

Dokumentacja

Instrukcja obsługi

Celem gracza jest zdobycie jak największej ilości punktów. Gracz musi unikać zderzenia z przeciwnikami w postaci muchomorów naciskając spację. Szybkość przeciwników zwiększa się co 5 punktów

Opis techniczny

Kod programu składa się z 2 okien WindowsForms oraz z 5 klas:

StartScreen – zawiera instrukcję oraz jeden przycisk, który przenosi do okna gry

Form1 – okno gry

GameObject – zawiera metodę wirtualna Update, która jest używana do zmiany położenia obiektów

Player – rozszerza klasę GameObject, zawiera metodę Jump

Enemy - rozszerza klasę GameObject, nadpisuje metodę Update, w której dodaje punkty za każdą bezkolizyjną rundę, zwiększą szybkość co 5 punktów, randomowo losuje obrazki muchomorów,

Judge – Update - aktualizuje wynik na ekranie, addScore – dodaje 1 punkt do wyniku, endGame – kończy grę, getScore – zwraca aktualny wynik

CollisionDetector – DetectCollision - wykrywa czy obiekty typu GameObject podane w argumentach się ze sobą nie zderzyły