МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«НОВОСИБИРСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ, НГУ)

Высший колледж информатики

Кафедра интеллектуальных систем теплофизики

Направление подготовки 15.03.06 Мехатроника и робототехника

Направленность (профиль): Мехатроника и робототехника

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

**Беспалова Сергея Вячеславовича**

**Грищенко Александра Михайловича  
Солопова Ильи Руслановича**

Тема работы:

**ИГРа «RUSH Space»**

|  |  |
| --- | --- |
| **«К защите допущена»** | **Руководитель ВКР** |
| Заведующий кафедрой, | ученая степень, звание |
| ученая степень, звание | должность, место работы в НГУ |
| ………………/………….. | ………………/………... |
| (ФИО) / (подпись) | (ФИО) / (подпись) |
| «……»………………20…г. | «……»………………20…г. |
|  |  |
|  | Соруководитель ВКР |
|  | ученая степень, звание |
|  | должность, место работы в НГУ |
|  | ……………/………….. |
|  | (ФИ О) / (подпись) |
|  | «…»…………………20…г. |

Новосибирск, 2022

CONTENTS

[INTRODUCTION 3](#_Toc103376330)

[1 PROBLEM DEFINITION 4](#_Toc103376331)

[2 ANALOGUES 5](#_Toc103376332)

[3 HARDWARE 7](#_Toc103376333)

[4 SOFTWARE 8](#_Toc103376334)

[CONCLUSION 9](#_Toc103376335)

[REFERENCES 10](#_Toc103376336)

[APPENDIX 11](#_Toc103376337)

INTRODUCTION

По заданию к курсовому проекту по дисциплине «Digital platforms» нужно было спроектировать и создать игру в жанре Shoot 'em up на электронных схемах, использовав процессор CdM-8 и его ассемблерный язык.

Shoot 'em up – это вид компьютерных игр, в котором управляемый игроком персонаж чаще всего представлен в виде космического корабля или другого транспортного средства, основная цель которого – победить множество врагов, используя стрельбу. Врагами в таких играх, как правило, выступают различные инопланетяне или монстры, атакующие игрока, стреляя в него или как-то иначе. Традиционно в таких шутерах используется вид сверху или сбоку, а для успешного прохождения важна хорошая реакция, чтобы уклоняться от вражеского огня

В соответствие с поставленной целью необходимо было решить следующие задачи:

* Изучить примеры игр жанра Shoot 'em up (аналоги);
* Изучить и проанализировать информацию о процессоре, его возможностях, командах и инструкциях;
* Определить функциональные требования.

1 PROBLEM DEFINITION

Цель данной курсовой работы – проектирование и создание игры жанра Shoot 'em up на основе схемы с включенным в неё 8-битным процессором CdM-8.

Ниже представлены функциональные требования:

1. Управляемое движение игрока;
2. Неуправляемое движение противников;
3. Стрельба игрока;
4. Стрельба монстров;
5. Уничтожение монстров;
6. Управление с клавиатуры (движение игрока, стрельба игрока);
7. Возможность выигрыша;
8. Возможность проигрыша.

Методы решения поставленных задач…

2 ANALOGUES

В процессе создания проекта нами были изучены игры жанра Shoot 'em up. Рассмотрим некоторые из них.

1. Японская автоматная аркада «Space Invaders», выпущенная в 1978 году. Её можно назвать одной из первых в данном жанре. Данная игра имеет все заданные в предыдущем пункте функциональные требования, а также дополнительные, например, счётчик жизней и количества набранных очков, звуковые эффекты, бесконечное количество «волн» врагов, защита в виде «бункеров» от выстрелов инопланетян.

