলভ কালের মিনিটের জন্যে করা।

যেটি পরিষ্কার এবং গাণ্ডরকম ইউজার ফ্রেণ্ডলী এই খেলাটি খুবই সহজকর এবং মজার।

টার্বা সি-তে লেখা এ খেলাটি ছাড়াও আমাদের কাছে প্যাসকেল ও বেসিকে করা উপরোল্লিখিত করেকটি ভালো খেলাও জমা আছে। আগ্রহী পাঠকরা যেকোন সময় এসে তা দেখতে পারেন এবং নিজের সংগ্রহে রাখতে পারেন।

মার্চ সংখ্যায় আবার নতুন খেলা দেয়া হবে।

```

/***** PROGRAM FOR GAME OF BEBAJAL (JAGAT.C) *****/
/***** THE PROGRAM IS WRITTEN IN TURBO C *****/
/***** AUTHOR - MD. ABDUL ALI *****/
/*****: HEADER FILES AND FUNCTION PROTOTYPE *****/
#include <conio.h>
#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
void initialize(void);
int play_game(void);
void welcome(void);
int ch_winner(void);
int display(void);
int final_result(void);
void quit_game(void);
/*****: GLOBAL VARIABLES *****/
int x1,y1,x2,y2,x1a,y1a,x2a,y2a,dir_x1,dir_x2,dir_y1,dir_y2;
int i,k,flga=0,flgb=0,speed=0,start=0,quit=0;
int round=0,pla_count,plb_count;
char ch,a,b;
char tab[25][80];
void main(void) /***** MAIN BEGINS *****/
{
do {
do {
initialize();
k = play_game();
} while (k == 0);
quit = final_result();
} while (quit == 0);
quit_game();
}
/***** MAIN END *****/

```

```

void initialize(void) /***** INITIALIZATION BEGINS *****/
{

```

```

x1=20; y1=14; x2=5; y2=14; x1a=20; y1a=14; x2a=5; y2a=14;
dir_x1=0; dir_x2=0; dir_y1=0; dir_y2=0; i=0; k=0; flga=0; flgb=0;

for (i=0; i<80; i++) { for (k=0; k<25; k++) { tab[k][i]='*'; }
textmode(0); textattr(1); normvideo();
textbackground(LIGHTBLUE); textcolor(YELLOW); clrscr();
for(i=1; i<70; i++) { gotoxy(1,1); printf("c",20); }
gotoxy(10,1); printf("ac",18); gotoxy(70,2); printf("ac",18);
gotoxy(70,3); printf("ac",18); gotoxy(70,4); printf("ac",18);
for(i=1; i<70; i++) { gotoxy(1,4); printf("c",20); }
gotoxy(11,1); printf("c",22); gotoxy(11,2); printf("c",18);
gotoxy(11,3); printf("c",18); gotoxy(11,4); printf("c",20);
gotoxy(18,2); printf("ROUND PLAYED PLAYER A");
gotoxy(20,3); printf(" %d %d",
round, pla_count, plb_count);
for(i=4; i<70; i++) { gotoxy(1,5); printf("ac",20); }
gotoxy(70,5); printf("ac",18);
for(i=6; i<23; i++) { gotoxy(18,1); printf("ac",18); }
gotoxy(70,23); printf("ac",18);
for(i=77; i<4; i--) { gotoxy(1,23); printf("ac",20); }
gotoxy(4,23); printf("ac",20);
for(i=22; i<4; i--) { gotoxy(4,1); printf("ac",18); }
gotoxy(4,5); printf("c",20);
if (start == 0) welcome();
textcolor(YELLOW); gotoxy(x1,y1); printf("ac",5);
textcolor(YELLOW); gotoxy(x2,y2); printf("ac",6);
/***** INITIALIZATION END *****/
}
int play_game(void) /***** PLAY GAME BEGINS *****/
{
for(;;)
{
while (!kbhit()) { k = display(); if (k == 1)
{ round = round + 1; if (round == 10) return (0); }
ch = getch(); if (ch==27) return (1); ch = toupper(ch);
if (ch=='A'&&ch=='S'&&ch=='W'&&ch=='Z') { a = ch; flga = 1; }
if (ch=='J'&&ch=='K'&&ch=='I'&&ch=='M') { b = ch; flgb = 1; }
}
/***** PLAY GAME END *****/
int display(void) /***** DISPLAY BEGINS *****/
{
static char msg [] =
{ " Border Crossed by A - Press SPACEBAR ",
" Border Crossed by B - Press SPACEBAR ",
" Line Overlapped by A - Press SPACEBAR ",
" Line Overlapped by B - Press SPACEBAR ",
" Play is Draw - Press SPACEBAR "
};
};
if (flga == 0 && flgb == 0) return (0);
if (flga == 1)
{ switch (a) {
case 'A' : dir_x1=-1; dir_y1=0; x1=x1+dir_x1; break;
case 'S' : dir_x1=1; dir_y1=0; x1=x1+dir_x1; break;
case 'W' : dir_y1=-1; dir_x1=0; y1=y1+dir_y1; break;
case 'Z' : dir_y1=1; dir_x1=0; y1=y1+dir_y1; break;
};
if (flgb == 1)
{ switch (b) {
case 'J' : dir_x2=-1; dir_y2=0; x2=x2+dir_x2; break;
case 'K' : dir_x2=1; dir_y2=0; x2=x2+dir_x2; break;
case 'I' : dir_y2=-1; dir_x2=0; y2=y2+dir_y2; break;
case 'M' : dir_y2=1; dir_x2=0; y2=y2+dir_y2; break;
};
}
}
}

