

Colegiul National „Nicolae Bălcescu”

Lucrare pentru obținerea atestatului de competențe
profesionale

Temă: Joc C++

Coordonator:

Slavu Mihaela

Candidat:

Frimu Aurel-Viorel XII D

Brăila, 2022

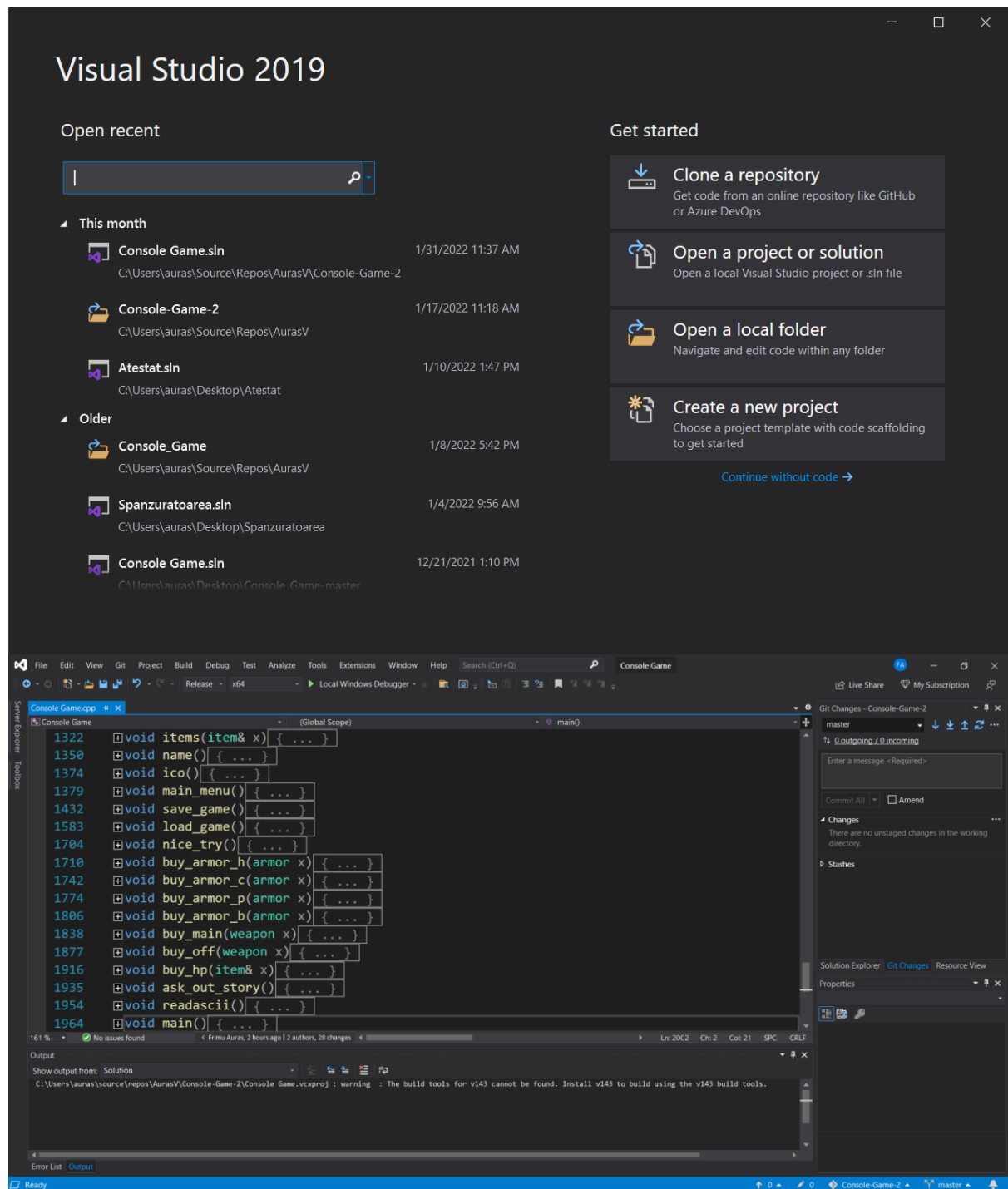
Argument

Am ales această temă pentru a înțelege toate aspectele creării unui joc si altele precum:

