

Разработка приложения «Invoker Trainer»

Отчет о проектной работе по курсу «Основы информатики и программирования»

А. Н. Хайдарова, А. А. Кобзев

29 июня 2021

Источник вдохновения



Цель проекта: Попробовать себя в роли разработчика игры и получить опыт в создании игр в среде разработки QT.

Задачи проекта:

1. Выбрать платформу и язык для будущей игры;
2. Подготовить основу для игры, сделать поле и подсказки для игрока;
3. Добавить возможность видеть те символы, которые вводит игрок;
4. Настроить рандомайзер на передачу нужных цветов и градиентов в проверочный квадрат;
5. Написать функцию для проверки правильности ввода пользователя;
6. Сделать таймер и счетчик;

Приложение должно удовлетворять следующим требованиям:

1. Простое и понятное управление;
2. Правильно работающая система подсчета очков;
3. Возможность отслеживать очки по ходу игры;

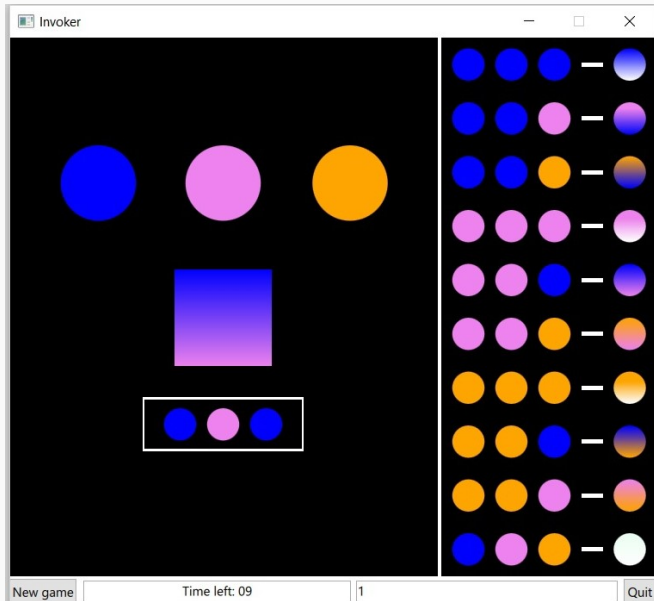
А. Н. Хайдарова

1. Код Рандомайзера
2. Сборка игры в Gameplay.qml (Общая компоновка)
3. Создание окна "Завершение игры"
4. Реализация проверки ввода пользователя

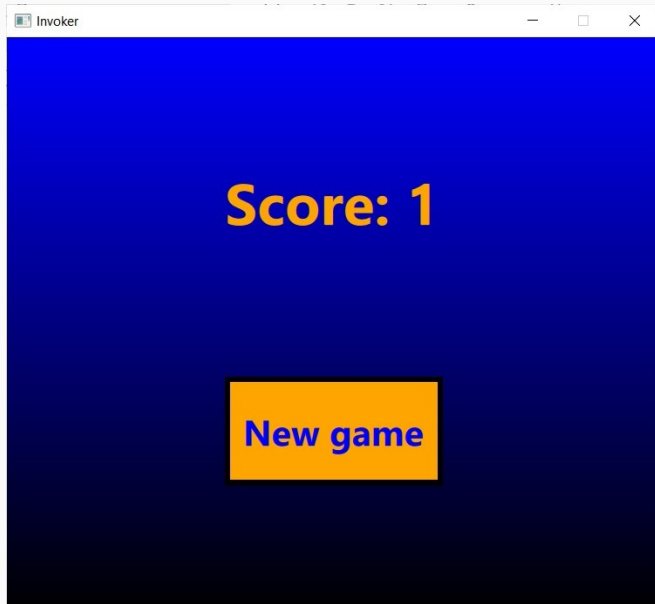
А. А. Кобзев

1. Общее оформление
2. Вспомогательный файл Info (подсказка для игрока)
3. Идея проверки ввода пользователя

Графический интерфейс приложения «Invoker Trainer»



Графический интерфейс завершения игры



В результате проектирования цель была достигнута - довольно работоспособное приложение, которое помогает оттачивать навыки прожимания скилов в игре, тем,кто хочет научиться делать это как можно быстрее. Приложение «Invoker Trainer» может значительно повысить скил игрока в Dota 2.

Код разработанного приложения размещён на сайте:
<https://github.com/Anatoliy2001/Invoker-trainer>

Спасибо за внимание !