

14.05.2018 Wrocław

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

INEW0003P

Projekt

Wydział Elektroniki	Kierunek: Informatyka
Grupa zajęciowa: Środa 17:05-18:45 E00-93bc	Semestr: 2017/18 LATO
Nazwisko i Imię: Stepanenko Nikita	Nr indeksu: 245816
Nazwisko i Imię: Matviichuk Dmytro	Nr indeksu: 240545
Nr. grupy projektowej: 7	
Prowadzący: mgr inż. Adam Włodarczyk	

TEMAT:

Gra w czołgi

OCENA:

PUNKTY:

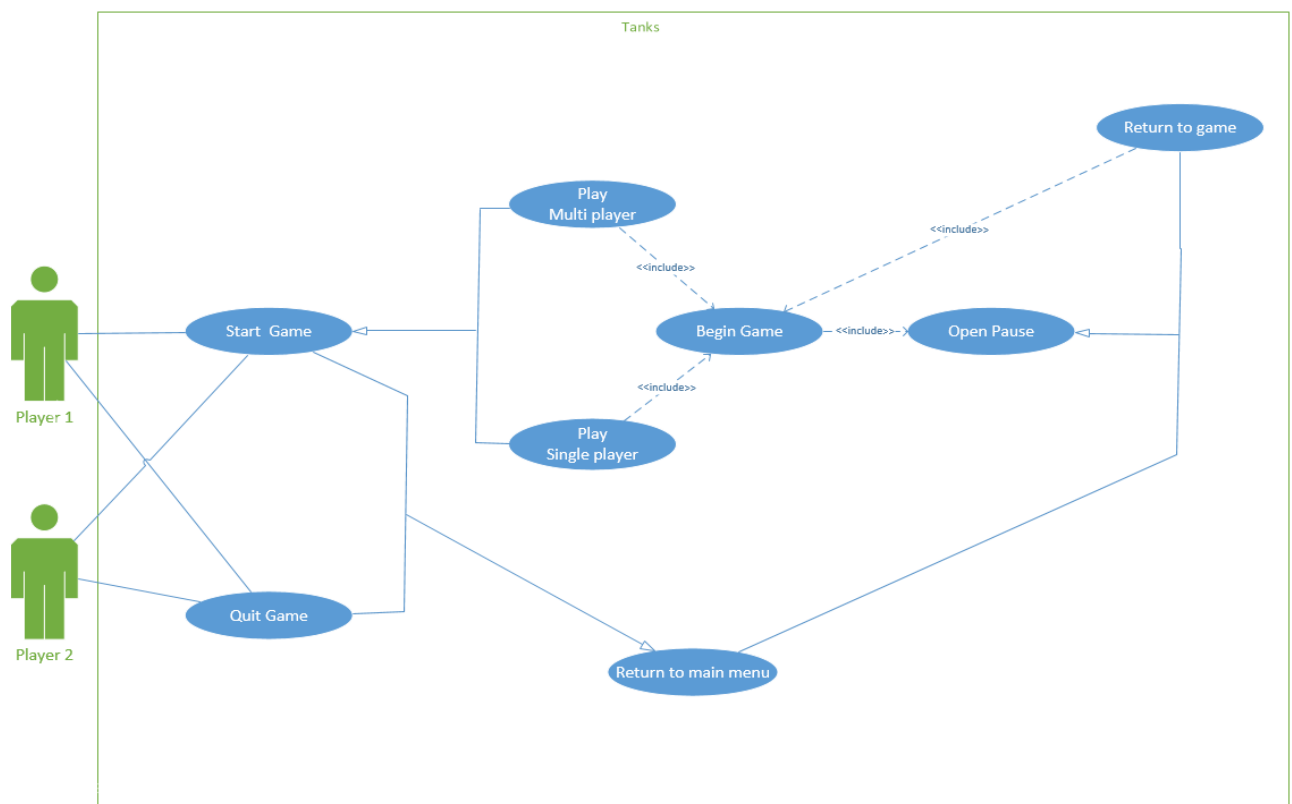
Data:

Założenia i opis funkcjonalny programu

To jest prosta interpretacja gry „Battle City” dla PC, w którą można grać pojedynczo oraz w dwóch. Sterowanie w menu zachodzi za pomocą myszy, a sterowanie czołgiem za pomocą <WASD+C> i <UP DOWN LEFT RIGHT + / >(w singleplayer zachodzi i to i to, a w multiplayer - zależy od gracza) i ESC dla pause.