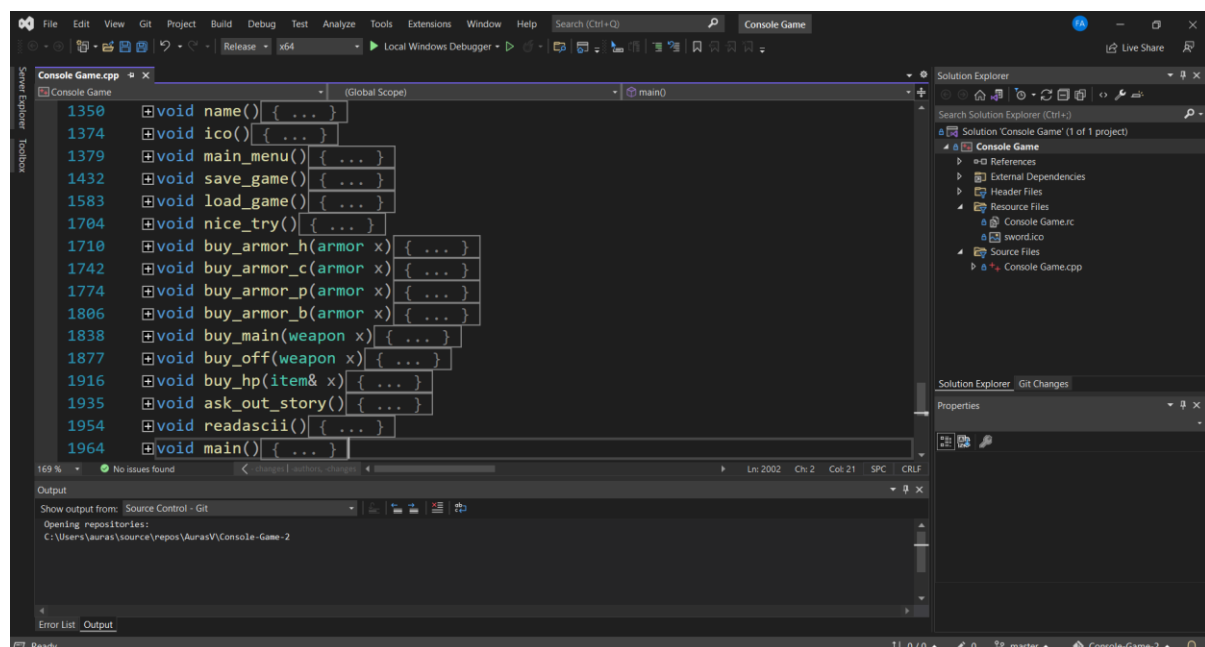
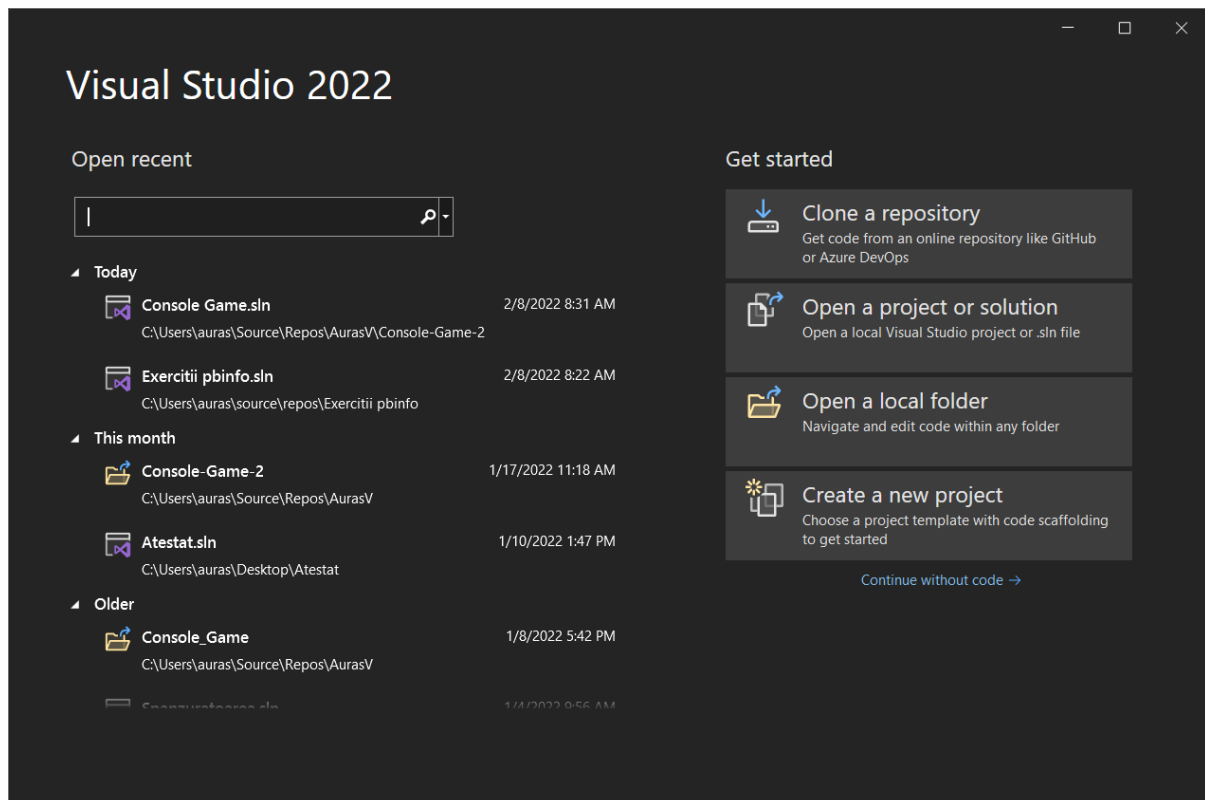
- Structura fișierelor și încadrarea lor într-un folder
- Utilizarea mai multor funcții într-un program
- Utilizarea mai multor fișiere într-un program
- Utilizarea source control - Git împreună cu site-ul Github
- Aprofundarea cunoștințelor C++ (structuri și particularitățile consolei)
- Înțelegerea mai aprofundată a sistemelor de operare și abilitatea lor de a rula anumite programe/funcții C++
- Utilizarea sunetelor în programe C++
- Utilizarea Visual Studio 2019
- Utilizarea Visual Studio 2022
- Integrarea fișierelor într-un program .exe C++
- Utilizarea timpului pentru evenimente pseudo-întâmplătoare
- Implementarea comentariilor in codul sursă pentru a facilita revenirea și îmbunătățirea/fixarea după o perioadă îndelungată de timp
- Programarea unui program mai lung pe o durată mai îndelungată de timp

