

### **שם הפרוצדורה: DrawSpaceShip**

פרוצדורה זו אחראית על ציור ומחיקת השחקן (חללית)

טענת כניסה: מקבלת את שלושה פרמטרים

1. [bp+6] - הפרמטר הזה קובע את הצבע של החללית

2. [bp+4] - הפרמטר הזה קובע את ה X של החללית

3. [bp+2] - הפרמטר הזה קובע את ה Y של החללית

טענת יציאה: ציור של חללית במקום ובצבע המתאים לפי הפרמטרים

קוד הפרוצדורה < 235-328 >

### **שם הפרוצדורה: DrawUnderLine**

פרוצדורה זו מציירת את הקוו הלבן שנמצא מתחת לחללית לקוו אין שום מטרה במשחק הוא רק לאסטטיקה

טענת כניסה: \*הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: קוו לבן בתחתית המסך

קוד הפרוצדורה < 333-346 >

### **שם הפרוצדורה: YellowIndicators**

פרוצדורה זו מציירת את שני הקווים הצהובים הקטנים בצידי המסך, מטרת קווים אלו היא לסמן לשחקן עד איפה יכולים להגיע החיזרים לפני שהוא מפסיד.

טענת כניסה: \* הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: שני פסים צהובים בצדדי המסך

קוד הפרוצדורה < 664-690 >

### **שם הפרוצדורה: Delay**

פרוצדורה זו מוסיפה דיילי למשחק. בעצם גורמת למשחק לרוץ לאט יותר (הזמן בין פריים לפריים)

טענת כניסה: \*הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: אין..

קוד הפרוצדורה < 420-435 >

### **שם הפרוצדורה DidYouWin**

פרוצדורה זו בודקת אם כל האויבים מתים ומשנה משתנה בוליאני בהתאם

טענת כניסה: \*הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: [win] יהיה שווה ל 1 או 0 בסוף הפרוצדורה

קוד הפרוצדורה < 693-707 >

### **שם הפרוצדורה LosingCondition**

פרוצדורה זו בודקת אם האויבים הגיעו לפסים הצהובים שמסמנים הפסד ומשנה את [lost] בהתאם

טענת כניסה: \*הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: הפרוצדורה תשנה את [lost] ל 1 או 0 בהתאם להשוואה

קוד הפרוצדורה < 653-661 >

### **שם הפרוצדורה erase\_mess**

פרוצדורה זו מציירת קוו מתחת לשורת החייזרים בגלל שבמהלך התזוזה יש בעיה עם הציור  
(\*הערה הפרוצדורה היתה אמורה להיות תיקון זמני אבל לא הצלחתי לתקן את הבעיה בלי  
לפגוע בשאר הקוד)

טענת כניסה: \*הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: קוו שחור מתחת לשורת החייזרים

קוד הפרוצדורה < 635-651 >

### **שם הפרוצדורה Clearing\_Shot**

פרוצדורה זו אחרית למחיקת היריה לאחר פגיע בחייזר

טענת כניסה: \*הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: מחקית הפיקסל שנשאר לאחר פגיעה

קוד הפרוצדורה < 471-491 >

### שם הפרוצדורה Shoot

פרוצדורה זו מציירת קוו ישר על ציר ה-Y מנקודת ההתחלה עד פגיעה או בסוף המסך או בחיזר (\*הערה הפרוצדורה היא רק חצי ממהלך היריה ועובדת ביחד עם erase\_shot)

טענת כניסה: \*הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: קוו ישר בצבע אדום מהשחקן עד לפגיע

קוד הפרוצדורה < 438-452 >

### שם הפרוצדורה erase\_shot

פרוצדורה זו היא המשלימה לפרוצדורה Shoot המוזכרת למעלה ואחראית למחיקת השביל שהיריה יוצרת וכתוצאה מכך היריה נראת כמו פיקסל אחד

טענת כניסה: \*הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: קוו ישר בצבע שחור בדיליי של פיקסל אחד מהיריה

קוד הפרוצדורה < 454-469 >

### שם הפרוצדורה Find\_Dead\_enemy

לאחר שזוהתה פגיע בחיזר הפרוצדורה הזאת מחשבת באיזה שחקן פגע היריה ומעדכנת את המקום המתאים לו במערך. (הפרוצדורה הזאת הולכת ביחד עם Check\_For\_Hit\_First\_Row)

טענת כניסה: \*הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: מערך Is\_Enemy\_Alive ומערך First\_Row\_EnemiesX יתאפסו במקום של של החיזר שנפגע. (העדכון הגרפי מגיע פרוצדורה המשלימה Check\_For\_Hit\_First\_Row)

קוד הפרוצדורה < 525-543 >

### שם הפרוצדורה Check\_For\_Hit\_Firs\_Row

פרוצדורה זו היא הפרוצדורה שמזהה פגיעה בחיזרים לפי השוואת צבעים. כאשר היא מזהה שאחד מהחיזרים נפגע היא קוראת לפרוצדורה Find\_Dead\_enemy כדי לאתר את האחד שנפגע ולאחר מכן היא מוחקת ומציירת מחדש את החיזרים בשביל העדכון הגרפי

טענת כניסה: Y - [bp+2]

X - [bp+4]

טענת יציאה: החיזר שנפגע ימחק

קוד הפרוצדורה < 495-522 >

### שם הפרוצדורה Draw\_First\_Enemy\_Row

פרוצדורה זו מציירת את שורת החיזורים בהתאם למערך שאומר אם הם חיים או מתים, בהתאם למערך של המקומות שלהם, בהתאם למערך של הפיקסלים ובהתאם למיקם ב-Y (ניתן למצוא תרשים זרימה של פרוצדורה זו בסוף הספר)

טענת כניסה: הפרוצדורה לא מקבלת פרמטרים אך משתמשת בהרבה נתונים מ-DATASEG

- Is\_Enemy\_Alive
- First\_Row\_EnemiesX
- First\_Row\_EnemiesY
- Enemy\_Color\_Map
- Color

טענת יציאה: השורה של החיזורים תצויר

קוד הפרוצדורה < 187-229 >

### שם הפרוצדורה Move\_Enemies

הפרוצדורה הזאת אחראית על **כל התזוזה** של החיזורים (ימינה שמאלה למטה) בנוסף היא גם אחראית על **העדכון הגרפי** (מוחקת ומציירת כדי לעדכן) (ניתן למצוא תרשים זרימה של פרוצדורה זו בסוף הספר ~~וגם בהערות~~)

טענת כניסה: הפרוצדורה לא מקבלת פרמטרים אך משתמשת בהרבה נתונים מ-DATASEG

- leftORRight
- Is\_Enemy\_Alive
- First\_Row\_EnemiesX
- First\_Row\_EnemiesY
- Color
- S

טענת יציאה: השורה של החיזורים תזוז בהתאם למצב הקודם שלהם

קוד הפרוצדורה < 546-633 >

### שם הפרוצדורה Handle\_Input

פרוצדורה זו אחראית על עיבוד הקלט מהמשתמש.

טענת כניסה: \*הפרוצדורה לא לוקחת פרמטרים\*

טענת יציאה: תלוי במשתמש... אם הוא לחץ חץ למעלה אז יריה חץ ימינה תזוז ימינה וכו'...

קוד הפרוצדורה < 349-417 >