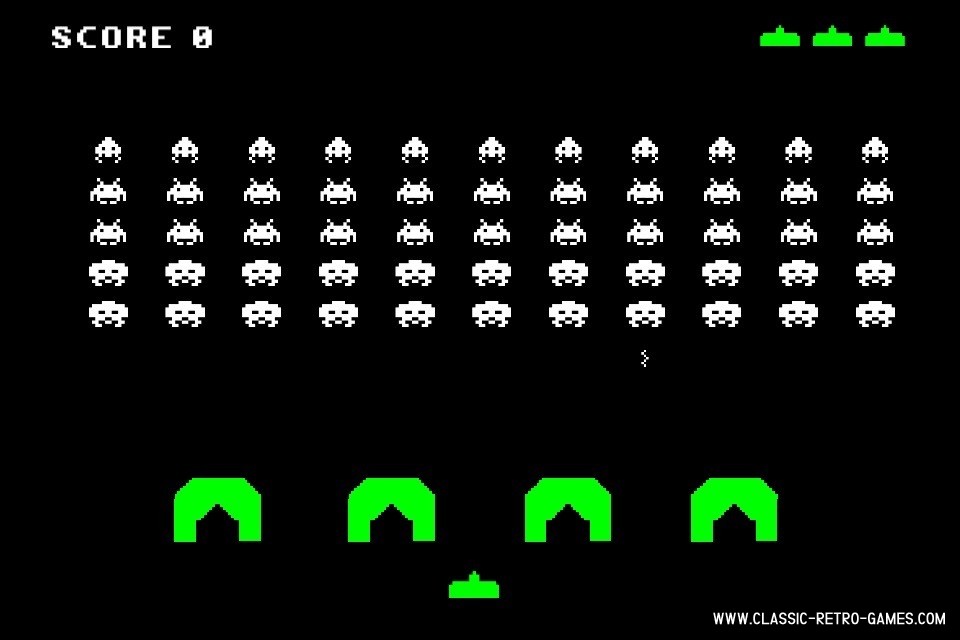


Рисунок 1 – скриншот игрового процесса «Space Invaders»

1. Еще одна японская аркада, выпущенная для игровых автоматов в 1981 году – «Galaga». Её можно назвать улучшенной и более современной версией предыдущей игры. В «Galaga» были созданы новые игровые механики, такие как притягивающий луч инопланетян, способный лишить игрока возможности управления на короткий промежуток времени и одной жизни, пикирование монстров на игрока по различным траекториям. Также это одна из первых игр с цветной RGB-графикой.

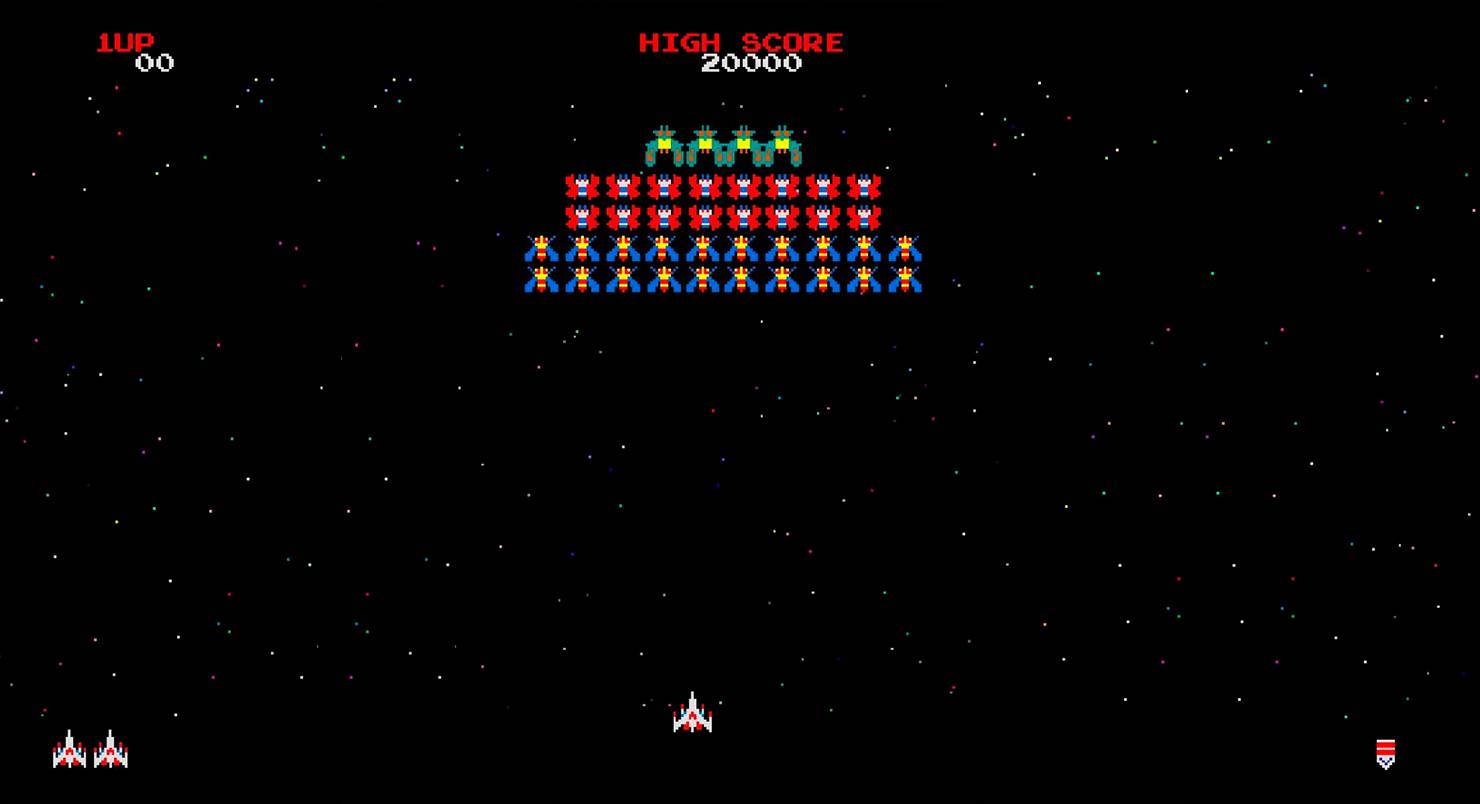


Рисунок 2 – скриншот игрового процесса «Galaga»

