Space invaders

Plan programu, opis podstawowych klas, funkcji, interakcji między obiektami

1.Gra

2.Klasy i metody

• Statek kosmiczny (gracz)

Gracz może się poruszać w granicach okienka gry i jest w tym sensie ograniczony. Naciskając przycisk „Space” statek gracza strzela z broni. Kula ma określoną prędkość i znika po wyjściu za granicy okienka lub po trafieniu w inny statek kosmiczny.

Metody:

1. Poruszanie się wlewo lub wprawo (w zależności od tego jaki klawisz jest wciśnięty)

2. Strzał

3. Możliwość raz na kilka sekund zablokować atak innego statku kosmicznego

4. Śmierć statku

• Specjalny statek kosmiczny (daje dodatkowe punkty)

Statek, który się pojawia kilka razy podczas jednej rundy. Jeśli graczu uda się trafić ten statek, to dostanie kilkaset dodatkowych punktów.

Metody:

1. Tylko bardzo szybkie poruszanie się z jednego rogu okienka w kierunku przeciwnego rogu.

• Statek kosmiczny (przeciwnicy)

Statki o różnych kolorach oraz kształtach. Na początku każdej rundy pojawiają się u góry okienka gry i powoli poruszają się w kierunku gracza. Im mniej statków tym większa jest ich prędkość. Ostatni statek będzie się poruszał najszybciej.

Metody

1. Poruszanie się na ekranie komputera w prawo, w lewo i w dół.

2. Strzał (ewentualnie)

3. Śmierć

3.Interakcje

• Gracz a inne statki kosmiczne

Po trafieniu kulą statek kosmiczny przeciwnika eksploduje, a gracz dostaje określoną ilość punktów. Aby przejść do następnej rundy konieczne jest zniszczenie wszystkich statków kosmicznych. Jeśli jednak chociażby jeden wróży statek przekroczy pewną granicę na ekranie gracz traci jedno z trzech żyć, kilkaset punktów i przechodzi do następnej rundy. Jeśli było to ostatnie życie – gracz przegrywa.

• Statki wróże a tarcza

Przewiduję możliwość innych statków strzelać do gracza. Jeśli tarcza jest aktywna, to obrażenia będą zablokowań e.

• Rachunek a punkty

Będzie możliwość zapisania najlepszego i ostatnio osiągniętego wyniku. Przy czym jeśli uda się osiągnąć rachunek lepszy niż „do tej pory najlepszy”, to rekord zostanie nadpisany.