



Introduktion:

<https://github.com/Freddan962/SDLEngine>

Fredrik Sander (frsa5550)

Linus Sundström (lisu3256)

Beskrivning:

Startskärmen låter spelaren ange sitt namn i ett editerbart inmatningsfält, upp till ett max antal tecken.

I själva spelläget flyttar vänster spelare m.h.a. tangenterna W, S och höger spelare m.h.a. UPP- och NED- piltangent. Det kan finnas fler än en boll på banan.

Det finns även powerups som hamnar slumpmässigt på banan och som påverkar bollen på olika sätt. Vid start av en ny match skjuts bollen från mitten genom tangent BLANKSTEG.

Möjlighet finns att slå av/på en ytterlinje för sprites fysiska kroppar med tangent T, för att lättare kunna avgöra deras position i spelvärlden.

I hörnen finns tre knappar. Hemknappen pausar spelet och låter en återuppta eller avsluta spelet. Reset-knappen startar om matchen. Den tredje, gröna knappen byter till ett läge som simulerar spelvärldens fysik. Där används kugghjulsknappen för att spawna en boll, och man kan spawna så många man vågar. Även här kan tangent T användas.

Reset-knappen här tar bort alla bollar och hemknappen tar en tillbaka till spelläget.

Instruktioner:

1. Ladda ner projektets källkodsfiler
2. Skapa ett nytt projekt med titeln SDLEngine
 - a. Namngivningen är viktig för att få resurser att laddas in korrekt
3. Inkludera och länka medföljande SDL bibliotek
 - a. Filer finns under mappen SDL
4. Kopiera DLL filer till projektets byggkatalog
5. Bygg och kör programmet

Överblick projektstruktur

Desktop > C++ > Lek > Engine

Name	Date modified	Type	Size
.vs	2016-12-08 10:39	File folder	
Debug	2017-01-12 10:36	File folder	
SDLEngine	2017-01-14 13:55	File folder	
SDLEngine.sdf	2017-01-12 10:44	SQL Server Comp...	13 760 KB
SDLEngine.sln	2016-12-08 10:39	Microsoft Visual S...	2 KB

Desktop > C++ > Lek > Engine > SDLEngine

Name	Date modified	Type	Size
.vs	2017-01-12 10:47	File folder	
Debug	2017-01-14 13:36	File folder	
source	2017-01-14 13:36	File folder	
SDLEngine.vcxproj	2017-01-13 12:44	VC++ Project	12 KB
SDLEngine.vcxproj.filters	2017-01-13 12:44	VC++ Project Filte...	8 KB

Desktop > C++ > Lek > Engine > SDLEngine > source

Name	Date modified	Type	Size
.git	2017-01-14 13:48	File folder	
assets	2017-01-13 12:57	File folder	
pong	2017-01-13 18:42	File folder	
sdl	2016-12-08 10:38	File folder	
AnimatedSprite.cpp	2017-01-12 18:50	CPP File	2 KB
AnimatedSprite.h	2017-01-12 17:09	Header file	2 KB
Asset.h	2016-12-08 10:38	Header file	1 KB
AssetContainer.h	2016-12-08 10:38	Header file	1 KB
AssetLoader.cpp	2016-12-08 11:54	CPP File	1 KB
AssetLoader.h	2016-12-08 11:54	Header file	1 KB
Button.cpp	2017-01-13 03:16	CPP File	2 KB
Button.h	2017-01-13 03:15	Header file	1 KB
Center.cpp	2016-12-08 10:38	CPP File	1 KB