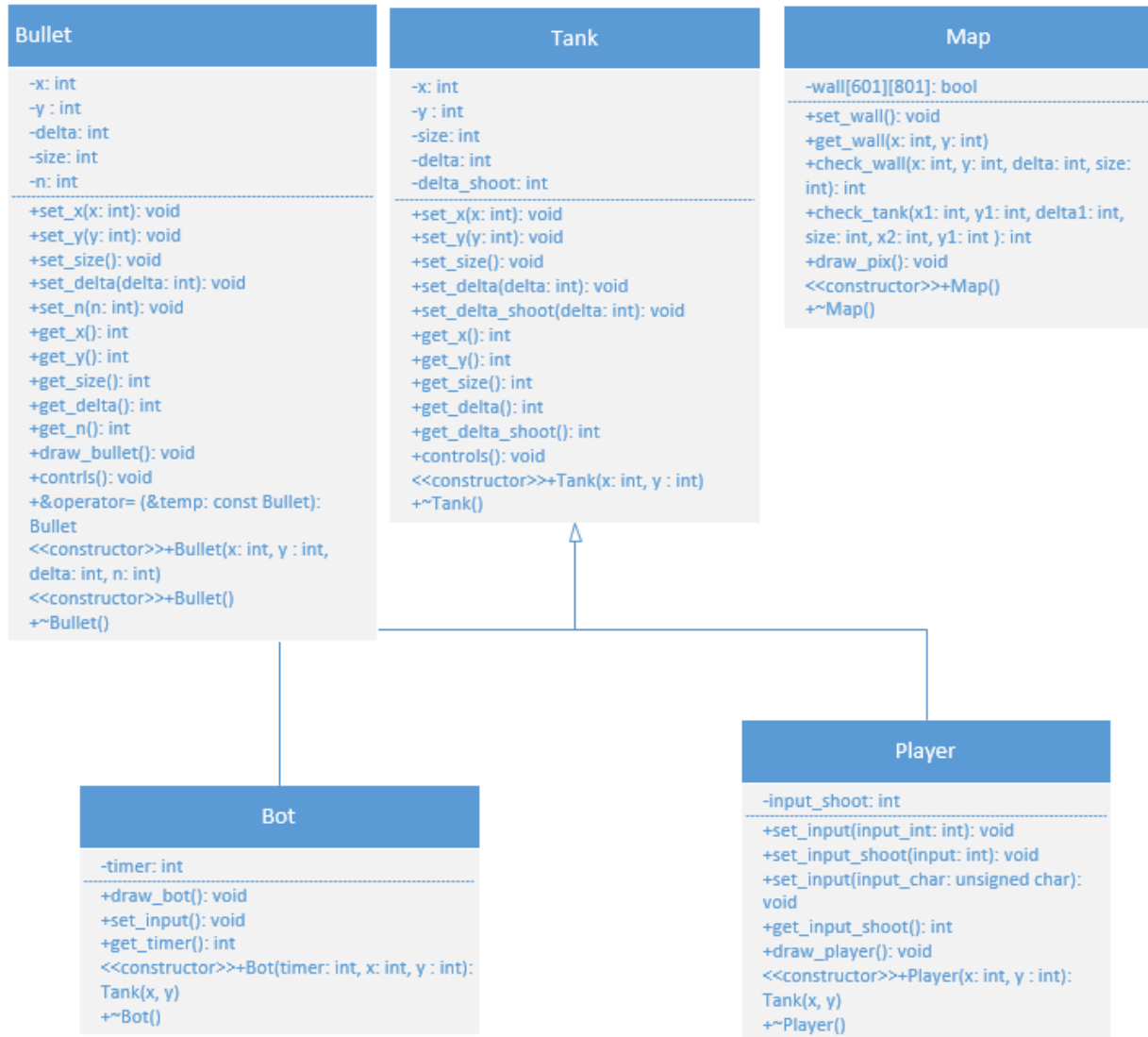
Diagramy UML

Przypadków użycia:



Klas:

C++



Java



Opis programu

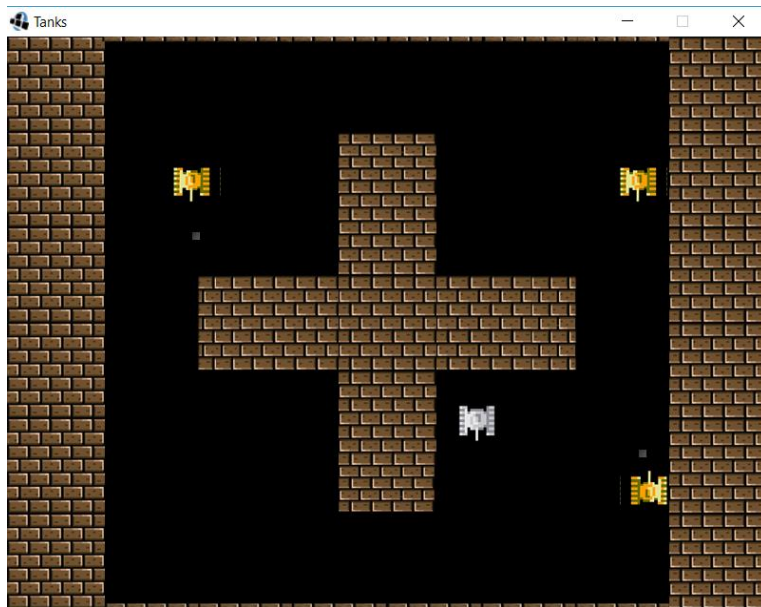
Menu

W menu można wybrać grę pojedynczą lub dwuosobową oraz wyjść z gry. Sterowanie za pomocą myszy.



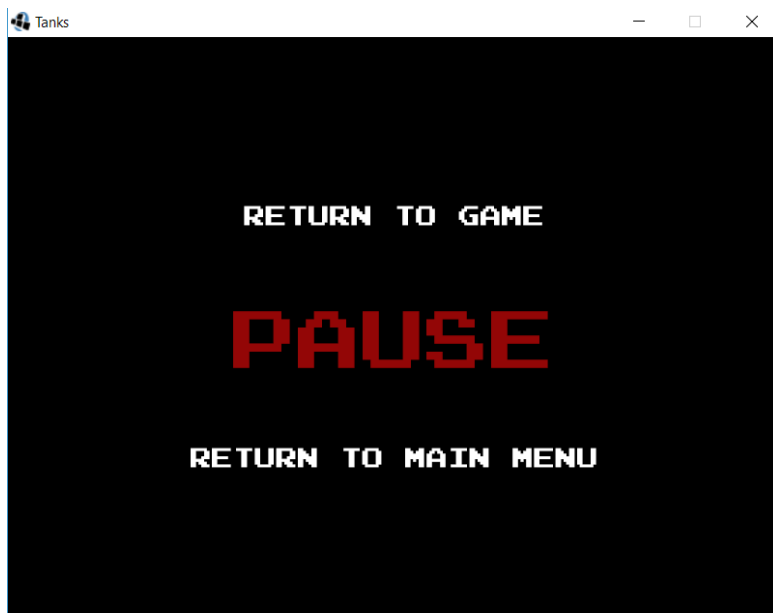
Single

W single player gramy pojedynczo za pomocą <WASD+C> i <UP DOWN LEFT RIGHT + / >i ESC dla pause.