Изучив и проанализировав данные примеры, нашей командой было принято решение создавать проект, основываясь на дизайне и наполнении игры «Space Invaders». Из-за ограниченного количества времени, выделенного на разработку нам нужен был не очень сложный и ресурсозатратный вариант, который было бы возможно реализовать, используя CdM-8 и наши знания в области схемотехники.

3 HARDWARE

4 SOFTWARE

Листинг?  
Блок-схемыы

Описание программной части

CONCLUSION

В результате проделанной работы у нас получилось создать игру «Rush space» в жанре Shoot ‘em up (руководство пользователя см. приложение А). Она реализована, используя электронные схемы, в которых мы задействовали процессор CdM-8, выполняющий написанные нами коды. Задачи, поставленные перед нами в начале проекта, были успешно выполнены. Мы смогли реализовать все обозначенные функциональные требования: движения и стрельба игрока и противников, управление с кнопок клавиатуры, возможности выигрыша и проигрыша в игре. Создавая проект, мы получили знания в области создания электросхем, работы с процессором построенном на Гарвардской архитектуре и его программирования, написания проектной документации, а также опыт работы в команде.

REFERENCES

1. Computing platforms / A.Shafarenko, S.P.Hunt. – 2015.

APPENDIX

ПРИЛОЖЕНИЕ А

**Руководство пользователя**

При открытии игры пользователь видит электросхему, стилизованную под аркадный автомат. На ней расположены две кнопки и клавиатура, с помощью которых игрок может осуществлять управление схемой. На рисунке \_ представлен скриншот начального экрана игры.