Mediile de Programare Folosite:

Microsoft Visual Studio 2019:



Microsoft Visual Studio 2022:



Am utilizat aceste medii de programare datorita intellisense și integrării Git ce fac ca programarea sa aibă loc într-un singur program.

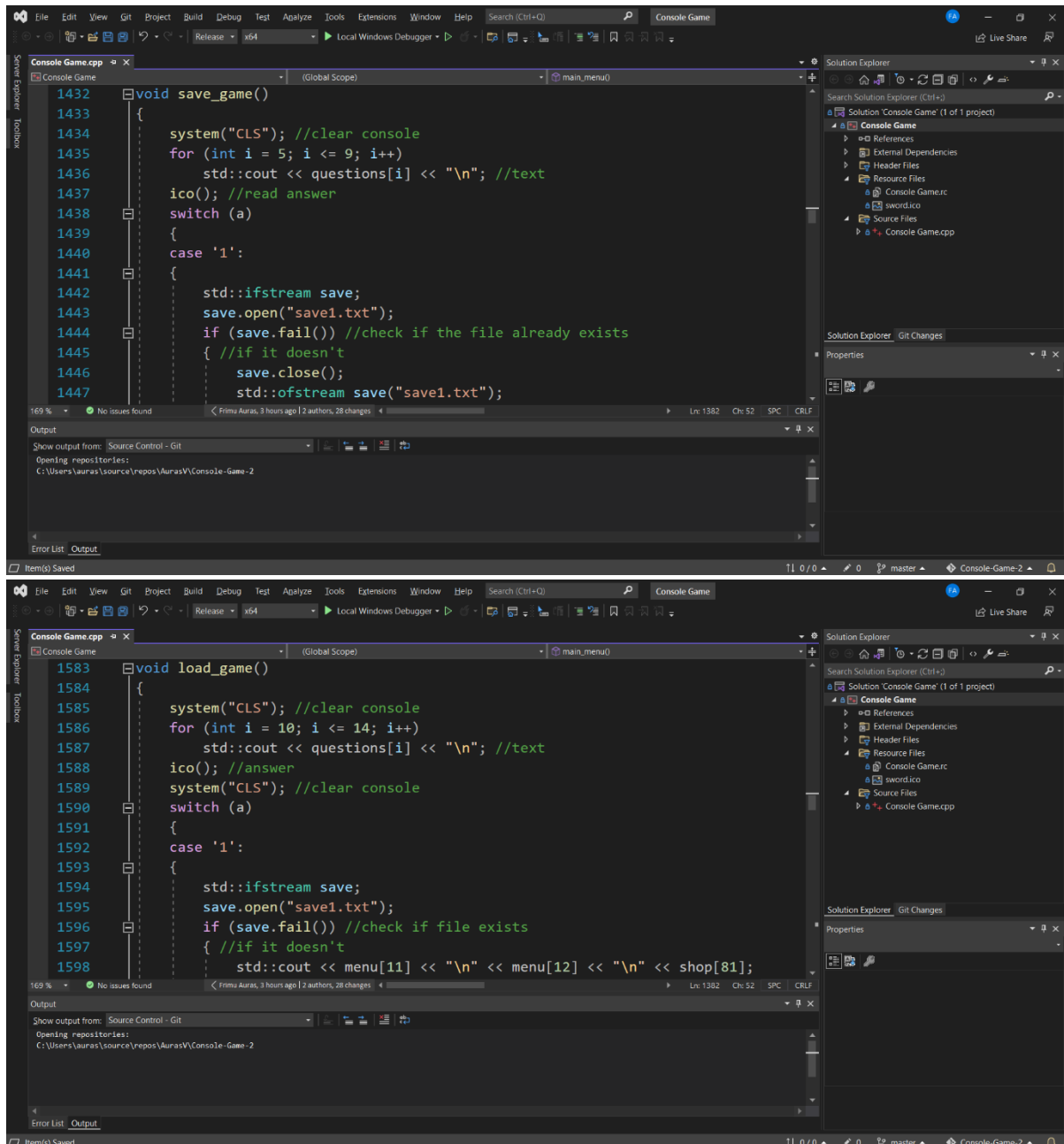
Manual de Utilizare

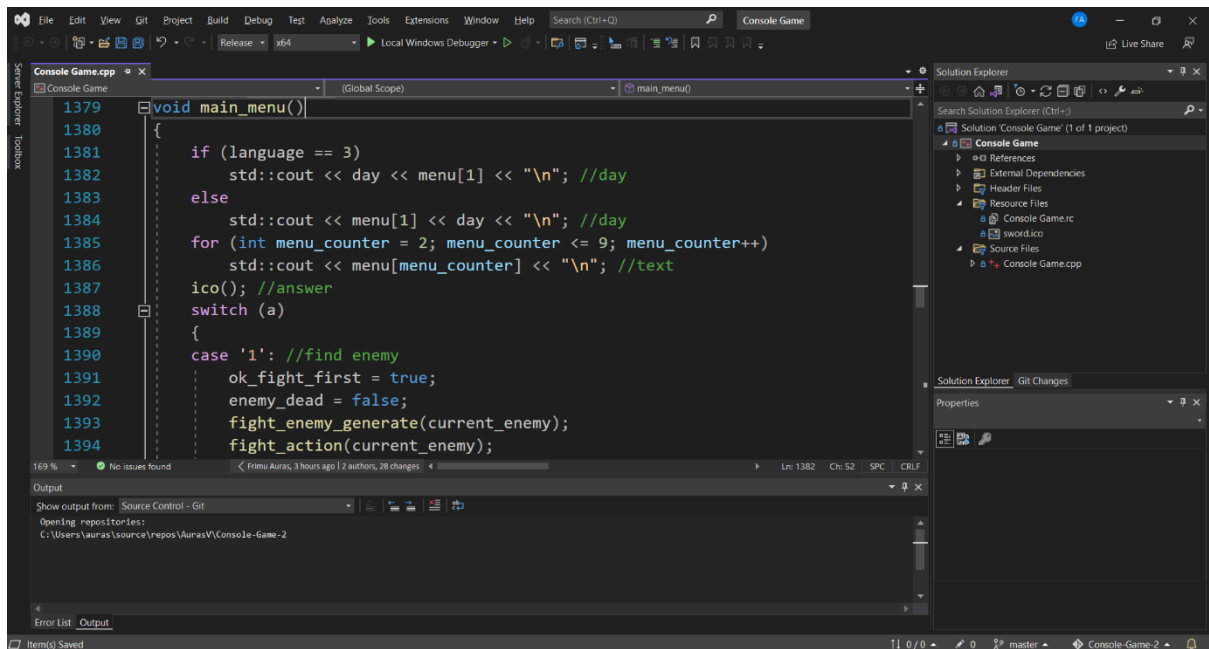
Lucrarea se utilizează exclusiv din tastatură, indicațiile mai amănunțite fiind prezente chiar in aceasta, in trei limbi: Engleză, Română și Maghiară.

```
Choose a language.  
Alege limba.  
Válassz nyelvet.  
  
1)English/Engleza/Engol  
2)Romana/Romanian/Roman  
3)Magyar/Maghiara/Hungarian  
  
Day 1  
Choose what you want to do:  
1) Find an enemy  
2) Go to the shop  
3) Go to sleep (Passes day and regenerates HP completely)  
4) Check your status  
5) Save game  
6) Load game  
0) Quit game
```

