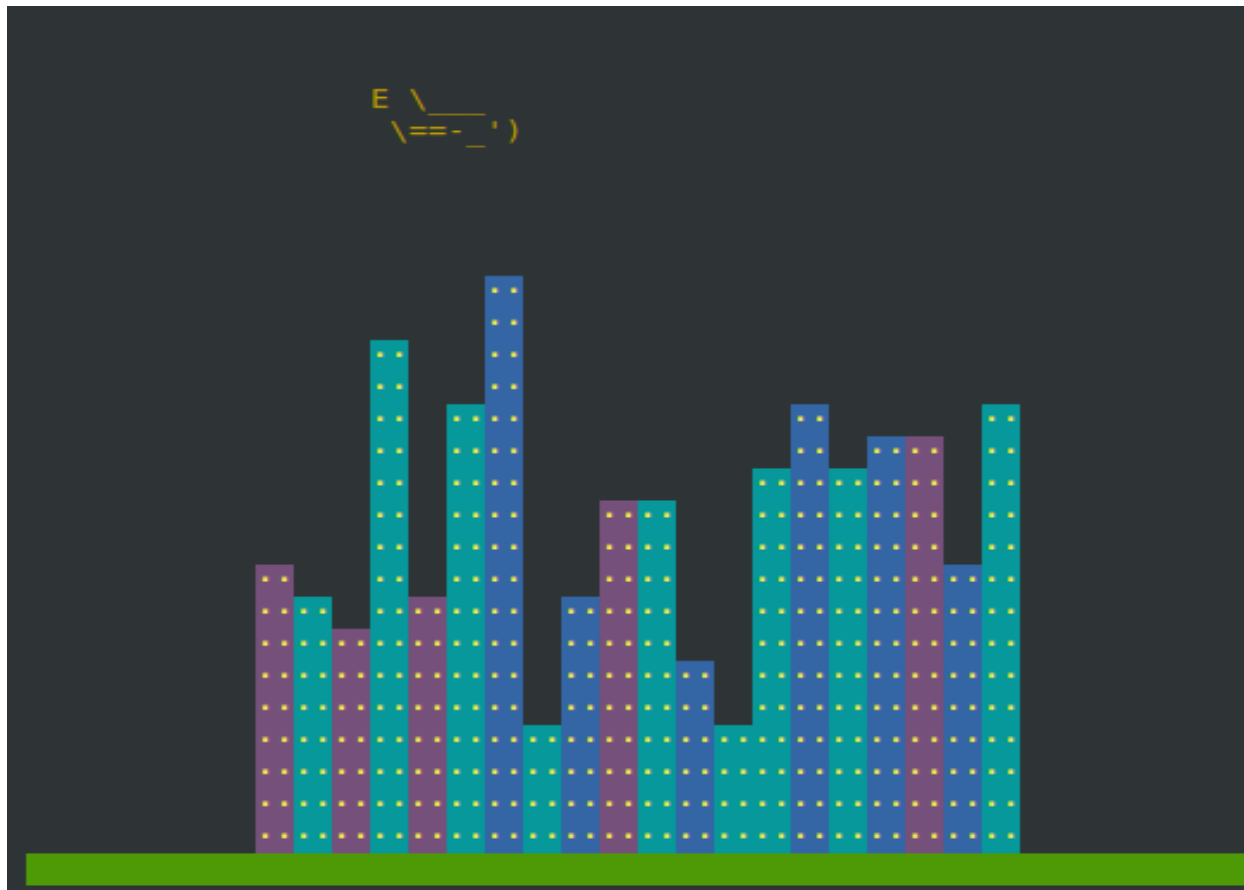




پروژه پایان ترم



Aerial bombardment

آریا شاکو

پروژه حل تمرین دکتر عبدوس

صورت کلی پروژه

در این پروژه قصد داریم یک بازی بمباران هوایی طراحی کنیم. کلیت بازی به این صورت است که یک هواپیما جنگی قرار است ساختمان های یک منطقه را بمباران کند و آن ها را منهدم سازد اما هواپیما به اندازه کافی سوخت ندارد و در هر مرحله ارتفاعش کمتر می شود. و چون خرید هواپیما گران است خلبان باید سعی کند فقط با بمب ساختمان ها را نابود سازد.

اهداف

1. تمامی ساختمان ها را نابود سازیم.
2. هواپیما ساخته شده را از دست ندهیم.

جزئیات

برای شروع بازی یک پنل طراحی کنید که ابتدا به بازیکن خوش آمد گویی می کند.

در پنل قواعد بازی را به بازیکنان توضیح دهید و دکمه ای برای پرتاب بمب و خروج از بازی و تنظیم سرعت حرکت هواپیما در بازی طراحی کنید.

پس از طراحی پنل و ورود به بازی باید منطق بازی به درستی اجرا شود و قوانین رعایت شود.

منطق بازی :

در ابتدای بازی باید محیط بازی به علاوه هواپیما پرینت شود .

پس از کلیک کردن دکمه پرتاب بمب , بمب خارج شده از هواپیما پرینت شود.

پس از کلیک کردن دکمه خروج حتی در هنگام بازی بلافاصله از بازی خارج شود .

پس از نابود سازی هر ساختمان به بازیکن یک پیغام نمایش داده شود و بازیکن را تشویق کند. ①

اگر بازیکن بمب را به جای اشتباهی پرتاب کرد پیغام هشدار ② برای بازیکن نمایش داده شود.

در هر مرحله هواپیما از ابتدای کادر به انتها را خود به خود طی می کند ولی پس از هر مرحله ارتفاع آن باید یک مرحله کمتر شود.

برای تمایز دادن ساختمان ها از رنگ های متفاوتی استفاده کنید.

بخش های امتیازی

۳

ارتفاع ساختمان های متفاوت باشند و پس از نابود سازی هر ساختمان تعداد طبقات گفته شود. مکان ساختمان های قرار گرفته در پنل بازی هر دست رندوم باشد و با دست قبلی بازی یکسان نباشد. پس از انفجار بمب یا انفجار هواپیما بر اثر برخورد به ساختمان انیمیشن انفجار مناسبی نمایش داده شود. لیدربورد ای تشکیل شود که در ابتدا یا انتها بازی به کاربر نمایش داده شود تا بازیکن عملکرد خود را ببیند. در ابتدای بازی بتواند با انتخاب خود کاربر سطح بازی تعیین شود و سرعت هواپیما را بتوان تنظیم کرد. هر گونه خلاقیت دیگری نیز به عنوان نمره امتیازی در نظر گرفته می شود.

وجود مشابهت با کد بقیه و کد های موجود در اینترنت تقلب محسوب می شود.