Sprawozdanie do gry “Chopper Drop: Helicopter And Bomb Classic Arcade”

Ihor Kostiuk, 255915

W dziecinstwie uwielbiałem grę „Chopper Drop: Helicopter And Bomb Classic Arcade”, więc, zdecydowałem się na stworzenie analogu.

Ta Gra posiada prosty mechanizm: użytkownik zarządza helikopterem, który za każdym razem leci coraz niżej. Glównym celem jest zniszczyć wszystkie części budynku.

Przy tworzeniu gry korzystałem z materiałów biblioteki Pygame, która wspomaga tworzeniu takiego typu gier.

Najpierw trzeba było stworzyć klasy wszystkich obiektów, po to znalazłem modeli obrazków, znajdujących się w grze (tło, helikopter, części budynku). Nastepnie zedytowałem ich zgodnie rozmiaru okna, czyli zmniejszyłem oraz obciąłem określone części. Później wstawiłem wszystkie obiekty do okna. W drugiej kolejności opisałem mechanikę ruchu helikopteru.

Najwięcej czasu poświęcilem na to, żeby helikopter pojawiał się na początku ekranu oraz za każdym razem lecił na poziom niżej. Także funkcję rzucania bomby udało się zrobić po pewnym czasie.

Po tych wszystkich etapach przystąpiłem do wstawiania części budynków na ekran. Wstawianie każdego elementu budynku zajęło dużo czasu, dlatego stworzyłem pętlę, która odrazu tworzyła budynek z odpowiednią liczbą pięter.

Z kolei opisałem co się będzie diziałało z budynkiem przy zetknięciu z nim bomby lub helikopteru. Nie sprawiło to trudności po to, że biblioteka, z którrej korzystałem, posiada pewne atrybuty.

Wówczas dodałem pliki audio: dźwięki wybuchu , lotu, strzału i td.

Po wszystkich działaniach, opisanych wyżej, trzeba było stworzyć okno meni, co w zawiera w sobie wszystkie potrzebne informacje dla użytkownika. To sprawiło trudności dlatego, że musiałem stworzyć kolejną klasę.

Następnie dodałem obiekt, który odzwierciedła liczbę trafień.

Żeby gra miała jakąś logikę zostawało się dodać okna , które otwierają się w przypadku porażki lub odwrotnie w towarzystwie pewnych dźwięków.

Helikopter ma tylko jedno życie, ponieważ jeżeli miałby większą liczbę żyć to przeszkadzało by logice gry.

W trakcie tworzenia gry najbardziej mi się spodobało testowanie oraz usunięcie wszystkich pułapek, ten etap był dla mnie informacyjny oraz wesoły.

Najtrudniejszą częścią tego projektu było napisanie sprawozdania, bo polski język na tym etapie jest dla mnie dość ciężki.