Progetto di programmazione

(Anno accademico 2016/2017)

***HALLOWEEN NIGHT***

Storia:

È la notte del 31 ottobre, il cielo si è fatto grigio cupo e la città silenziosa; tutti si stanno preparando alla notte più spaventosa di tutti gli anni. C’è chi per troppa paura si chiude in casa, e chi come te, coraggioso e un po’ spavaldo decide di uscire per le strade della città.

E se l’antica leggenda diventasse realtà?!

Stai attento ragazzo/a non sai cosa ti aspetta là fuori, mostri(M) di ogni tipo sono pronti ad attaccarti, guardati sempre alle spalle, non ti fidare di nessuno e cerca di tornare a casa vivo stanotte.

C’è solo un modo per sopravvivere e mille per morire, nessuno ti aiuterà pensa a raccogliere più dolcetti che puoi, impara scherzi sempre più spaventosi per riuscire a combattere i mostri, e mi raccomando se dovessi trovare una lanterna prendila, ma usala solo quando sarà davvero necessario, perché potrebbe essere l’unica che troverai sul tuo cammino.

I dolcetti (o) saranno le tue energie, ciò che ti manterrà in vita.

Gli scherzi(a) saranno per te armi per combattere i mostri che cercheranno di ucciderti.

Con la lanterna(v) che ti illumina la strada, avrai meno paura dei mostri.

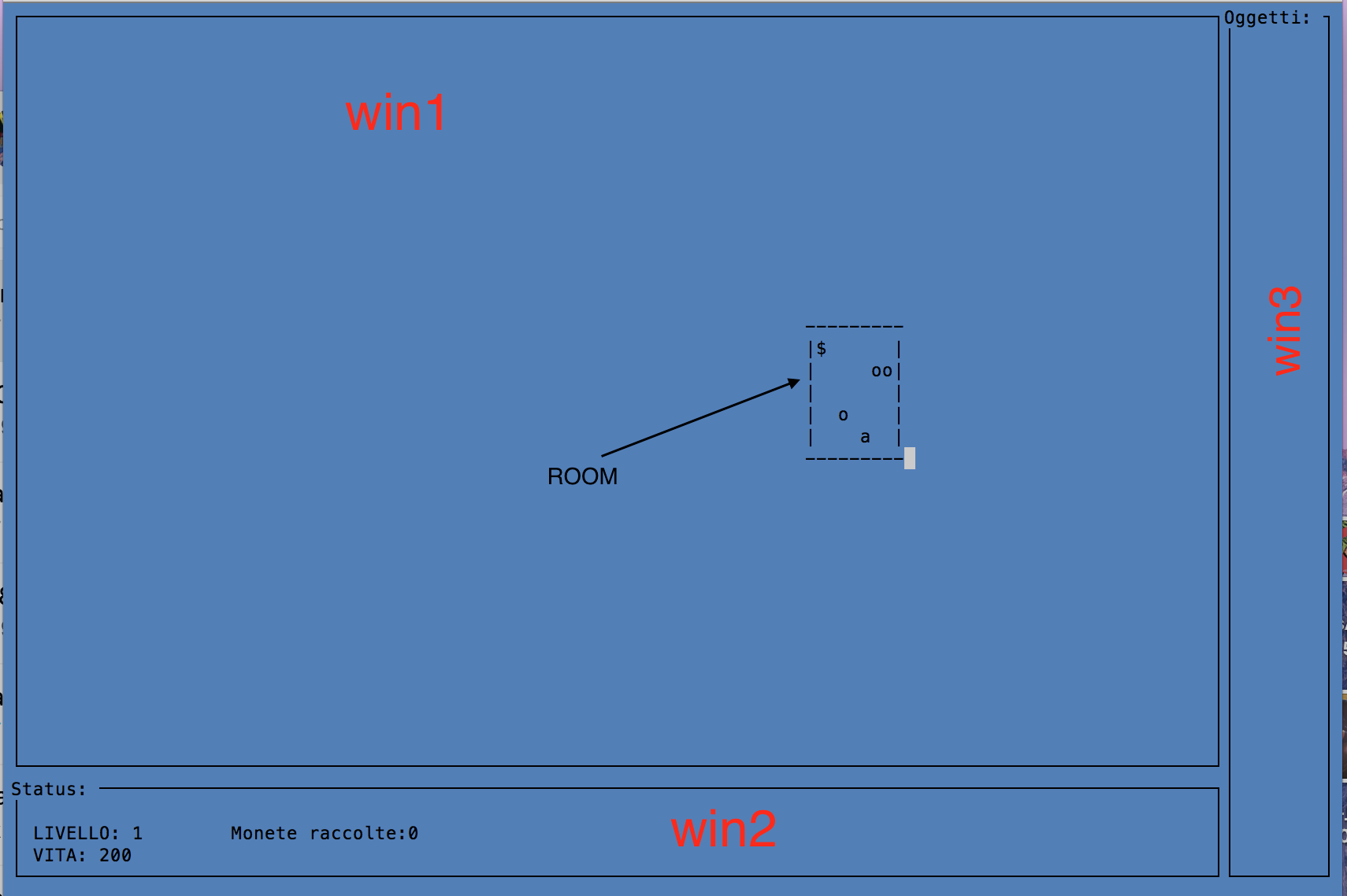
Vuoi sopravvivere?! …. Raggiungi casa (c) tua, sempre se riuscirai a ricordarti la strada.

Implementazione:

Il terminale:

Abbiamo scelto di suddividere il terminale in tre sotto-finestre:

* la finestra win1 dedicata al gioco, alla visualizzazione della mappa
* la finestra win2, “Status” usata per indicare all’utente il livello corrente, la propria vita e in caso di attacco la vita del mostro, quanti dolcetti ha raccolto
* la finestra win3 che contiene una lista di oggetti che l’utente raccoglie e che deve ancora



La mappa:

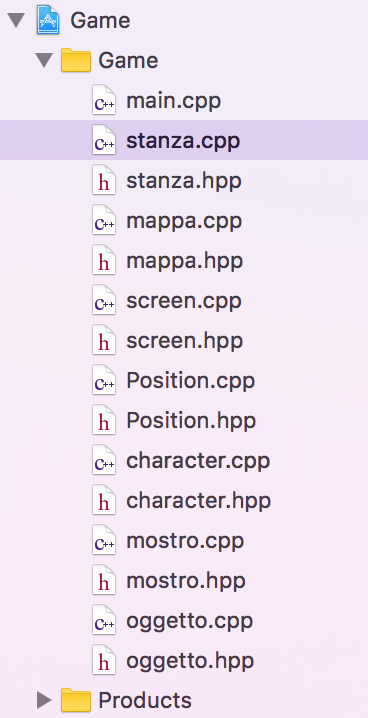
Abbiamo costruito la mappa tramite un vettore bidimensionale, che ci permette di avere infiniti livelli.

Il vettore bidimensionale contiene un puntatore alla classe stanza, dove all’interno troviamo un membro room che è una matrice di carattere che identifica una singola stanza.

Il codice:

L’intero codice è stato suddiviso in classi, per rendere la programmazione più semplice e più comprensibile.

Abbiamo create le seguenti classi:



ognuna di esse composta dal file .cpp e dal header file .h.