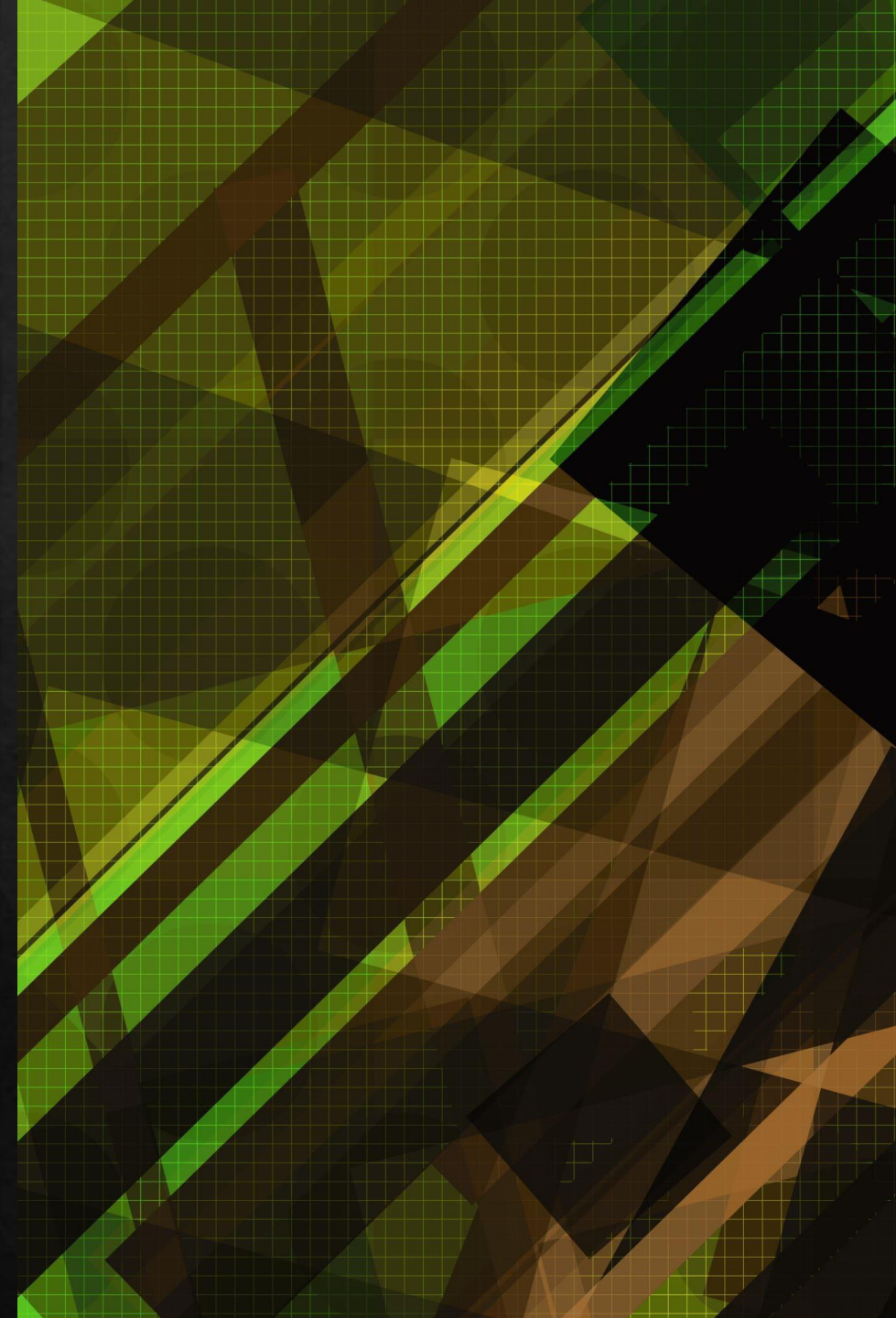


Prezentacja projektu w finalnej wersji

Bartosz Gałczyński

Michał Cyran



ZAŁOŻENIA

Fabula

Główny bohater zostaje obudzony dźwiękiem syreny, po czym udaje się do bunkra, aby ochronić się przed nadlatującą bronią masowego rażenia. W środku przeżywa kilka miesięcy. Wtedy postanawia uciekać w celu ratowania swojego życia, bo żyje mu się coraz ciężiej w tym miejscu. Dalej musi przetrwać w mieście pełnym niebezpieczeństw zbierając niezbędne przedmioty, żeby móc się z niego wydostać.

Bartosz Gałczyński - co zostało wykonane

♦ Założenia:

- ♦ Stworzenie postaci
- ♦ Sterowanie oraz animacja ruchu
- ♦ Mechanizm walki(wraz z wrogami)
- ♦ System progresji
- ♦ Uruchamianie elementów fabularnych przez bohatera

♦ Nie ujęte w założeniach:

- ♦ W pełni funkcjonalne menu główne, wraz z krótkim opisem gry
- ♦ Menu pod klawiszem Escape
- ♦ Możliwość zapisu, wczytywania i kontynuowania gry
- ♦ Wrogowie pojawiający się automatycznie na arenie, gdy jest ich zbyt mało

Udało się praktycznie wszystko zrealizować łącznie z terminowością raportów i całkiem dobrą systematycznością z mojej strony. Fabuła została lekko zmodyfikowana. Wrogowie nie poruszają się, co wynikało z powodu braku odpowiednich grafik.