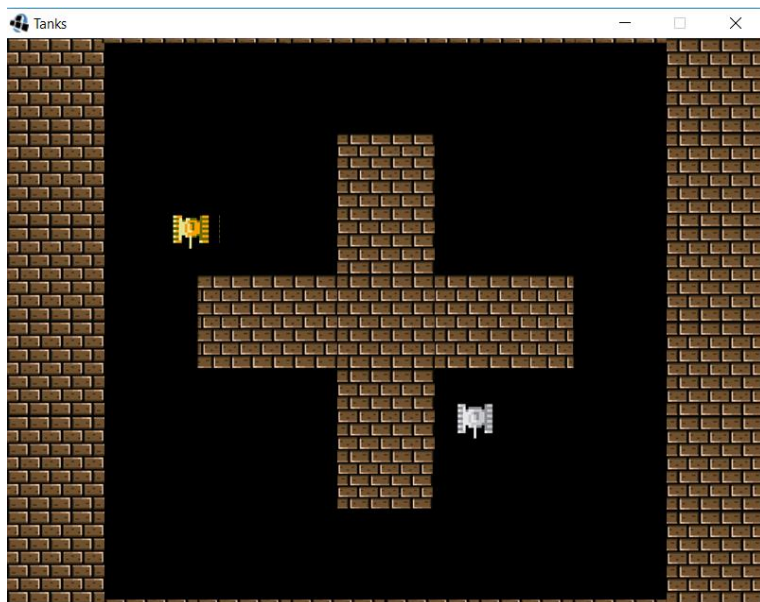
Pause

W Pause można wrócić do gry lub do menu. Sterowanie za pomocą myszy.



Multiplayer

sterowanie czołgiem za pomocą <WASD+C> i <UP DOWN LEFT RIGHT + /> (dla 1 i 2 gracza) i ESC dla pause.



Game Over, You Win, Player 1 WIN, Player 2 WIN

Nadpis zależy od wybranego typu gry i wyniku tej gry. RETURN TO MAIN MENU wraca do menu. Sterowanie y pomocą myszy

