This too, shall pass

1. Опис на играта

Целта на играта This too, shall pass е да се напишат речениците кои ќе се прикажат на екранот во рок од времето кога ќе се појават па се дур не паднат најдолу на екранот. Поените се добиваат на следниот начин. Ако играчот ја напише цела реченица како што е дадена, а да не се погреши никоја буква во никој збор, ќе се избројат буквите и празните места во реченицата па нивнит број ќе ги претставува поените. Ако се згреши барем и една буква во еден збор од речеицата, истата ќе се земе како да не е точна и воопшто не се добиваат поени за неа. Секој играч има по 3 животи. Еден живот се губи ако реченцата падне под екранот. Кога ќе заврши играта може да се види кој играч има најголем score.

Играта се игра така што на екран се прикажуваат речениците така што паѓаат по екранот и за времето додека да паднат најдолу, играчот преку тастатура, во означено поле треба да внесе тоа што чита.

1. Опис на имплементацијата

Играта е имплементирана со помош на Windows Forms Application платформата и C# програмскиот јазик. Апликацијата содржи три форми MainForm, HighScoresForm и Gome. Првата форма MainForm се користи за навигација низ менијата со помош на повеќе панели. Формата Game ја содржи играта, а во формата HighScoresForm се запишани најдобрите 5 играчи со нивните кориснички имиња и број на поени. Класите коишто се користат се:

* + Letter

Оваа класа ги содржи фразите кои со Random функција добиваат текст и боја, како и соодветни методи за нивно исцртување, придвижување и проверка на ориентација.

* + Player

Содржи Username и Score за еден играч и е серијализабилна

1. Oпис на класата

Во класата Letter се чуваат следниве атрибути:

private string[] colors, private string[] letters, public string Value, int mark, public float X, public float Y, public int size, public Color color. Атрибутот colors содржи низа од HTML color вредности, letters содржи низа од фрази од кои подоцна се избира една и се сместува во Value.

Методи кои се имплементирани во класата се соодветните Get и Set методи за координатите, IsOut() и Draw().

Исцртувањето се одвива преку методот public void Draw( Graphics g), кој ја повикува методата g.DrawString(Value, new Font("Arial", 16), brush, X, Y, new StringFormat()) за да ја исцрта фразата. Аргументот Value претставува случајно одбраниот стринг од низата letters.

Буловата метода IsOut(Point point) проверува дали фразата сеуште се наоѓа во видното поле на екранот (point претставува крајната десна точка на апликацијата т.е. крај на видното поле на корисникот).