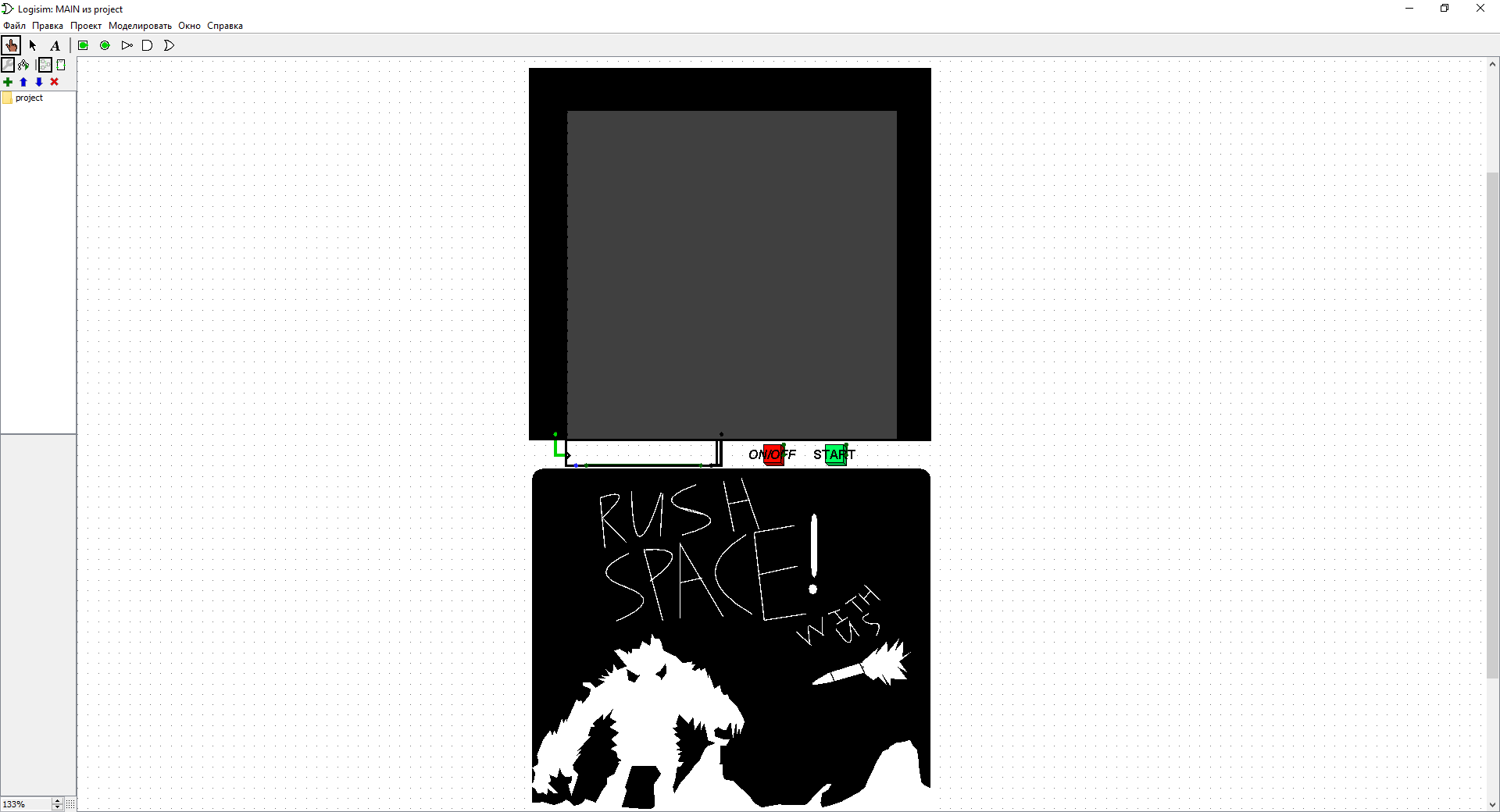


Рисунок \_ - скриншот начального экрана игры

Для «включения» игры пользователю нужно нажать кнопку «ON/OFF». После этого игрок увидит на экране сообщение о том, что для начала игры ему необходимо нажать кнопку «START». На рисунке \_ представлен скриншот экрана с этим сообщением.

Изображение выглядит как текст, часы

Автоматически созданное описание

Рисунок \_ - скриншот экрана с просьбой нажать кнопку «START»

При нажатии на кнопку, запускающую игру, на экран выводится поле и начинается игровой процесс. Игрок осуществляет управляет пушкой, находящейся в нижней части экрана, с помощью клавиатуры, а именно клавиш “w”, “a”, “s”, “d”. Управляемое движение возможно только в горизонтальной плоскости. Также на экране пользователь видит 4 статичные «стенки», и 8 монстров, движущихся неуправляемо по горизонтали и вертикали. На рисунке \_ представлен скриншот игрового поля в момент начала игры.

