**Цель: разрастаться и растить ещё другие огурцы**

**Предыстория:**   
Росли огурцы, счастливой жизнью, учились, работали, были окружены бытовыми делами**.**

В один из дней появились они…

КАБАЧКИ

они были огромны

и беспощадны

не жалели никого

никто не мог от них уйти.

Мы пытались им дать отпор

но все попытки были тщетны

Пока не появился герой

герой способный защитить нас

**Пошла игра:**

1 персонаж. (он же гг) и им же управляем. **персонаж огурец**

* задача выжить среди кабачков и не спалится (из маленького стать большим)
* имеет ружье которое стреляет.
* оружие кабачков топор/дубинка
* прятаться в листьях от кабачков и отстреливать их, тем самым расти
* бонусное время для быстрого роста (отдельная шкала которая будет набираться по мере отстрела кабачков и сбора монеток)
* периодически будет появляться мышь/крыса которая ест огурцы и кабачки.
* рандомное выпадение монеток
* от роста огурца он будет становится все медленнее.
* *по возможности и способности добавить грозу которая будет бить в рандомное место*

**конец игры:**

За свою службу и бравое дело герой под упивающиеся возгласы отправляться на покой в банку.

как истинный герой под лувры

пока

берет эту банку с огурцами пьянь и опохмеляется с утра

**прочие ресурсы:**

**Новая вкладка**

**Открыть меню**

**Как использовать фон созданный ии в играх на с++**

.

GPT-4o mini

Использование фона, созданного искусственным интеллектом, в играх на C++ может включать несколько шагов. Вот общий процесс, который вы можете следовать:

Создание фона:

Используйте инструменты ИИ для генерации изображений фона. Это могут быть нейросети, такие как DALL-E, Midjourney или другие генераторы изображений. Сохраните полученное изображение в формате, поддерживаемом вашей игрой (например, PNG или JPEG).

Подготовка среды разработки:

Убедитесь, что у вас установлена среда разработки для C++, такая как Visual Studio, Code::Blocks или другой IDE.

Установите необходимые библиотеки для работы с графикой. Популярные библиотеки включают SFML, SDL, Allegro и другие.

Загрузка изображения:

Используйте функции библиотеки для загрузки изображения фона. Например, если вы используете SFML, это может выглядеть так:

cpp

Копировать код

#include <SFML/Graphics.hpp> int main() { sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(800, 600), "Game Window"); sf::Texture backgroundTexture; if (!backgroundTexture.loadFromFile("background.png")) { return -1; // Ошибка загрузки } sf::Sprite backgroundSprite(backgroundTexture); while (window.isOpen()) { sf::Event event; while (window.pollEvent(event)) { if (event.type == sf::Event::Closed) window.close(); } window.clear(); window.draw(backgroundSprite); window.display(); } return 0; }

Отображение фона:

В основном игровом цикле отрисовывайте фон перед другими элементами игры, чтобы он отображался корректно.

Оптимизация:

Убедитесь, что изображение фона оптимизировано по размеру и разрешению, чтобы не замедлять производительность игры.

Тестирование:

Запустите игру и проверьте, как фон отображается в различных условиях. Убедитесь, что он хорошо сочетается с другими графическими элементами.

Следуя этим шагам, вы сможете успешно использовать фон, созданный ИИ, в вашей игре на C++.

**Ссылки:**

[**recraft.ai**](https://recraft.ai/)

[**shedevrum.ai**](https://shedevrum.ai/)

[**www.canva.com**](https://www.canva.com/)

[**opengameart.org**](https://opengameart.org/)

[**https://habr.com/ru/articles/578018/**](https://habr.com/ru/articles/578018/)

**https://github.com/anevero/tanks**

[**https://chatgpt.com/**](https://chatgpt.com/) **(ии для рисунков)**