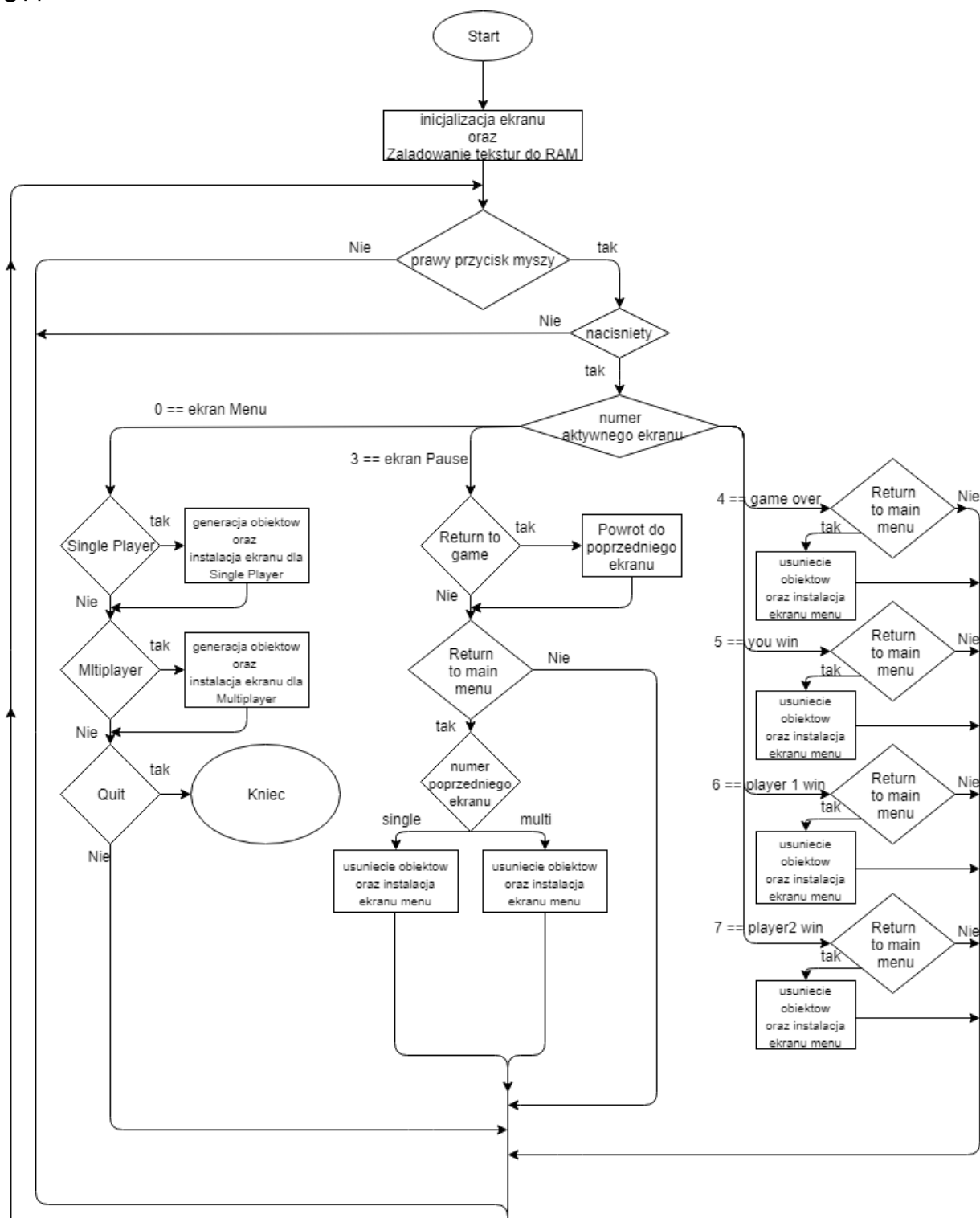


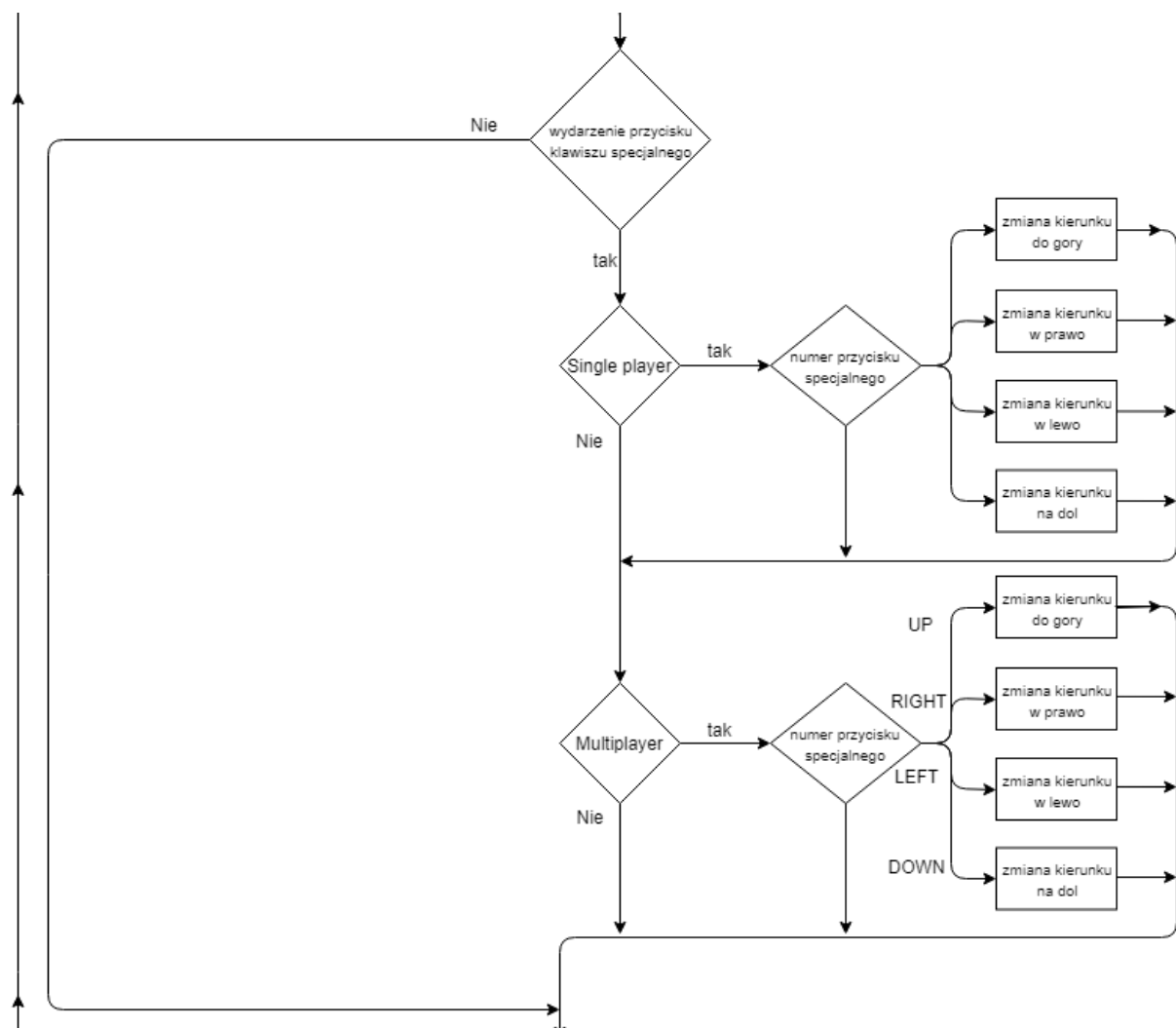
