

Здравейте,

Ето блок схемите които навърлих с малко пояснения.

При стартиране на играта ще има питане към потребителя дали иска да зареди предишно запазена игра. Ако иска ще заредим настройките от текстови файл. Ако не ще илязат още няколко питання – каква да е играта човек срещу човек (PL1 VS PL2) или човек срещу компютър (PL2 VS PC). Каква да е трудността – е (easy -хилките са от 7 символа), m (medium – хилките са от 5 символа), h (high – хилките са от 3 символа).

Методи:

LeftBatMove(Up/Down) – позициониране на лявата хилка спрямо натиснат клавиш

RightBatMove(Up/Down) - позициониране на дясната хилка спрямо натиснат клавиш

BallMove() – позициониране на топчето

BallStrike() – удар на топчето и промяна на посоката

Score() – отбелязване на точка

ScoreSound() - звук при отбелязване на точка

StrikeSound() – звук при удар на топчето с хилка или с краищата на полето

GamePrint() – отпечатване на хилките и топчето в конзолата

GameSpeed() – на всеки 10 успешни разигравания скоростта да се увеличава до разумна стойност примерно тръгваме от Thread.Sleep(250) и падаме до 50 мс. Това с тестване ще го намерим колко ще е най- удачно.

SaveGame() – запазва текущите настройки на играта и резултат в текстови файл.

LoadGame() – зарежда настройки и резултат от текстови файл.

Statistic() – след края на играта изкарваме статистика – как са вървяли точките гейм по гейм, Имаме минимум 3 гейма тоест тук ще може да ползваме едномерните масиви :

Примерно по точки как е вървял гейма:

ПЛ1 – 0 0 1 1 0 1 0...

ПЛ2 – 1 1 0 0 1 0 1...

Тъй като резултата е огледален може да ползваме само по един масив на сет.

Многомерния масив мисля да използваме за пазене на сетовете – играе се до 3 от 5. В началото може да се инициализира с X-ове когато спечели ПЛ1 на първи ред ще сложим 1, а на 2 ри 0:

1 X X X X

0 X X X X

Краен резултат ако е завършил 3:1 за първи играч би имал следния вид :

1 0 1 1 X

0 1 0 0 X

Схемите не са напълно изчерпателни, но всичко ще уточним ако приемете моята идея за игра ☺



