

4

2

RETRO HÁZI
V

ACél:



- „Tenisz” aka „pong” TV játék reprodukciója konzolos karakteres környezetben
- Azonban egy kivételes vendégnek kell egy cameo szerepet felajánlani ...

A vendég

- Ő pedig a piros, pöttyös imádó **pöttyös labda**:



,gravitációt

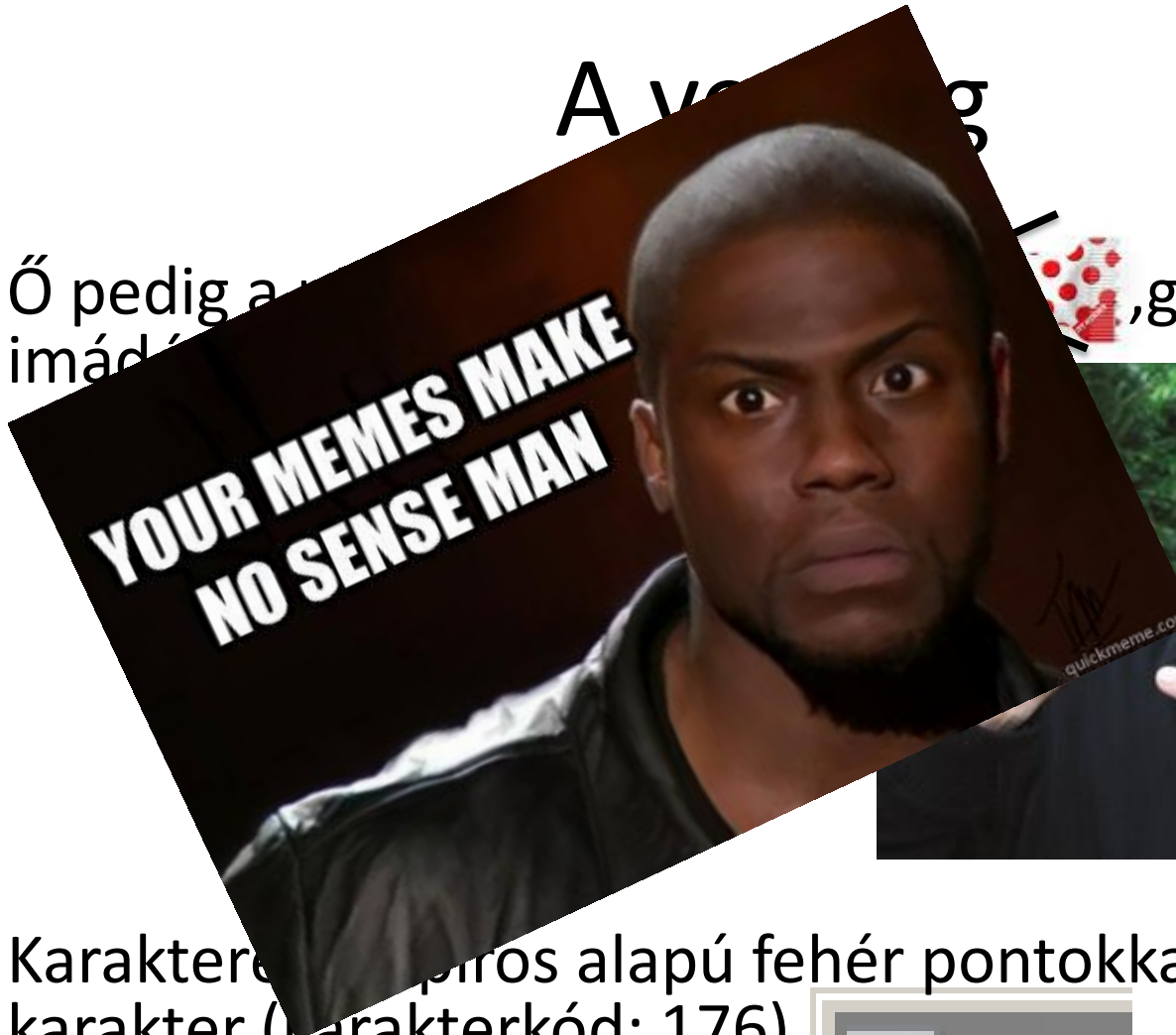


- Karaktere egy piros alapú fehér pontokkal tarkított karakter (karakterkód: 176)



A vég

- Ő pedig a...
imád... ,gravitációt



- Karakter...piros alapú fehér pontokkal tarkított
karakter (karakterkód: 176)



Specifikáció

- A „Dropbox”\SZFe_2014\prog\c_strukturalt\41_HF_V\2dvector útvonalon található projektben van egy **C2D_Vector** osztály
 - Tanulmányozd az osztály felépítését, működését!
 - **Kötelezően** használd a házidban a vektoros értékek tárolására!
 - Külön HEADER-be tedd!
 - Tetszés szerint bővítsd az osztályt saját „okosságokkal”!
- A labdának
 - ... vissza kell pattannia a falról és az ütőkről, de a tökéletes visszapattanásba egy kis „véletlent” is bele kell venni
 - ... „követnie kell” a gravitációt
- A gravitációs gyorsulás nagysága játékmenet közben változtatható legyen billentyűzetről!

Specifikáció

- A játék menet / játékszabályok megalkotását rád bízom
- Az eredmény kijelzés **NE** a hagyományos printf(„%i”, eredmény) módon történjen, hanem karakterekből rakd ki az eredményt

– Pl.:

<http://patorjk.com/software/taag/#p=display&f=Doom&t=0%201%202%203%204%205%206%207%208%209>

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9