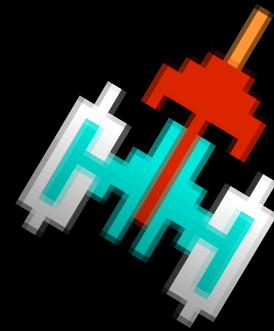


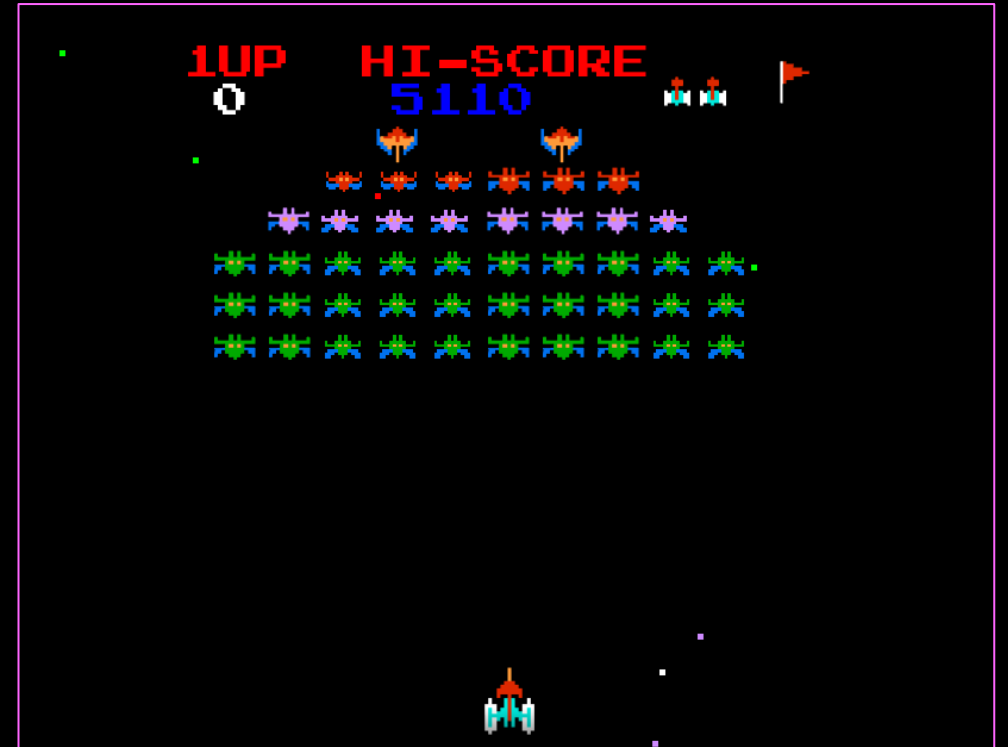
Игра Galaxian на C++, используя SFML

Выполнил:
Холизов Владислав
Абитуриент Иннополиса



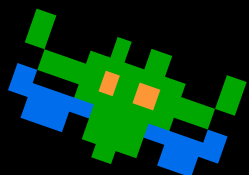
Введение

Galaxian – известный космо-шутер, получивший огромную популярность после релиза на приставки Dendy. Задача игры – получить как можно больший рекорд, отстреливая инопланетян. Сложность же игры в том, что инопланетяне периодически вылетают из строя и стреляют по герою



Скриншот из моей версии игры

Какие библиотеки использованы?

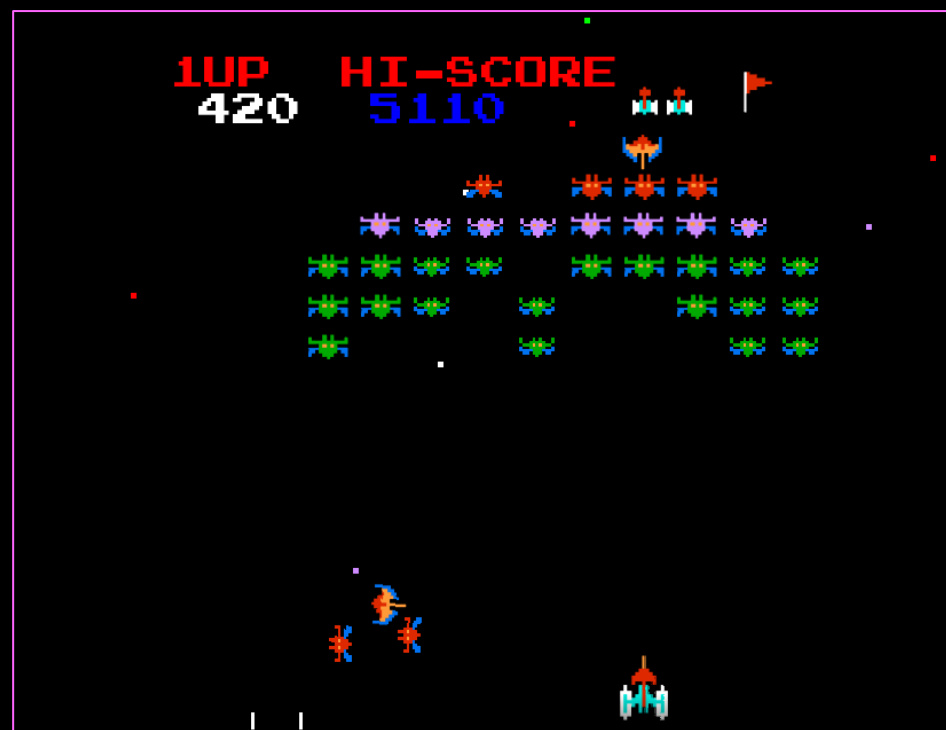


Для воспроизведения игры и
практики навыков программирования
были выбраны библиотеки:

SFML, SQLite.

