

Opis i interfejs projektu – Dominik Pindych

Temat projektu: gra 2D – arcanoid

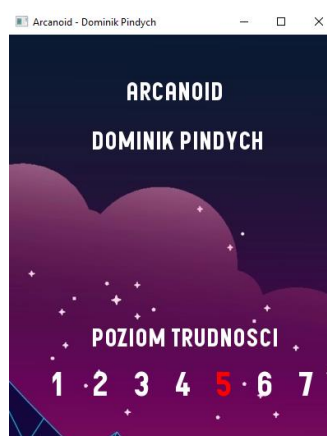
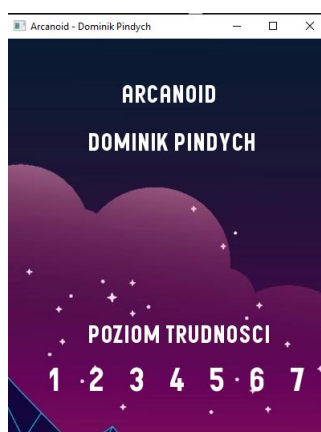
Opis gry:

Klasyczna gra arcanoid polegająca na zbitiu jak największej ilości klocków przy jednoczesnym zapobiegnięciu upadku piłki. Projekt zostanie stworzony przy użyciu języka C++ oraz biblioteki graficznej SFML (<https://www.sfm1-dev.org>)

Gra będzie posiadać licznik punktów oraz przycisk restartu w przypadku przegranej. Po każdej grze, wynik zostanie zapisany do pliku tekstowego.

Projekt zostanie stworzony w pełni obiektowo i wykorzystane zostaną niektóre funkcje poznane podczas laboratorium PK4.

Ekran startowy posiada możliwość wyboru poziomu trudności – odwzorowuje to ilość rzędów klocków do zbitia. Wybrany poziom zostaje podświetlony.



Klocki są utworzone w formie kolorowych kwadratów – kolory zmieniają się co grę. Aby wybrać inny poziom należy zamknąć okno gry „X” a następnie zostanie ponownie otwarte okno wyboru poziomu.

Odbicie piłki jest zależne od miejsca odbicia na paletce – im bliżej środka tym piłka zostanie odbita mocniej w górę i lżej w bok, natomiast odbicie piłki od klocka wytraca prędkość pionową do normalnej.