Quit

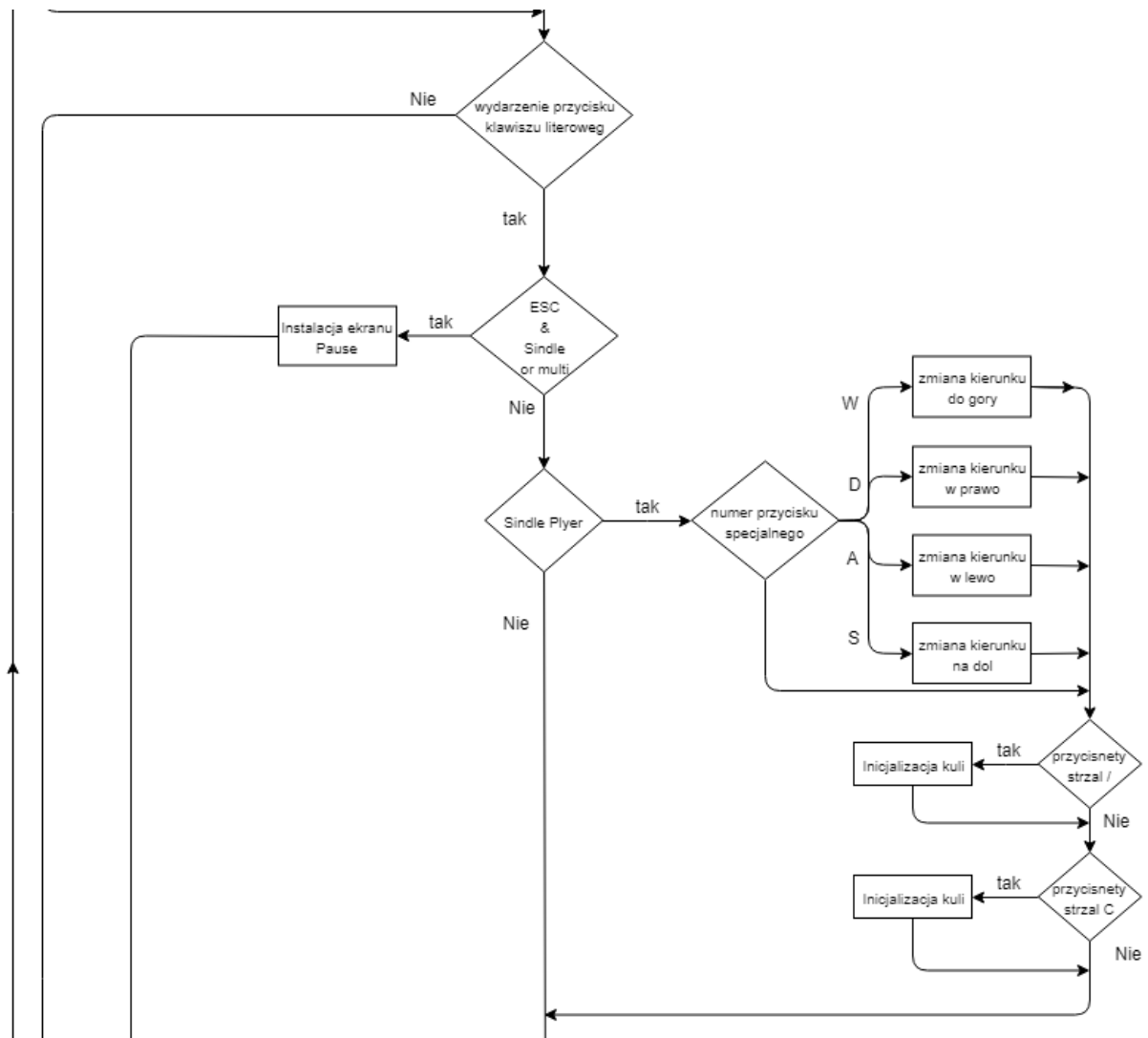
Po prostu wyjście z programu.

