

משחקי מחשב - מטלה 7

מגיש: דניאל זקן

מטלה שבועית – בניית עולם ואלגוריתמים בשני ממדים

1. שינויים קלים

עשיתי את ד :

ד. באתר זה [/https://www.myabandonware.com](https://www.myabandonware.com) ישנם משחקים רבים שהמפתחים נטשו אותם. בחרו משם משחק אחד שנראה לכם מעניין, ושיש בו עולם דו-ממדי במבט על, וציירו לפחות רמה אחת מתוכו במפת-האריחים של יוניטי.

מהמשחק :

<https://www.myabandonware.com/game/ego-repton-4-egt#download>

קישור למשחק : <https://daniel-zaken.itch.io/ex7-1>

קישור לגיטהב:

https://github.com/GameDevelopment-Daniel/EX7__1/tree/main

2. אלגוריתמים

עשיתי את ב :

ב. כשיוצרים מפה אקראית ושמים בתוכה את השחקן, חשוב לוודא שהוא לא "תקוע" בתוך הר או מערה קטנה שאי-אפשר לצאת ממנה. כתבו קוד, המייצר מפה אקראית של מערה, מציב את השחקן בנקודה אקראית, ובודק שאפשר להגיע ממנה ל-100 אריחים שונים לפחות (רמז: היעזרו באלגוריתם BFS). אם אי-אפשר להגיע ל-100 אריחים שונים לפחות, המשחק שם את השחקן בנקודה אקראית אחרת ובודק שוב, עד שהשחקן מגיע לנקודה המקיימת את התנאי.

הוספתי כפתור שמאפס את המשחק ואפשר לראות את מציאת מיקום טוב מתבצעת מחדש.

קישור למשחק : <https://daniel-zaken.itch.io/ex7-2>

קישור לגיטהב : https://github.com/GameDevelopment-Daniel/EX7__2/tree/main

המשחק שלכם

* במשחק לבנתיים יופעל רק עם הכפתור של 1 player game

קישור לגיט:

https://github.com/GameDevelopment-Daniel/The_first_in_the_Maze/tree/main

קישור למשחק: <https://daniel-zaken.itch.io/ex7-yourgame>

0. תיקון תקלות

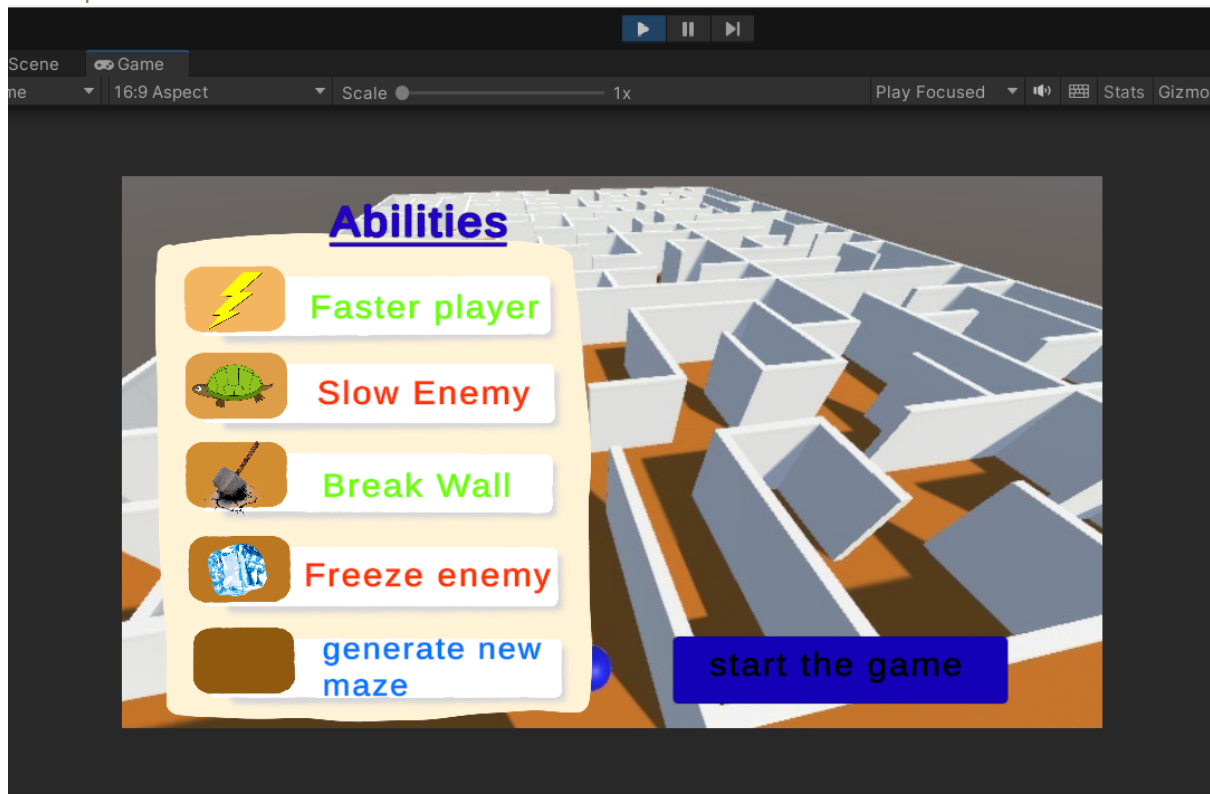
- שיניתי את מימוש האלגוריתם של יצירת המבוך כך שלא נצטרך להשתמש ב new point והחלפתי במספר רגיל int (פחות זיכרון).
- תיקנתי את השחקן שעבר דרך הקירות.

א. תהליך הפתיחה

בitch זה לא מראה לי את הדף של היכולות כמו שאצלי, ולא הספקתי לבדוק למה, אז זה נראה ככה:

021.3.18f1 Personal <DX11>

Window Help



*קיים בגיטהב קישורים לשני קטעי קוד .

ב. בניית עולם

העולם הוא המבוך עצמו, אפשר לראות אותו במשחק ב 1player mode לבנתיים.

ג. תיכנון בדיקות-משחק

*חבר צוות אחד

1. האם זווית המצלמה נוחה ?
2. האם הייתם רוצים גודל מבוך גדול יותר?
3. האם יכולות המשחק מספיקות? והאם יש רעיונות ליכולות נוספות ?
4. האם לשנות את צבע המבוך ?