Bartosz Gałczyński - główne problemy

- ❖ Początkowo wrogowie mieli gonić gracza, lecz ze względu na brak grafik nie udało się tego wykonać. Walka jest inicjowana po podejściu dostatecznie blisko do przeciwnika i odbywa się na podobnej zasadzie, jak w Pokemonach.
- ❖ Przechowywanie wrogów w wektorze unikalnych wskaźników, co pozwala na ich usuwanie po śmierci, a także nie powoduje błędów graficznych sprite'ów.
- ❖ Wyświetlanie interfejsów jednokrotnie podczas naciśnięcia przycisku oraz ich priorytetyzacja wymagały odpowiedniego ułożenia w kodzie.
- ❖ Utworzenie funkcji zapisu wykonano z wykorzystaniem biblioteki filesystem dostępnej od standardu C++17 (zmiana na C++20). Spowodowało to problem z wyświetlaniem polskich znaków diakrytycznych, ze względu na brak metody konwertującej. Udało się jednak po prostu skorzystać z wstring'a, bez jego konwersji, a w konsoli wyświetlać tekst przez wcout.
- ❖ Brak obsługi event'ów w pętli sprawdzającej otwarcie okna powoduje zawieszenie się okna.
- ❖ Wrogowie pojawiali się tylko w lewym górnym rogu areny, co wynikało z operowania na kopii sprite'a.

Michał Cyran - wykonane rzeczy

- ◆ Założenia:
- ◆ -utworzenie mapy oraz stworzenie kolizji
- ◆ -współdziałanie ze sobą różnych kawałków mapy
- ◆ -stworzenie ekwipunku
- ◆ -stworzenie przedmiotów oraz generowanie się ich na mapie
- ◆ -zdarzenia na mapie
- ◆ Dodatkowe : zapis ekwipunku

Michał Cyran – napotkane problemy

- ◆ -Podczas tworzenia map największym problemem okazało się znalezienie odpowiednich assetów,
- ◆ -Podczas programowania generowania itemów oraz podnoszenia ich wyskakiwały liczne errorry,
- ◆ -Problem z otwieraniem ekwipunku w trakcie walki(odpala się na chwile i znika)
- ◆ -Problem z zapisem i odczytem wartości itemów w ekwipunku
- ◆ -Utrudnienia poprzez brak dostępu do komputera

JĘZYK C++
W WERSJI 20

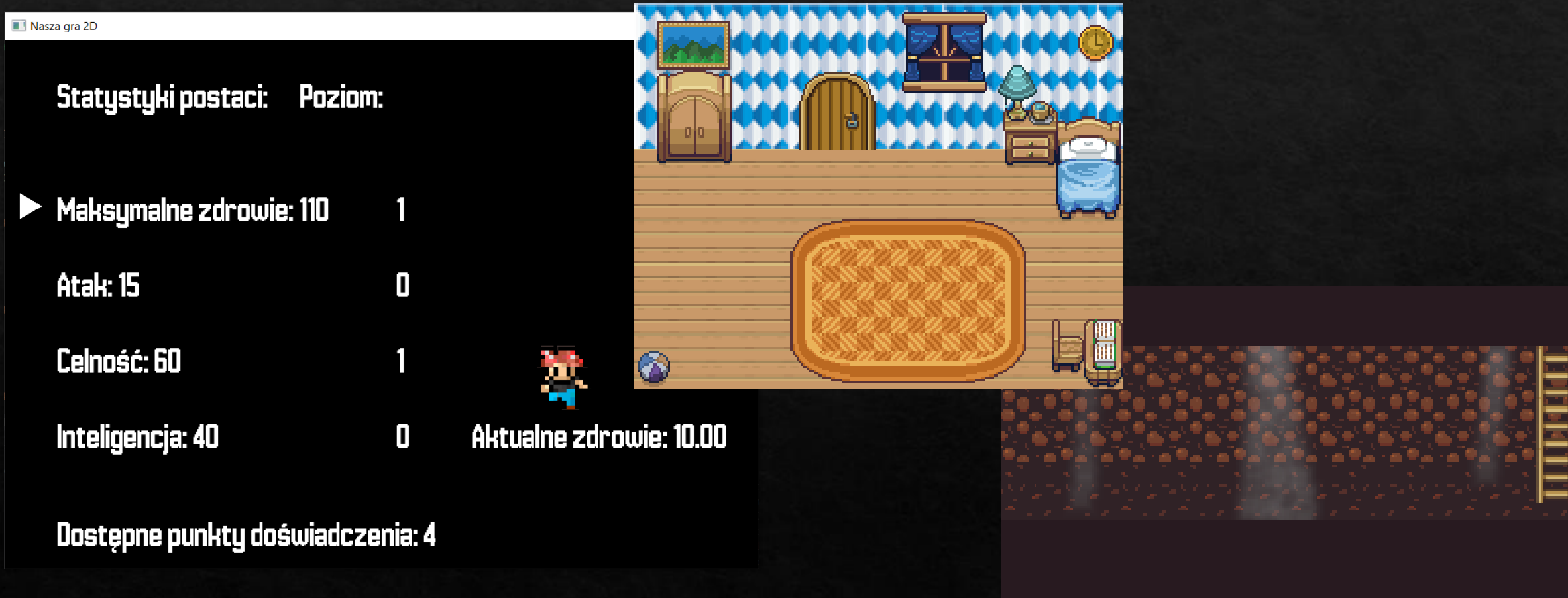
VISUAL
STUDIO
2019

GITHUB

WIELE
BIBLIOTEK

Wykorzystane
technologie

Przykładowe screeny z gry



Dziękujemy za uwagę

Link do zasobów na GitHub'ie:

https://github.com/Gartosz/Projekt_Cpp