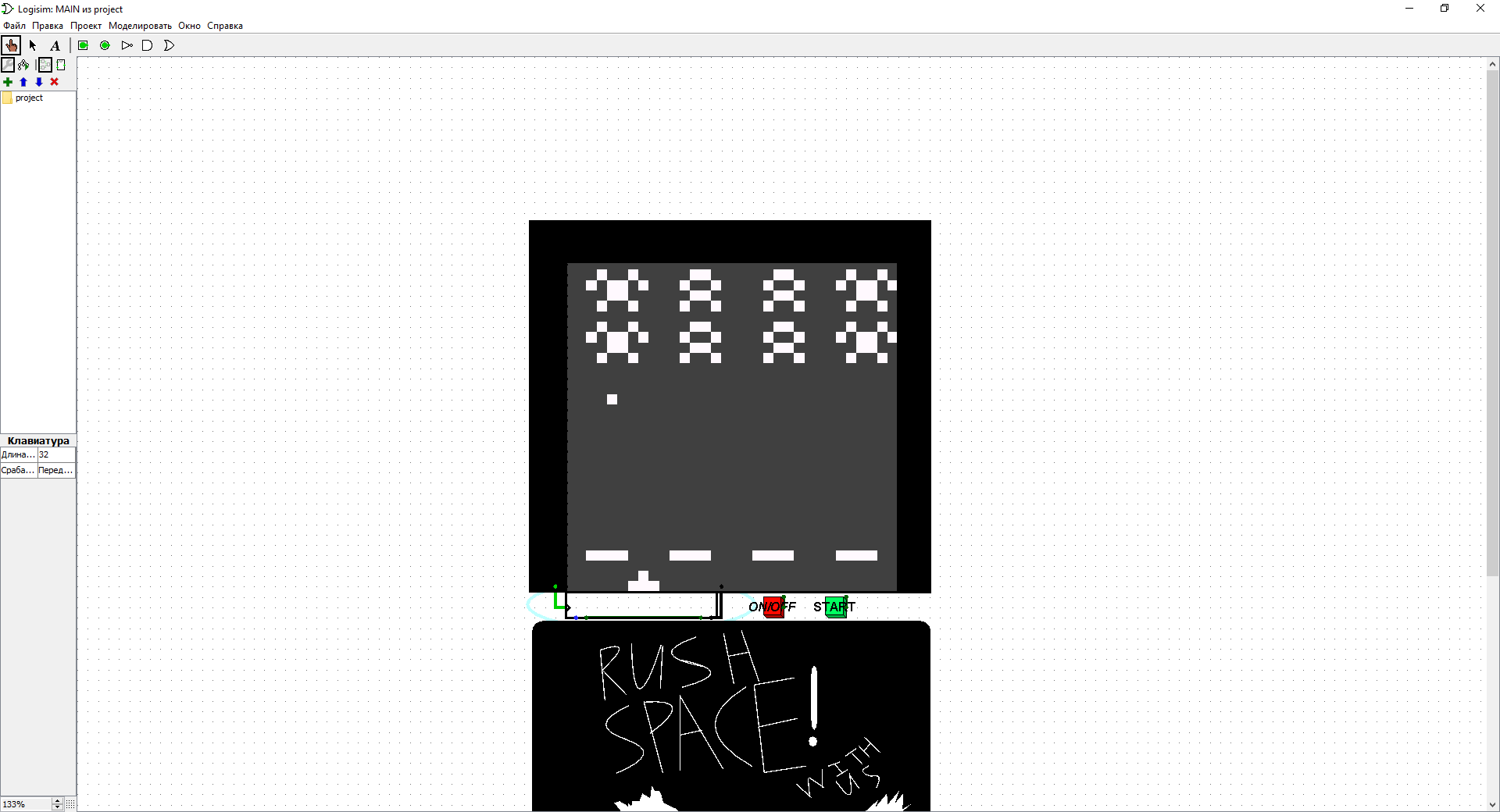


Рисунок \_ - скриншот игрового поля в момент начала игры

Также пользователь может стрелять, используя клавишу "SPACE” на клавиатуре. При нажатии из пушки вылетает пуля, летящая вертикально вверх до того момента, пока не попадет в монстра, либо до того, как выйдет за пределы игрового поля. На рисунке \_ показан скриншот игрового поля в момент выстрела.

