

# T-REX RUNNER



Un uovo di Pasqua spesso trascurato in Google Chrome è il gioco dei dinosauri, che appare quando si tenta di visitare un sito Web mentre si è disconnessi da Internet. Questo piccolo uovo di Pasqua è cresciuto fino a diventare un gioco amato.

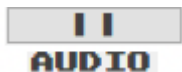
Ho deciso di fare un remake di quel gioco e ho anche aggiunto qualche aggiornamenti.

## DESCRIZIONE:

Quando apri il file del gioco, ti viene visualizzato il menu;



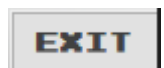
Questo menu contiene qualche controlli come;



Il pulsante **AUDIO** che consente al lettore di spegnere o attivare l'audio.

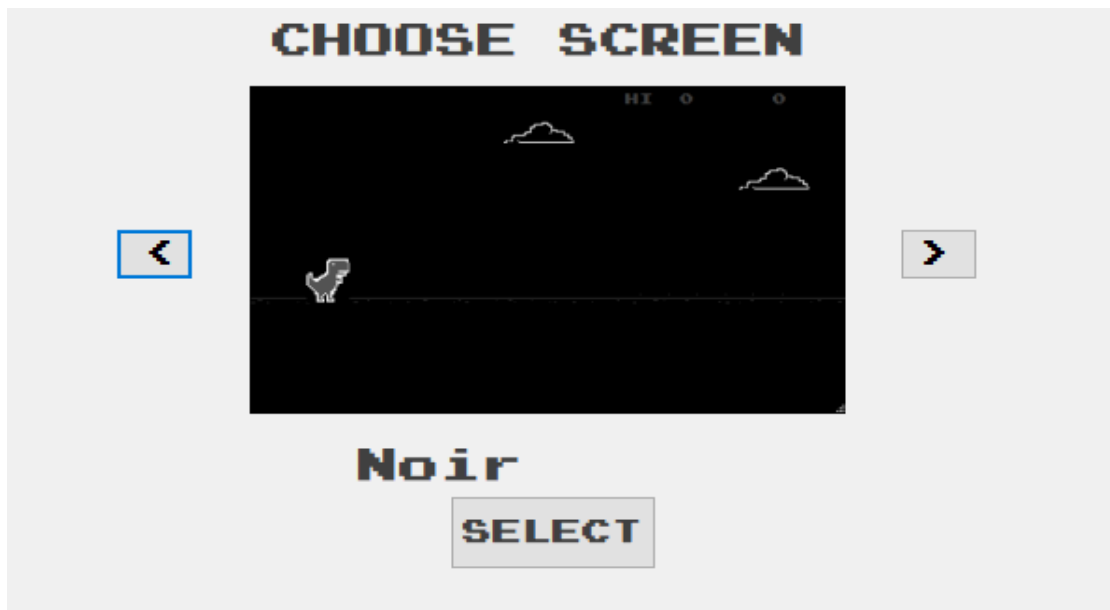


Il pulsante **Start** che consente al giocatore di passare alla finestra successiva del gioco.



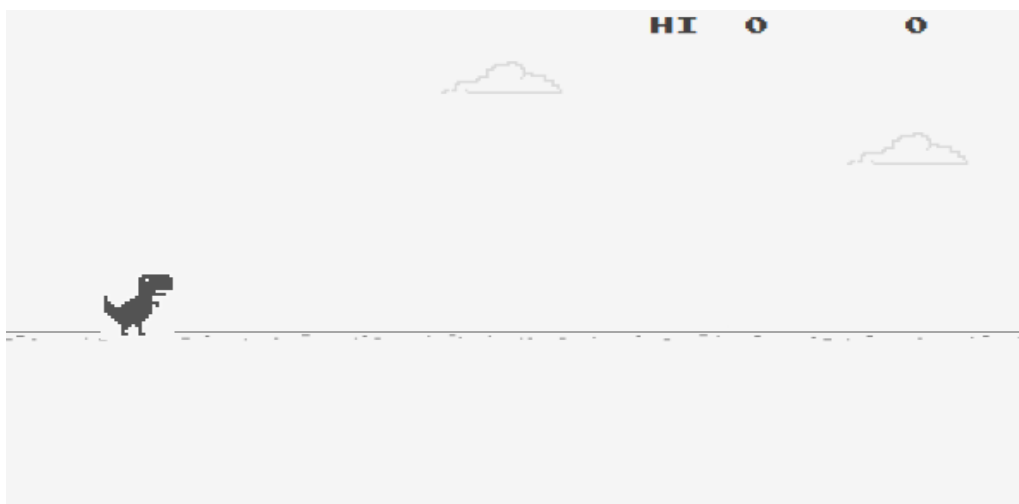
Il pulsante **Exit** che consente al giocatore di uscire dal gioco.

