|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |

рУКОВОДСТВО ПРОГРАММИСТА

по выполнении работ по созданию

компьютерной игры.

Выполнил: студент учебной группы

ИСПк-301-51-00

Целищев Вадим

Тюлькин Данила

Преподаватель:

Долженкова Мария

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |

2022

Оглавление

[**1.** **Условия, необходимые для запуска программы** 3](#_Toc120001189)

[**2.** **Функционирование программы после сбоев** 4](#_Toc120001190)

[**3.** **Структура системы** 5](#_Toc120001191)

[**4.** **Описание основных функций** 6](#_Toc120001192)

# **Условия, необходимые для запуска программы**

Для работы программного продукта необходима следующая программно-аппаратная конфигурация:

1. Windows 7, Windows Server 2003 Service Pack 2, Windows Server 2008, Windows Server 2008 R2, Windows Vista, Windows Vista Service Pack 1, Windows XP Service Pack 2, Windows XP Service Pack 3;
2. 32-разрядные системы: компьютер, оборудованный процессором Intel или совместимым процессором с тактовой частотой 1 ГГц или выше (рекомендуется 2 ГГц или выше, поддерживается только один процессор);
3. 64-разрядные системы: процессор с тактовой частотой 1,4 ГГц или выше (рекомендуется 2 ГГц или выше, поддерживается только один процессор);
4. минимальный объем ОЗУ 512 МБ (рекомендуется 1 ГБ или более);
5. 500 МБ свободного места на диске;
6. Наличие Unity 2020.3.22f1;

# **Функционирование программы после сбоев**

В случае аварийного прекращения работы программы, вызванного внешними причинами, программу закрыть вручную и открыть заново.

# **Структура системы**

Разработанный программный продукт имеет страничную структуру и представлен следующими файлами:

“Game.cs” – Основной код со всеми функциями программного продукта;

“Hp.png” – Изображение сердца;

“Magic.png” - Изображение мощного удара;

“marcelo-coimbra-gideline.png” – Изображение игрового поля;

“MP.png” – Изображение количество мощного удара;

“Sheat.png” – Изображение защиты;

“Sword.png” – Изображение урона;

“Фон.png” – Изображение противника;

“Фон1.png” – Изображение всего фона;

“1.cs” – Тест проигрыша;

“2.cs” – Тест победы над противником;

“3.cs” – Тест нанесения урона;

“4.cs” – Тест неудачного использования мощного удара;

“5.cs” – Тест удачного использования мощного удара;

“6.cs” – Тест неудачного улучшения урона;

“7.cs” – Тест удачного улучшения урона;

“8.cs” - Тест неудачного улучшения здоровья;

“9.cs” - Тест удачного улучшения здоровья;

“10.cs” – Тест работоспособности защиты от урона;

# **Описание основных функций**

В программном обеспечении присутствует 2 кнопки с его функционала, обновление интерфейса игры каждую секунду, а также ввод данных в первом кадре игры.

Ввод данных в первом кадре игры:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Рисунок 1 – ввод данных

В данной функции вводятся здоровье главного героя (Text\_hp.GetComponent<Text>().text = "100";), здоровье первого противника (Text\_hp\_M.GetComponent<Text>().text = "100") и количество очков (Text\_level.GetComponent<Text>().text = "0";), начальное количество очков (Text\_level.GetComponent<Text>().text = "0";), начальный урон (Text\_sword.GetComponent<Text>().text = "10";) , начальное количество маны (Text\_mana.GetComponent<Text>().text = "0";)

Работоспособность кнопки урон:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Рисунок 2 – код кнопки урон

   При нажатии кнопки происходит отнимание здоровья у противника (HP\_M -= damg;), и после этого происходит удар противника по главному герою (HP -= 1;).

Работоспособность кнопки защита:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Рисунок 3 – код кнопки защиты

Происходит игнорирование атаки противника.

Обновление интерфейса игры каждую секунду:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Рисунок 4 – код обновления интерфейса

В первом условии идёт проверка на здоровье главного героя, если оно меньше или равно 0, то происходит аннулирование. Во втором идёт проверка на здоровье противника, если оно меньше или равно 0, то происходит прибавка к счёту, увеличение счёта пополнения мощного удара, а также появление нового монстра с увеличенным здоровьем.

Мощная атака:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Рисунок 6 – код мощного удара

При условии количества счёта количества мощного удара, то происходит вычет из здоровья противника, а также вычитание количества счёта количества мощного удара.

Увеличение урона:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Рисунок 7 – код увеличения урона

За счёт происходит увеличение урона, при этом за каждое увеличение стоит на один больше.

Увеличение здоровья персонажа:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Рисунок 8 – код увеличения здоровья персонажа

За счёт происходит увеличение здоровья персонажа.