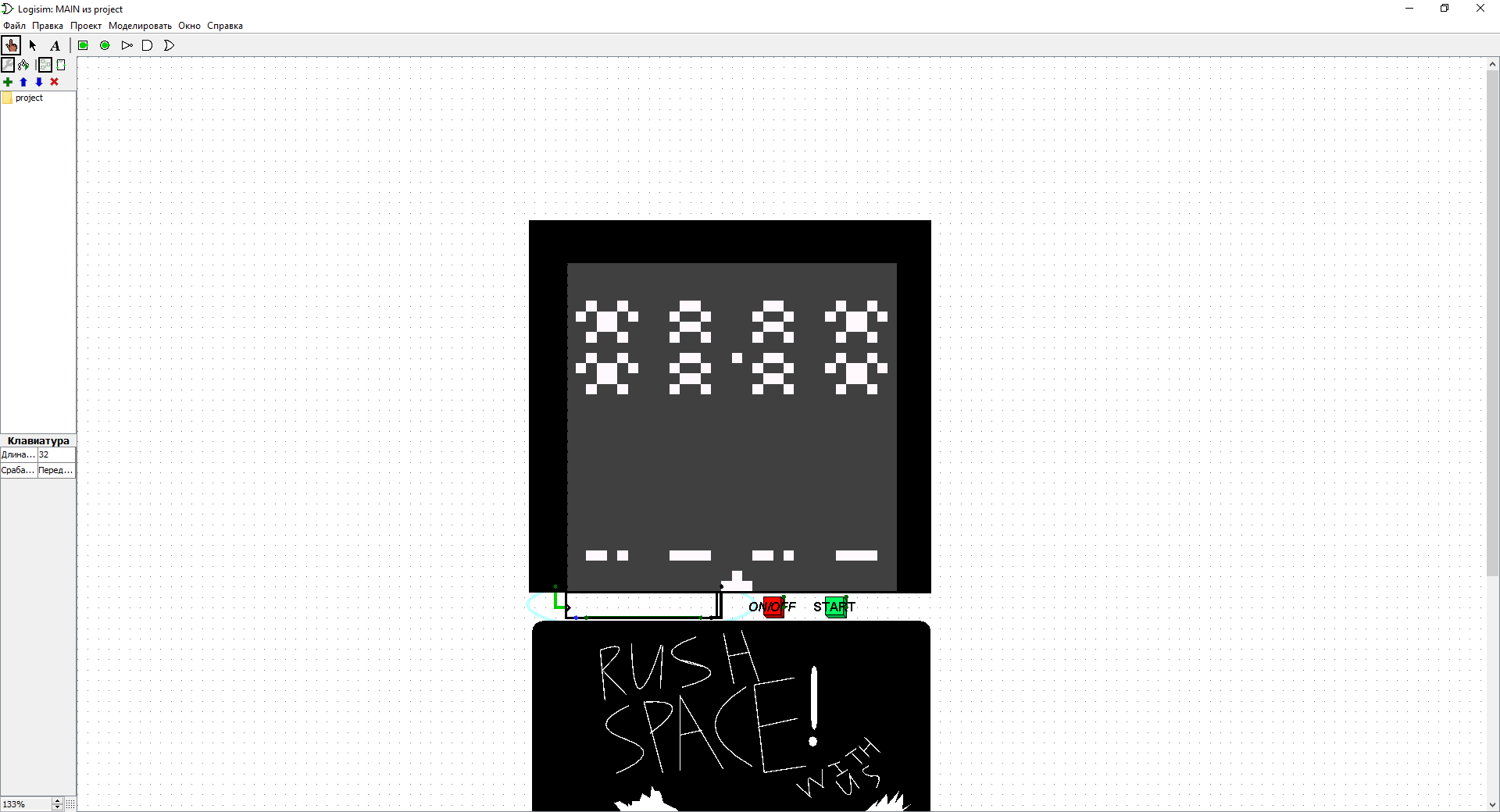


Рисунок \_ - скриншот игрового поля в момент выстрела

Монстры тоже осуществляют стрельбу. Каждые несколько секунд случайный пришелец выпускает пулю, летящую вертикально вниз до того момента, пока не попадет в игрока, либо в стенку, либо до того, как выйдет за пределы игрового поля. Стенка, защищающая игрока, при попадании в неё пули частично разрушается. Каждая «защита» выдерживает 4 попадания, прежде чем полностью разрушится. Важно заметить, стенка может быть атакована не только инопланетянами, но и самим игроком. На рисунке \_ представлен скриншот игрового поля с частично разрушенными стенками.

Изображение выглядит как текст, часы, снимок экрана

Автоматически созданное описание

Рисунок \_ - скриншот игрового поля с частично разрушенными стенками

При попадании пули пришельца в игрока он проигрывает, и на экране появляется сообщение о конце игры. На рисунке \_ представлен скриншот сообщения о конце игры.

Изображение выглядит как текст, часы, снимок экрана

Автоматически созданное описание

Рисунок \_ - скриншот экрана с сообщением о конце игры

Игрок может проиграть и при другом условии. Каждые несколько секунд все монстры перемещаются ближе к пушке. Если хотя бы один пришелец сможет выжить и добраться до стенок, то игра будет закончена и на экране появится сообщение о её конце. На рисунке \_ представлен скриншот игрового поля в состоянии близком к проигрышу.