Schimbarea mărimii scrisului se poate realiza ținând apăsată tasta CTRL si rotirea rotitei in sus pentru mărire si în jos pentru micșorare.

Cod Sursa





```
void main()
{
    ::SendMessage(::GetConsoleWindow(),
WM_SYSKEYDOWN, VK_RETURN, 0x20000000);
//fullscreen W10

SetConsoleDisplayMode(GetStdHandle(STD_OUTP
UT_HANDLE), CONSOLE_FULLSCREEN_MODE, 0);
//fulscreen W7

    CONSOLE_FONT_INFOEX cfi;
    cfi.cbSize = sizeof(cfi);
    cfi.nFont = 0;
```

```

    cfi.dwFontSize.X = 0;           // Width of each
character in the font

    cfi.dwFontSize.Y = 15;         // Height of
each character in the font

    cfi.FontFamily = FF_DONTCARE;

    cfi.FontWeight = FW_NORMAL;

    std::wcscpy(cfi.FaceName, L"Consolas"); // font

    SetCurrentConsoleFontEx(GetStdHandle(STD_OU
TPUT_HANDLE), FALSE, &cfi);

    readascii(); //reads all ascii stuff

    for (int e = 767; e <= 778; e++)

        std::cout << string_ascii[e] << "\n"; //loading
screen

    SetConsoleTitleA("Recover your strength");
//set the title of the game

    srand((int)time(0)); //for randomness

    system("CLS"); // clear console

    languagechoice(); //language choice

    read_language(a, language); //read the story
and the questions

```



```
name()); //get the name of the character
for (int e = 767; e <= 778; e++)
    std::cout << string_ascii[e] << "\n"; //loading
screen
readenemies(); //read all enemies
readweapons(); //read all weapons
readarmors(); //read all armors
readitems(); //read all items
readshop(); //read all shop test
readfight(); //read all fight text
readmenu(); //read all menu text
system("CLS"); //clear console
ask_out_story(); //ask if the player wants the
story or not
}
```

Codul Sursa este in totalitate valabil pe Github-ul meu.

Jocul compilat este de asemenea valabil pe Github-ul meu.

Bibliografie/Webografie

Arta ASCII – Manytools

Poveste – Skyrim

Iteme, Inamici, Sunete – Minecraft

Script Extras Sunete – Minecraft Fandom

Rezolvarea Erorilor in Cod – Stackoverflow

Cuprins

1. Titlu – Pag 1
2. Argument – Pag 2
3. Mediile de Programare – Pag 3-4
4. Manual de Utilizare – Pag 5
5. Cod Sursa – Pag 6-9
6. Bibliografie/Webografie – Pag 10
7. Cuprins – Pag 11