

Úvodná strana

Technical University of Košice

Fakulta elektrotechniky a informatiky

Názov Hry: Snow Mania

Autor: Nikita Sugak

Rok: 2023

Znenie zadania

Pomocou knižnice ncurses vytvorte ľubovoľný program (hru, prezentáciu alebo iný umelecký počin), pričom výsledný projekt musí spĺňať nasledujúce podmienky:

Projekt musí obsahovať 2D svet.

Dohromady musí projekt zahŕňať aspoň 3 z nasledujúcich výziev:

Práca s farbami

Ovládanie cez klávesnicu (bez nutnosti potvrdenia Entrom)

Viac úrovní (levelov)

Práca s časomierou resp. práca v čase (s časom sa program mení)

Práca s argumentami príkazového riadku

Práca so súbormi

Projekt musí byť zložitejší ako ukážkové príklady a jeho úroveň musí byť dostatočná.

Návrh riešenia

Decided to create an educational game with puzzle elements.

Použitie programu

Compilation: make

Spustiť: napíšte ./SnowMania a získajte zoznam dostupných príkazov

Zoznam dostupných príkazov

./SnowMania vytvoriť úrovne [1-20]- vytvorte úrovne s náhodnými parametrami v množstve zadaného počtu od 1 do 20

./úroveň SnowMania [číslo] - vyberte číslo úrovne môže byť od 1 do počtu úrovní, ktoré ste vytvorili

Ukážkové situácie:

Večné posúvanie doprava alebo doľava.

Zbieranie snehových vločiek a získavanie bodov.

Pri náraze do kameňa strata bodov.

Zbieranie power-upov na spomalenie a zrýchlenie.

Prechod na ďalšiu úroveň po získaní príslušného množstva bodov.

Záver