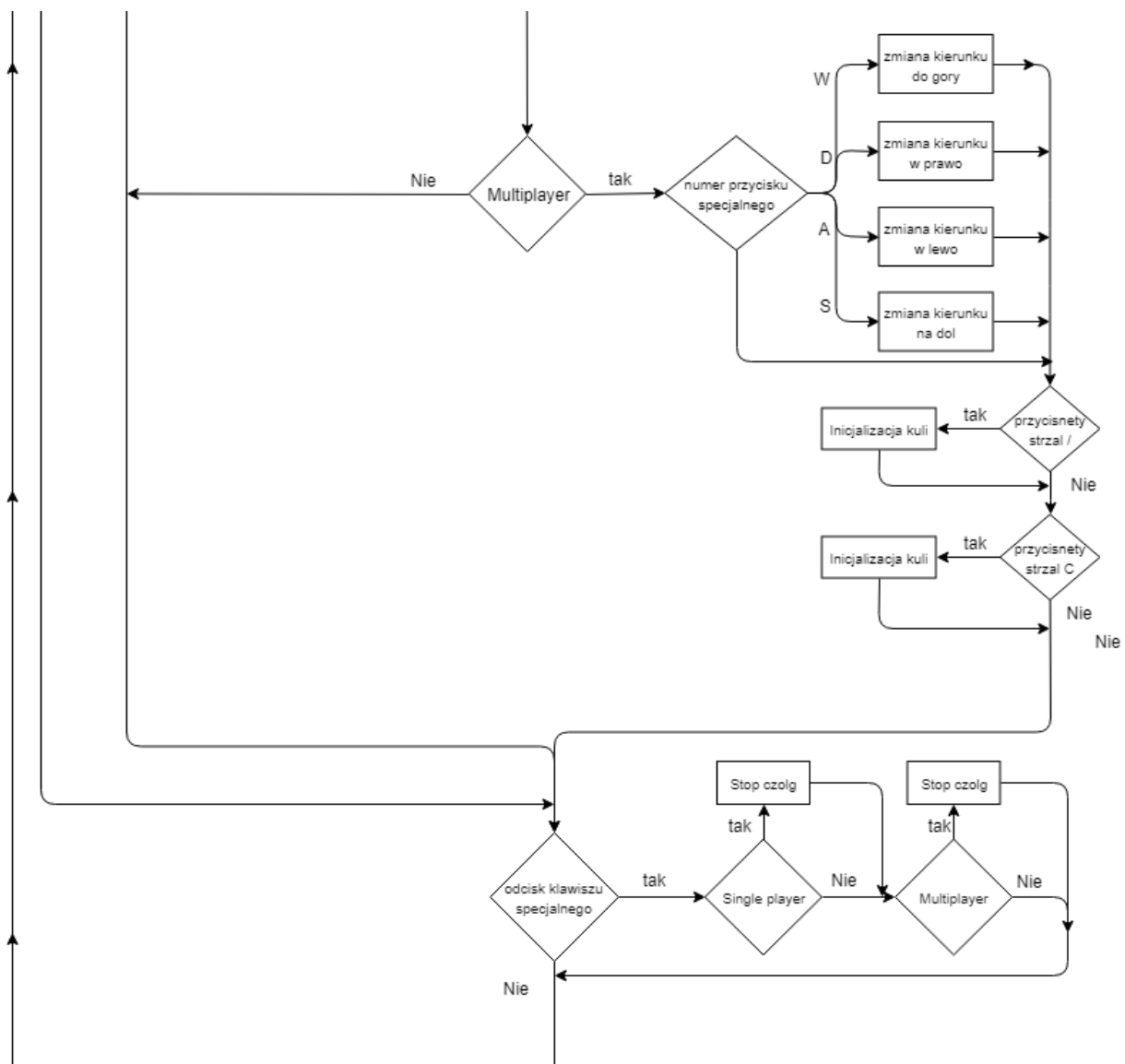
Schematy blokowe

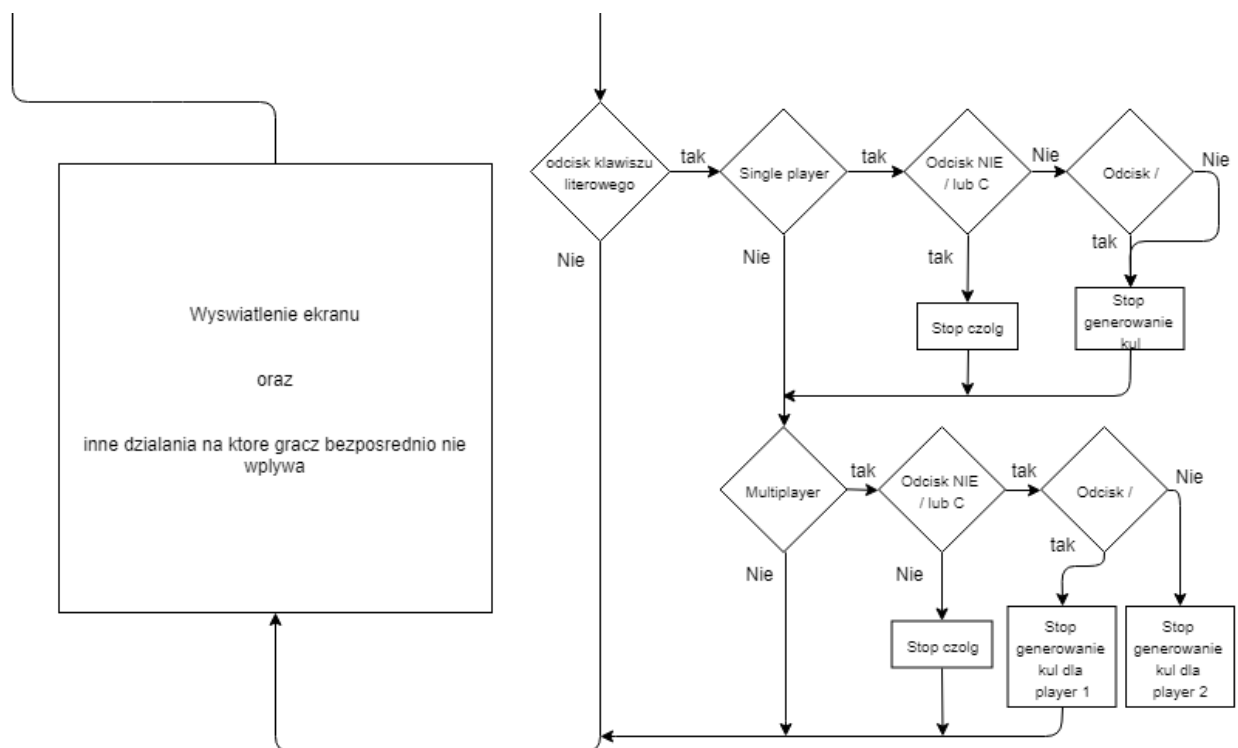
C++

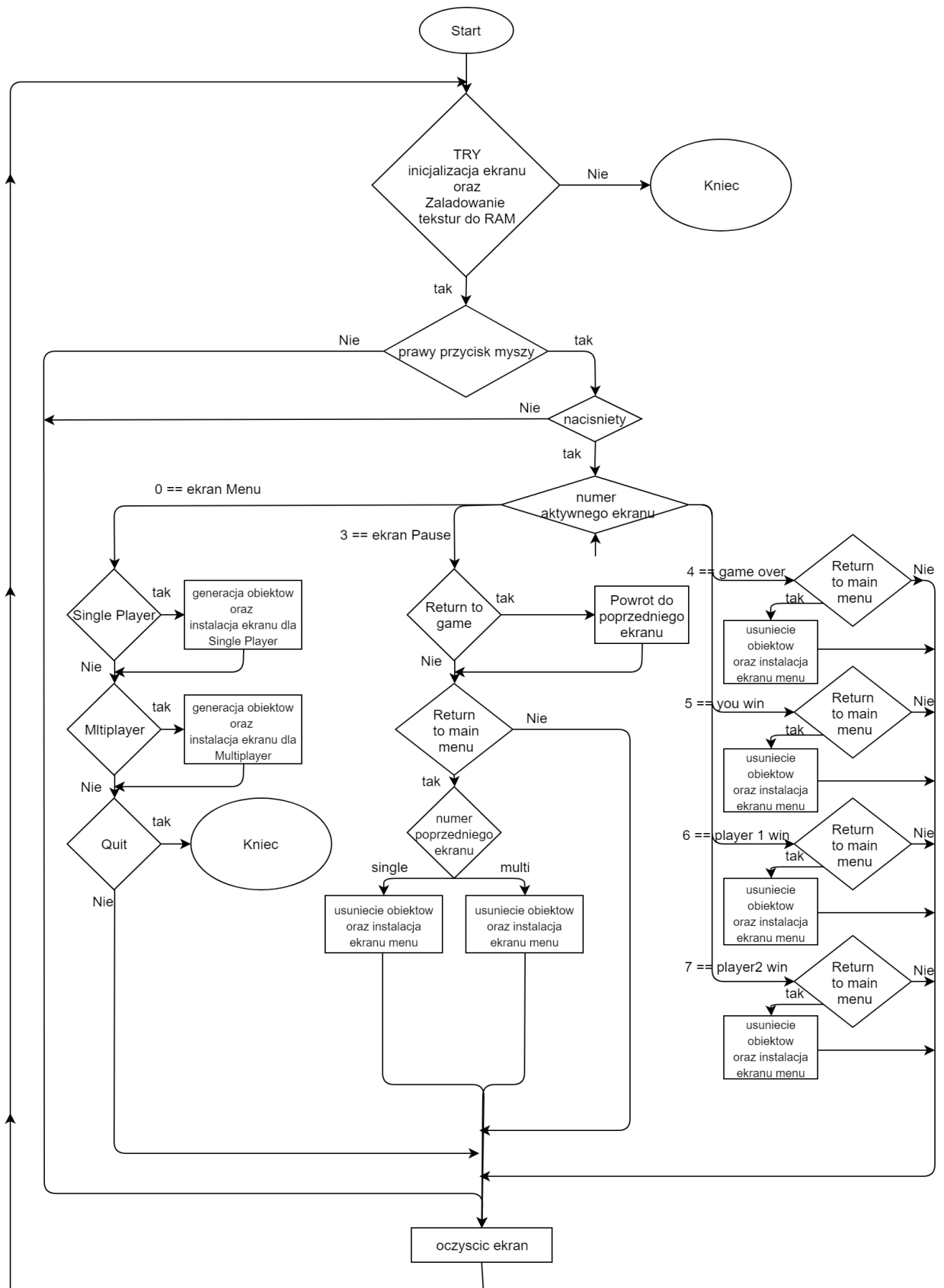


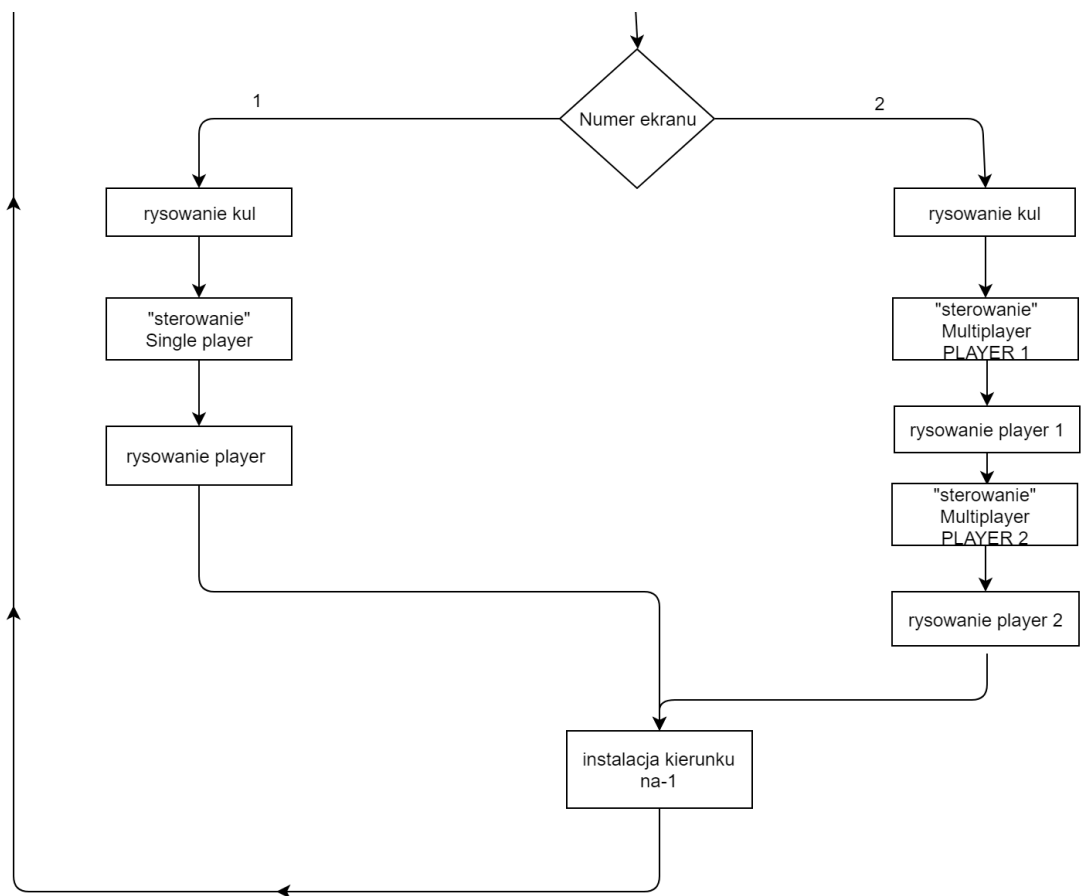




