Documentation

Physics project 2021

Тeam

*Intergalactic Warriors*



**Съдържание на документацията**

[**1. Отбор и участници** 2](#_Toc57559125)

[**2.** **Проект** 2](#_Toc57559126)

[2.1 Идея 2](#_Toc57559127)

[2.2 Работа 2](#_Toc57559128)

[2.3 Затруднения 3](#_Toc57559129)

[2.4 Програма 3](#_Toc57559130)

[2.5 Диаграма на програмата ни 4](#_Toc57559131)

[**3.Използвани функции** 5](#_Toc57559132)

**1. Отбор и участници**

⚫ Иван Георгиев

* Scrum trainer
* [IKGeorgiev20@codingburgas.bg](mailto:IKGeorgiev20@codingburgas.bg)

⚫ Максим Василев

* Back-end developer
* [MDVasilev20@codingburgas.bg](mailto:MDVasilev20@codingburgas.bg)

⚫ Божидар Бояджиев

* Back-end developер
* [BPBoyadzhiev20@codingburgas.bg](mailto:BPBoyadzhiev20@codingburgas.bg)

⚫ Мариян Иванов

* QA engineer
* -
* [MVIvanov20@codingburgas.bg](mailto:MVIvanov20@codingburgas.bg)

**2. Проект**

**2.1 Идея**

Нашата идея за този проект беше да направим конзолна апликация за Голф игра

**2.2 Работа**

**Първа част** – дискутиране и разпределение на ролите. След събирането на отбора ни, направихме група в Discord, където се провеждаха всичките ни разговори по време на проектната дейност.

Обсъдихме идеи, разпределихме задачите и започнахме работа.

**Втора част** – реализация. След определянето на ролите и задачите всеки започна работа по определена дейност, като си помагахме при нужда. Периодично дискутирахме и редактирахме детайли по задачите си за да се справим успешно със задачата.

**Трета част** – презентиране и финал. Последната част от работата ни беше да качим завършените елементи на нашия проект и да ги представим пред менторите си.

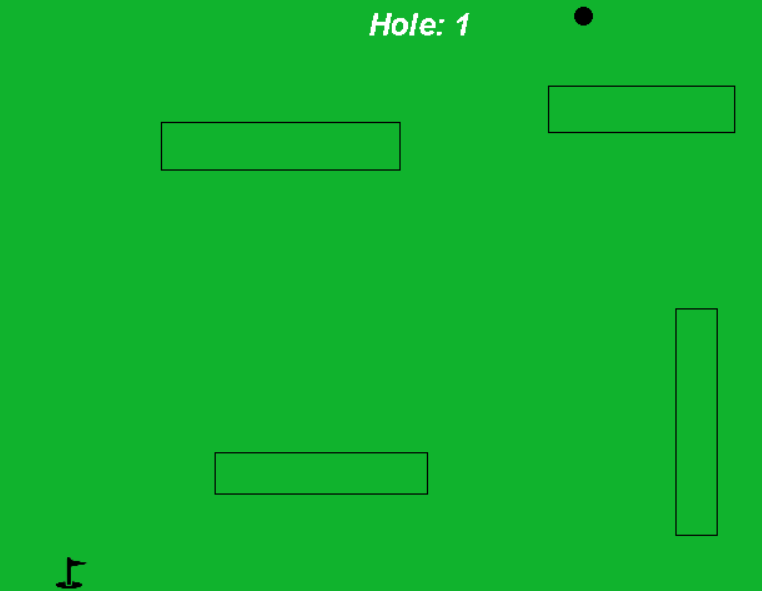
Това е главният ни код:

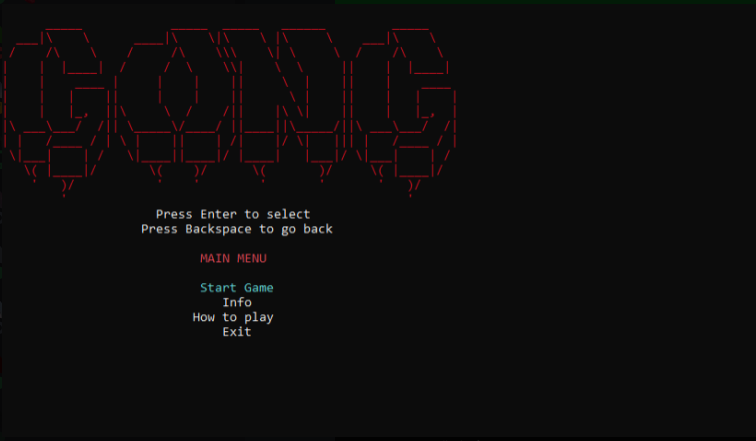


**2.3 Затруднения**

При писане на кода изпитахме известни затруднения с memory leak и движението на топчето, но работихме заедно и успяхме да се справим

**2.4 Програма**

****



**2.5 Taблица с използвани функции**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Function name | Function type | What it does? |
| init | bool | Initializes the window |
| loadMedia | bool | Loads the media |
| close | void | Closes the game |
| PointInReact | bool | Checks points in the walls |
| collision | bool | Collision of the window |
| collisionX | bool | Collision of the horizontal sides of the walls |
| collisionY | bool | Collision of the vertical sides of the walls |
| wall1 | structure | Generates randomly the first wall |
| wall2 | structure | Generates randomly the second wall |
| wall3 | structure | Generates randomly the third wall |
| wall4 | structure | Generates randomly the fourth wall |
| ballGeneration | structure | Generates randomly the ball |
| holeGeneration | structure | Generates randomly the hole |
| GetRandomNumber | int | Generates a number randomly for the velocity of the ball |