

# Cp(P)ong

## מגישים :

שם : אופק אטון	שם : עמית מאור
ת'ז : 316063015	ת'ז : 315406710
מייל : ofek.atun14@gmail.com	מייל : info.amitdesign@gmail.com

## שם הפרויקט: cp(P)ong

ב. תקציר: המשחק "Pong" המוכר (מדמה משחק טניס שולחן של החברה אטארי משנת 1972) תוכנת ב CPP MFC.

בנוסף למשחק הסטנדרטי של טניס שולחן, נוספו מס' שלבים ביניהם בוסים מגוונים בעלי יתרונות שונים על המשתמש, חיים (נסיונות) לשחקן ולאויב (המוצגים כלבבות בתחתית המסך).

## ג. פולימורפיזם-

1. בקלאסים השונים שהוגדרו לכל אויב ישנן פונקציות כגון Reset ,MoveAI (אשר אחראיות על תזוזה ואיפוס האובייקט).

## 2. SERIALISATION

3. פונקציות שונות בקלאסים היורשים (אופרטורים וכיו"ב)

ד. הוספת אובייקטים מתבצעת לפי מערך paddle שמכיל בתוכו אובייקטים מסוג Tween ,Enemy ,Player ,Enemy\_Boss (בנים/נכדים של Paddle)

הוספת אובייקט למערך תתבצע ע"י new.

ה. בדומה להוספת אובייקטים - אנו מוחקים באמצעות delete ומשווים את paddlen עצמו ל NULL (כדי לוודא שהPADDLE נמחק).

ו. שמירה תתבצע על ידי הכפתור SAVE (בNAVIGATION BAR למעלה) / CTRL+S

טעינה באותה הצורה- Open (בNAVIGATION BAR למעלה) / CTRL+O

ז. כפי שצוין בתקציר הפרויקט- נוספו מס' בוסים, מוזיקה, טיימר SCOREI (זמן המשחק והניקוד), לבבות (חיים), תמונות רקע שונות לאובייקטים וסוגי אויבים שונים.