Далее будут перечислены механики,
перенесённые в игру с помощью этих
библиотек

Игровые механики

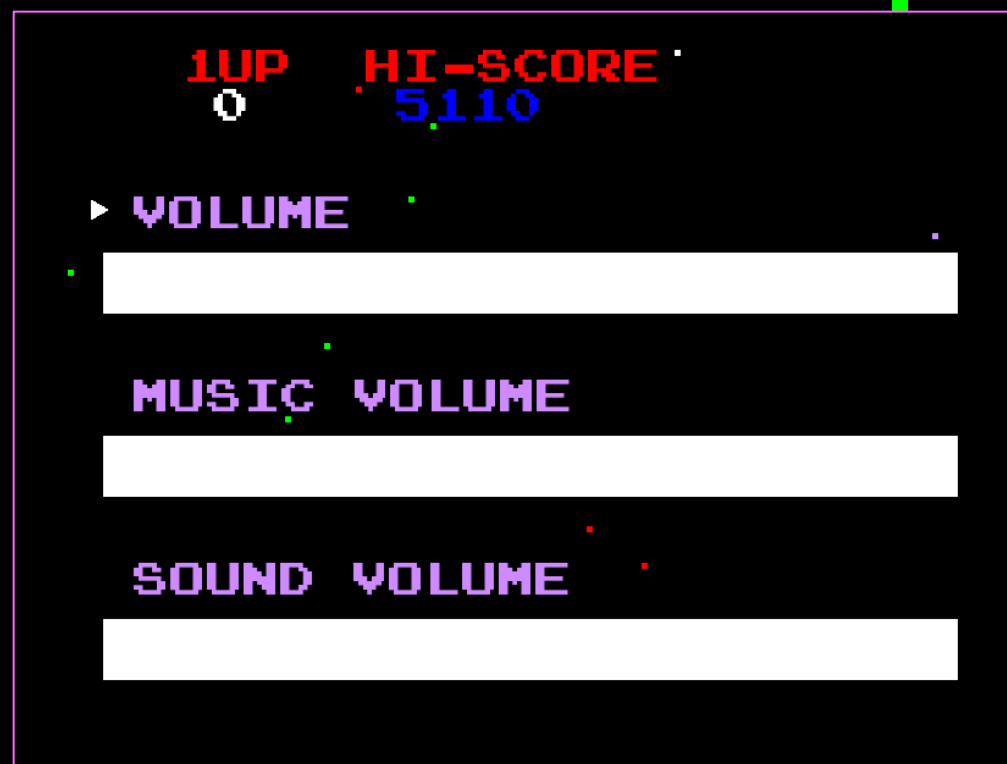


Вылет троих инопланетян под предводительством большого, их поворот и выстрелы(белые)



Жизни, смерти, уровни, возрождение и перезапуск игры после потери 3 жизней

Игровые механики



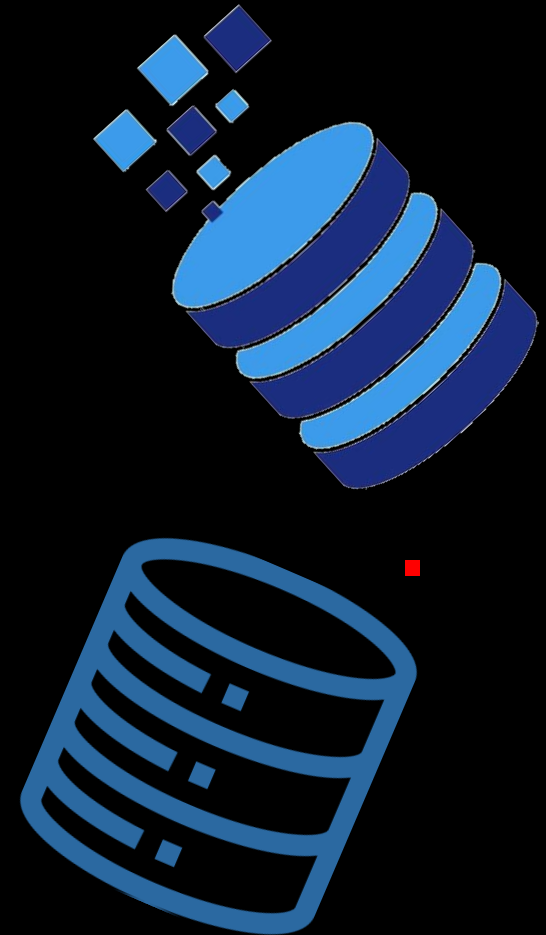
Соответствующая музыка и звуки, настройки и продвинутая настройка звуков



Интерактивное главное меню с выбором игры или настроек, а также подписями, аналогичными оригиналу

Использование SQLite

Для сохранения наибольшего рекорда использовался файл формата .txt, однако для записи всех результатов этого недостаточно. Для этого я использовал библиотеку SQLite и базу данных, в которую записываются рекорд, то, как ты закончил игру(закрыл окно или умер), а также количество пройденных уровней



Итог



В результате я не только
воссоздал известную игру,
но и узнал основы библиотек
SFML, SQLite, а также
улучшил свои навыки
программирования, в
особенности знания C++

Спасибо за внимание!

2: 1110101001

16: 3a29

UTF-8: :]