

```

void Maus::abfrage()
// Abfragen Cursorposition
{
    union REGS regs;
    // linke Taste gedrückt: t = 1
    // rechte Taste gedrückt: t = 2
    regs.x.ax = 3;
    // beide Tasten gedrückt: t = 3
    int86(MOUSE, &regs, &regs);
    // keine Taste gedrückt: t = 0
    t = regs.x.bx;
    x = regs.x.cx;
    y = regs.x.dx;
}

void Maus::bewege() //bewegen der Maus
{ int xalt,yalt;
  xalt=x;
  yalt=y;
  abfrage();
  if (xalt!=x || yalt!=y)
  { loesch(xalt,yalt);
    if (x>540 && x<630 && y>410 && y<470)
    { setcolor(4);
      setlinestyle(0,0,3);
      //zeichnet das Symbol 'ENDE',
      rectangle(550,420,620,460);
      //wenn der Cursor dieses überschreibt
      setcolor(2);
      settextstyle(GOTHIC_FONT,HORIZ_DIR,2);
      outtextxy(560,425,"ENDE");
      setlinestyle(0,0,1);
    }
    zeich();
  }

  if
  (x>554 && x<616 && y>424 && y<456 && t==1)
  { closegraph();
    exit(0);
  }
}

void Magnet::bewege()
//ausrichten der Magnete
{
    float dx, dy, zalt;

    zalt=z;

    dx=maus->get_x()-x;
    dy=maus->get_y()-y;

    if (dx==0)
    {
        if (dy>0) z=PI/2;
        if (dy==0) z=0;
        if (dy<0) z=(3*PI)/2;
    }
    if (dx!=0)
    {
        z=atan(dy/dx);
        if (dx<0) z=z+PI;
    }

    if (zalt!=z)
    {
        loesch(zalt);
        zeich();
    }
}

/*****
/*      KOMPMAIN.CPP      */
/*  Erich Brenner, Herbert Gursky  */
/*  Datum: 17.3.98      */
/*  Version: 1.1      */
*****/

#include <conio.h>
#include <iostream.h>
#include <math.h>
#include <dos.h>
#include <STDLIB.h>
#include <graphics.h>
#include "kompass.cpp"

#define MAGNETE 1001 //1000 Magnete + 1 Maus

```

```

void main (void)
{
    int Magnete,Karte,Modus,w=0,c;
    int a[MAGNETE],b[MAGNETE];

    clrscr();
    gotoxy(10,10);
    cout << "Wieviele Kompass (max. 1000) ?";
    gotoxy(64,10); //Auswählen der Kompass
    cin >> Magnete;
    if (Magnete > 1000 || Magnete < 1)
        Magnete=100;

    clrscr();
    registerbgidriver(EGAVGA_driver);
    //laden der Grafiktreiber
    registerbgifont(triplex_font);
    registerbgifont(gothic_font);
    initgraph (&Karte, &Modus, "");
    setcolor(4);
    settextstyle(TRIPLEX_FONT,HORIZ_DIR,1);
    outtextxy (240,130,"Bitte warten !!!");
    setcolor(2);
    outtextxy (30,200,
        "Positionen der Kompass zufällig");
    outtextxy (70,420,"0");
    outtextxy (320,420,"500");
    outtextxy (570,420,"1000");
    c=sqrt(Magnete);
    c=250/c;

    setcolor(4);
    setlinestyle(0,0,3);

    moveto(70,400);

    randomize();
    //ermittelt die Position der Kompass
    //per Zufall
    for (int j=0;j<=Magnete;j++)
    {
        llneto(70+j/2,400);
        a[j]=30+random(580);
        b[j]=30+random(360);
        for (int k=0;k<j;k++)
        {
            for (int v=(-c);v<c;v++)
            {
                if ((a[j]+v)==a[k])
                {
                    for (int u=(-c);u<c;u++)
                    {
                        if ((b[j]+u)==b[k]) w++;
                    }
                }
            }
        }
        if (w>0)
        { w=0;
          j--;
        }
    }
    cleardevice();

    Maus* maus = new Maus(0,0);
    //erzeugen der Maus
    Ort* ort[MAGNETE+1];
    ort[0] = maus;

    for (int mi=1; mi<(Magnete+1); mi++)
    //erzeugen der Kompass
    ort[mi] =
        new Magnet(maus,a[mi],b[mi],0);
    do
    {
        for (int m=0; m<(Magnete+1); m++)
        //Bewegen der Maus
        //und Ausrichten der Kompass
        {
            ort[m]->bewege();
        }
    }
    while (!kbhit());
    //aussteigen mit Tastendruck
    closegraph();
}

```

# Murphys Spielregeln

## Highscore

1. Es fehlt Dir immer ein Punkt zum neuen Highscore.
2. Hast Du ein Spiel so lange gespielt, bis Dich niemand schlagen kann, wird ein Freund es zum ersten Mal spielen und problemlos Platz eins der Highscoreliste erreichen.
3. Bist Du der Beste, wird sich niemand dafür interessieren.

## Erkenntnisse über Computerspiele

1. Das Computerspiel, das Du Dir kaufst, ist nicht den Preis wert, den es gekostet hat.
2. Kein Computerspiel ist so gut wie das Bild auf der Verpackung.
3. Eine gute Kritik in einer Spielzeitschrift besagt nur, daß das Spiel dem Redakteur gefallen hat. Du wirst immer einen anderen Geschmack haben als er.
4. Das merkst Du aber erst nach dem Kauf.
5. Dein größter Rivale wird immer ein besseres Spiel haben als Du.

## Kinder an Deinem Computer

Das einzige, wofür sich heranwachsenden Kinder an Deinem Computer interessieren, sind die zahlreichen Spieleraubkopien, die sie während Deiner Abwesenheit auf die Festplatte kopieren.

Diese Tätigkeit wird jeden existierenden Virus im Umkreis von 400 Kilometern auf Deinen Computer befördern.

## Homecomputer

Egal, wofür sich jemand einen Computer kauft. Spätestens nach einer Woche wird er 26 Stunden pro Tag Space Invaders damit spielen.