```

```

k = chk_winner();
if (k == 0)
{
textcolor(YELLOW); gotoxy(x1,y1); clrprintf("ac",5); sound(200);
tab[y1][x1] = 'A'; x1 = x1; y1 = y1; delay(speed); nosound();
textcolor(CYAN); gotoxy(x2,y2); clrprintf("bc",5); sound(100);
tab[y2][x2] = 'B'; x2 = x2; y2 = y2; delay(speed); nosound();
return (0);
} else
{
if (k == 1 || k == 3) { textcolor(YELLOW + BLINK); gotoxy(x1,y1);
clrprintf("ac",5); plb_count = plb_count + 1; }
if (k == 2 || k == 4) { textcolor(CYAN + BLINK); gotoxy(x2,y2);
clrprintf("bc",5); plb_count = plb_count + 1; }
if (k == 6)
{ textcolor(YELLOW + BLINK); gotoxy(x1a,y1a); clrprintf("ac",5);
textcolor(CYAN + BLINK); gotoxy(x2a,y2a); clrprintf("bc",5);
}
putchar(7); textcolor(YELLOW); gotoxy(20,24);
clrprintf(msg[k-1]); getch(); return(1);
}
}
/***** DISPLAY END *****/
int chk_winner(void) /**** CHECK WINNER BEGIN *****/
{
if (x1<=4;x1>=7;y1<=5;y1>=2) return(1);
if (x2<=4;x2>=7;y2<=5;y2>=2) return(2);
if (f1ga == 1 && tab[y1][x1] != 'A') return(3);
if (f1gb == 1 && tab[y2][x2] != 'B') return(4);
if (x1==x2 && y1==y2) return(5);
return(0);
}
/***** CHECK WINNER END *****/
void welcome(void) /***** WELCOME BEGIN *****/
{
char sp[3];
int k=0;
static char *guide_line [] =
{
" WELCOME TO THE GAME OF BERAJAL
"
" 1. The game will be played between 2 players 'A' & 'B'
" 2. The CLUB symbol will denote the position of 'A' player
" 3. The SPADE symbol will denote the position of 'B' player
" 4. Player 'A' will use A, W, S & K keys to change direction
" 5. Player 'B' will use J, T, K & H keys to change direction
" 6. The game will be completed in 10 rounds
" 7. In each round the winner will get 1 point
" 8. In a round a player will win --
" if the opponent overlaps any existing path or the border
" 9. The final result will be determined after 10 rounds of play
" 10. The score board will display the current points of the players
" 11. Pressing ESCAPE Key at any time will Quit the Game
" PLAY SPEED ===== 1. LOW 2. MEDIUM 3. HIGH
" Enter Your Choice of Play Speed (1-3).....
" press SPACEBAR to Start the Game or ESC to Quit
"
};
textcolor(CYAN);
for (i=7;i<22;i++) { gotoxy(10,i); clrprintf(guide_line[i-7]); }
textcolor(YELLOW);
do { gotoxy(10,24); clrprintf(guide_line[17]);
gotoxy(10,24); clrprintf(guide_line[16]);
if (isdigit(sp[0]) & getch()) sp[1] = "0"; k = atoi(sp);
} while (k < 1 || k > 3);
if (k==1) speed=300; if (k==2) speed=200; if (k==3) speed=100;
gotoxy(10,24); clrprintf(guide_line[16]);
ch = getch(); if (ch == 27) quit_game();
for (i=8;i<22;i++) { gotoxy(10,i); clrprintf(guide_line[17]); }
gotoxy(10,24);clrprintf(guide_line[17]);
start = 1;
}
/***** WELCOME END *****/
int final_result(void) /***** FINAL RESULT BEGIN *****/
{
static char *str [] =
{
"Congratulations to 'A' for a Great Victory in this Game
" Sorry 'B' - Better Luck Next Time
"Congratulations to 'B' for a Great Victory in this Game
" Sorry 'A' - Better Luck Next Time
" Both of You Have Done Well in this Game
" Next Time Try More to Become Winner One
" Press SPACEBAR to Restart the Game or ESC to Quit
"
};
if (round == 0) return (1); Initialize(); textcolor(YELLOW);
gotoxy(10,10);
if (plb_count > plb_count) clrprintf(str[0]);
if (plb_count < plb_count) clrprintf(str[2]);
if (plb_count == plb_count) clrprintf(str[4]);
gotoxy(10,12);
if (plb_count > plb_count) clrprintf(str[1]);
if (plb_count < plb_count) clrprintf(str[3]);
if (plb_count == plb_count) clrprintf(str[5]);
gotoxy(10,24); clrprintf(str[6]);
round = 0; plb_count = 0; plb_count = 0;
ch = getch(); if (ch == 27) return(1);
gotoxy(10,10); clrprintf(str[7]); gotoxy(10,12); clrprintf(str[7]);
gotoxy(10,24); clrprintf(str[7]); return (0);
}
/***** FINAL RESULT END *****/
void quit_game(void) /**** QUIT GAME BEGIN *****/
{
clrscr(); if (start > 0) {
gotoxy(20,12); clrprintf("THANK YOU FOR PLAYING BERAJAL");
gotoxy(20,13); clrprintf("WISH YOUR GOOD LUCK !");
textbackground(BLACK); textcolor(WHITE); exit(0);
}
/***** QUIT GAME END *****/
}
/***** END OF PROGRAM *****/