Quando il pulsante start viene premuto, il giocatore viene portato in un'altra finestra;



Qui il giocatore può scegliere lo sfondo che desidera utilizzando i pulsanti freccia per visualizzare gli sfondi disponibili e utilizzando il pulsante Select per scegliere uno sfondo.

Quando lo sfondo viene scelto il giocatore viene portato alla finestra del proprio gioco;



La prima cosa da capire in questa finestra è che i suoi punti sono registrati in alto a destra sullo schermo.

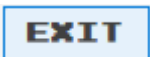
Basta premere la barra spaziatrice (o la freccia su) e il Dino inizierà a correre. Premi la freccia su per saltare oltre gli ostacoli (come i cactus)

nel tuo percorso. Più a lungo tieni premuto il tasto freccia su, più salti Dino.

Una volta che ti sei schiantato contro qualcosa, il gioco è finito e poi viene qualche controlli;



Il pulsante Retry che consente al giocatore di ricominciare il gioco.



Il pulsante **Exit** che consente al giocatore di uscire dal gioco.

## DESCRIZIONE DEI PUNTI PRINCIPALI DEL GIOCO

Uno dei punti principali è il movimento dello sfondo;

Ho usato due Picture Box che si chiamano picboxBG\_1 e picboxBG\_2, il primo messo quasi davanti alla seconda. Ho anche usato due timer;



Il primo, tmrBG\_1 controlla il movimento normale dei due Picture Box;

```
private void tmrBG_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    PictureBoxBG_1.Left -= num;
    PictureBoxBG_2.Left -= num;
}
```

mentre il secondo, tmrBG\_2 farsi che quando uno Picture Box si avvicina alla fine dello schermo ritorna all'inizio dello schermo per creare un'illusione di movimento.

```
private void tmrBG_2_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    if (PictureBoxBG_1.Left <= -525)
    {
        PictureBoxBG_1.Left = 490;
    }
    else if (PictureBoxBG_2.Left <= -525)
    {
        PictureBoxBG_2.Left = 490;
    }
}
```

Un'altra punto principale è la deposizione dei cactus;

Prima ho creato un array che contiene tutti i picture box dei Cacti;

```
Cacti = new PictureBox[6];
```

```
Cacti[0] = pictureBoxCacti1a;
Cacti[1] = pictureBoxCacti2a;
Cacti[2] = pictureBoxCacti3a;
Cacti[3] = pictureBoxCacti2b;
Cacti[4] = pictureBoxCacti3b;
Cacti[5] = pictureBoxCacti2c;
```

Poi ho creato due numeri random che si chiamano num1 e num2;

```
num1 = rndCacti.Next(0, 3);
num2 = rndCacti.Next(3, 6);
```

E poi due Timer;



Con i seguenti codice;

```
private void tmrCacti1b_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    Cacti[num2].Visible = true;
    Cacti[num2].Left -= num;
    if (Cacti[num2].Left < -100)
    {
        Cacti[num2].Left = rndCacti.Next(Cacti[num1].Left + 350, Cacti[num1].Left + 351);
        Cacti[num2].Visible = false;
        num2 = rndCacti.Next(3, 6);
    }
}

1 riferimento
private void tmrCacti_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    Cacti[num1].Visible = true;
    Cacti[num1].Left -= num;
    if (Cacti[num1].Left <= 400)
    {
        tmrCacti1b.Enabled = true;
    }
    if (Cacti[num1].Left < -100)
    {
        Cacti[num1].Left = 750;
        Cacti[num1].Visible = false;
        num1 = rndCacti.Next(0, 3);
    }
}
```

Praticamente, i due timer fanno la stessa cosa ma con diversi picture box.

Prima, un numero random viene messo nelle num, e poi con l'array di Cacti, si sceglie un picture box che viene visualizzato e poi mosso verso la fine della schermata e quando raggiunge il punto limite, con ".visible = false" il picture box diventa invisibile e poi un'altra numero random viene messo nelle num ecc....

The End, Grazie,

Essien Favour.