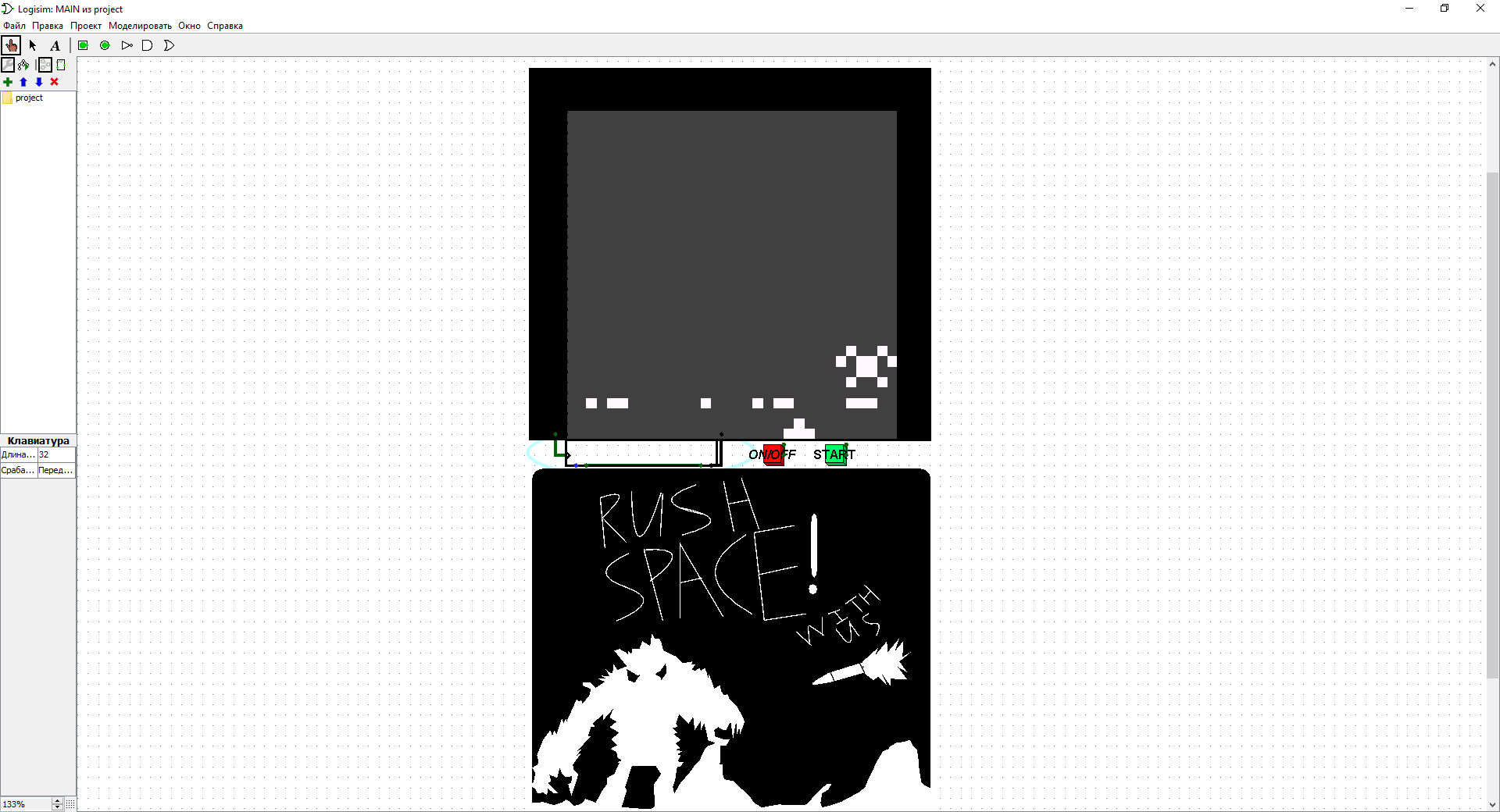


Рисунок \_ - скриншот игрового поля в состоянии близком к проигрышу

Для победы пользователь должен уничтожить всех монстров. На рисунке \_ представлен скриншот игрового поля после попадания в большинство монстров.