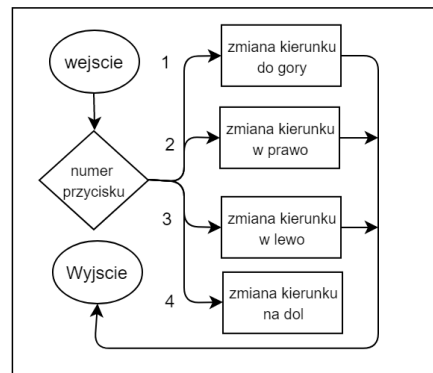




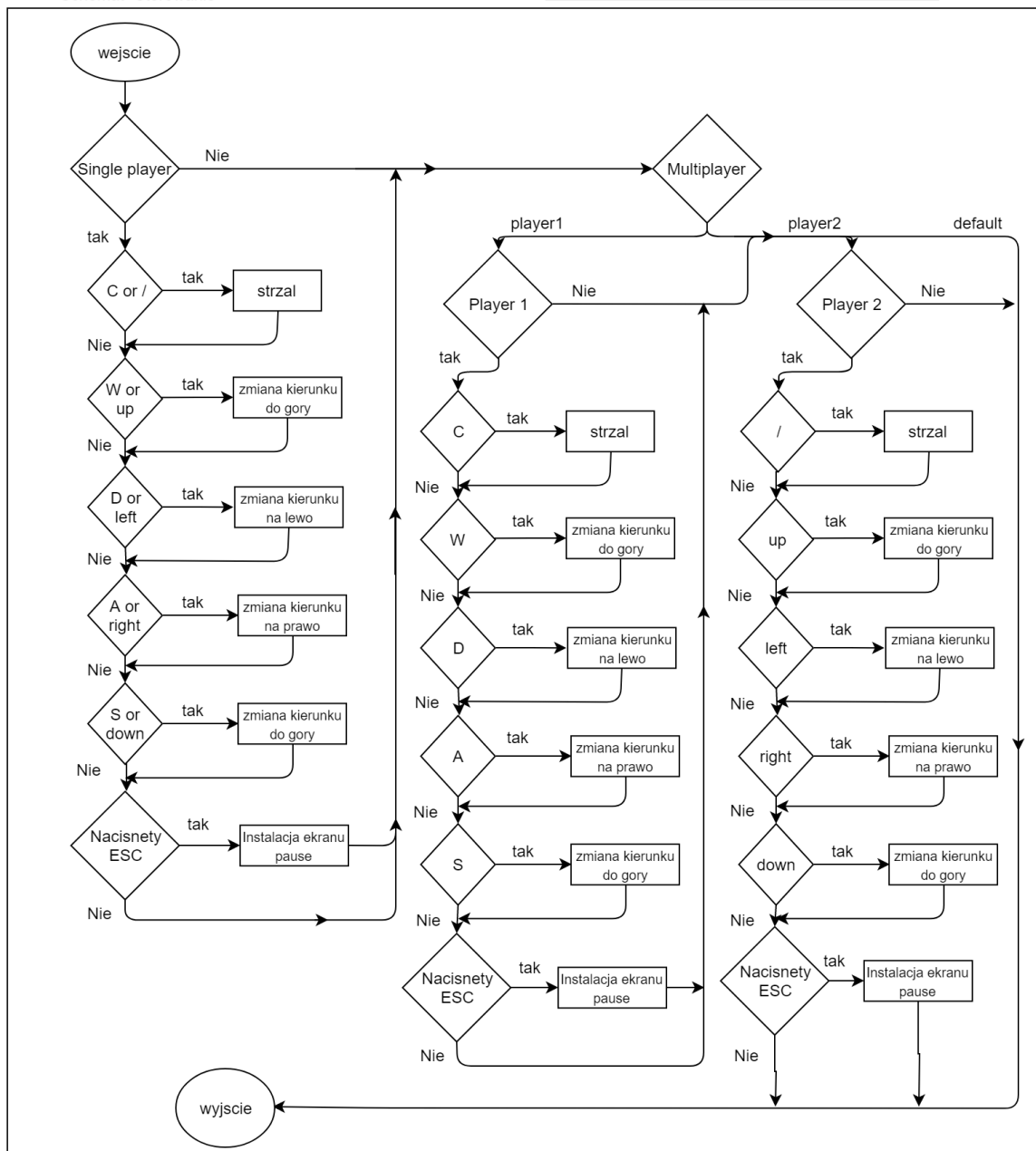




schemat zmiany kierunku...



Schemat "Sterowanie"



Wnioski

Zaznajomiliśmy z działaniem OpenGL (2D i 3D) w C++ oraz Java w różnych bibliotekach. Wybraliśmy OpenGL dlatego że z jego kożystano do dziś jako API oraz za pomocą go napisany Vulkan API.

Nie zdążyliśmy zrobić High score, bo dużo czasu straciliśmy na problemy związane z teksturami.