```

## প্রথম স্থান বিজয়ী



কম্পিউটার খেলা প্রেক্ষে-১ বিজয়ী  
 মোঃ আব্দুল আলী, ব্রিটিশপল অফিসার,  
 সেনাবলী ব্যাংক। তিনি এখনো কম্পিউটার  
 শ্রেণীমত হিসেবে কাম্ব করছেন।  
 তার বর্তমান ঠিকানাঃ গ-১/৫, মালদাশেল  
 ব্যাংক কলনী, মতিবিল, ঢাকা - ১০০০।

## আরও পুরস্কার

আমরা আনন্দের সাথে জানাচ্ছি যে, কম্পিউটার খেলা প্রেক্ষেপ  
 পাঠকদের উৎসাহ ও পরিণামের কথা চিন্তা করে এখন থেকে  
 পুরস্কার সন্ধ্যা বাড়ানো হচ্ছে।

প্রথম এবং দ্বিতীয় পুরস্কার ছাড়া  
 আরও থাকবে ২টি "মুদ্রায়ন পুরস্কার"।

## যারা গ্রাহক হতে চান

বার্ষিক সতক ১৫০/- টাকা, বার্ষিক সতক ৫০/- টাকা যদি অর্থাৎ ৫০৮,  
 ব্যাংক ছাড়া-এ "কম্পিউটার জগৎ" বাবে ১৪৮/১, অধিবস্তু  
 জেড, ঢাকা - ১০০৫ এই ঠিকানায় পাঠাতে হবে। ফোনঃ ৫০৫৪৮৫