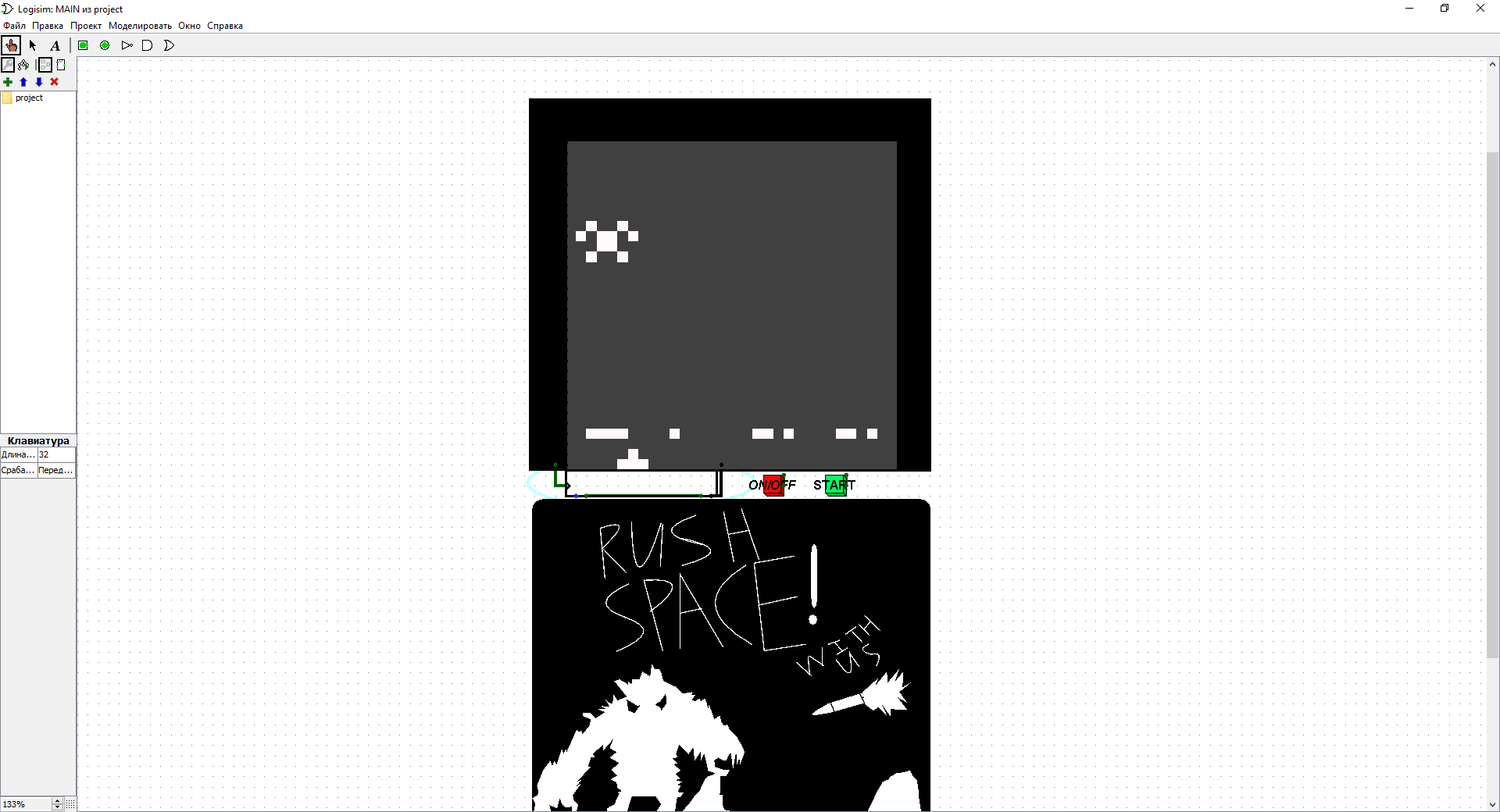


Рисунок \_ - скриншот игрового поля после уничтожения большинства монстров

После уничтожения всех инопланетян на экране появится сообщение по победе игрока. На рисунке \_ представлен скриншот сообщения о победе.

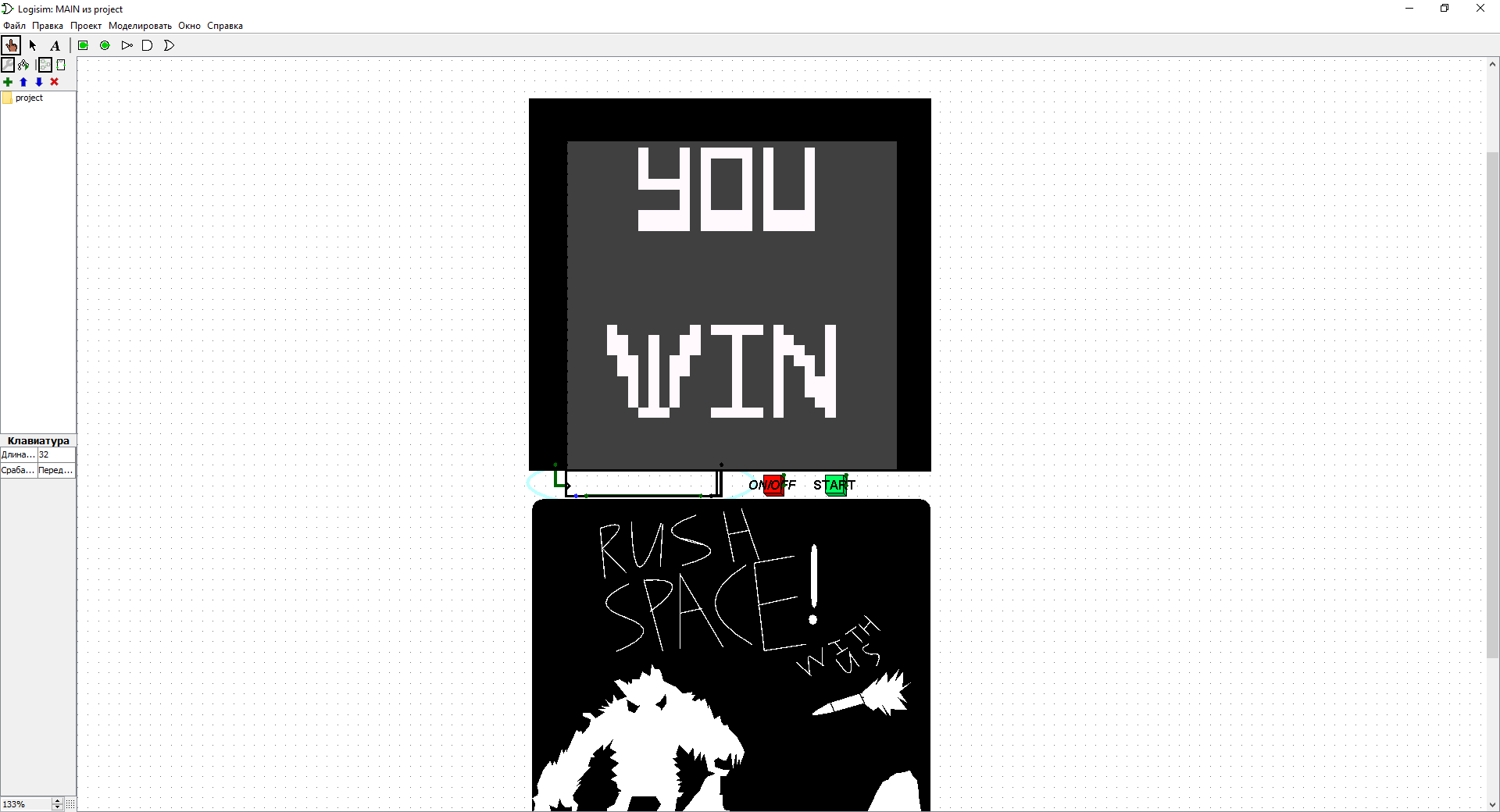


Рисунок \_ - скриншот сообщения о победе