***כותרת:***

Image and Pixel.

===================================================

**פרטי סטודנטים:**

שמות:

* יעקב בונדר, ת"ז: 322336488.
* שלי צ'אוסובסקי, ת"ז: 323998526

**הסבר כללי על התרגיל:**

בתרגיל זה אנו משתמשים בהקצאות דינמיות, אשר בעזרתן נציג תמונות המורכבות מפיקסלים.

ההקצאות לא קורות באופן ישיר במחלקה הראשית, אלא במחלקות משניות, האחראיות על כך. (תפקידן הוא לוודא שחרור, הקצאה והעתקה עמוקה).

כמו כן, למחלקות הפיקסלים והתמונות, ישנם אופרטורים ייחודיים (נפרט בהמשך), אשר בעזרתם ניתן לשנות ולקבל אובייקטים חדשים בהתאמה לפעולה.

**רשימה של קבצים שיצרנו**

Image.h – מכילה את הגדרת המחלקה Image.

Image.cpp – מכילה את הבנאים והפונקציות השונות של מחלקת Image (מימוש המחלקה).

Pixel.h - מכילה את הגדרת המחלקה Pixel.

Pixel.cpp - מכילה את הבנאים והפונקציות השונות של מחלקת Pixel (מימוש המחלקה).

ImageDataStructure.h - מכילה את הגדרת המחלקה ImageDataStructure.

ImageDataStructure.cpp - מכילה את הבנאים והפונקציות השונות של מחלקת ImageDataStructure (מימוש המחלקה).

**מבני נתונים עיקריים ותפקידם:**

אלוקציות של פיקסלים היוצרים תמונה.

**אלגוריתמים הראויים לציון:**

**תיכון (design**)

האופרטורים השונים:

1. ==

\*

**באגים ידועים:**

**הערות נוספות:**

טעינת שלבי משחק:

מתבצעת על ידי Playlist.txt. בקובץ זה יש את כלל שמות שלבי המשחק.

אם ברצוננו להוסיף משחק חדש, נוסיף בסוף הרשימה של Playlist.txt ונעדכן ב - CmakeList.txt את השם שלו (יש כמובן גם להוסיף את הקובץ עצמו לתיקיית RESOURCES).

**הערה:** שמות השלבים יכולים להיקרא בכל דרך שהיא (חשוב לא לשים רווח בשם הקובץ, או שהקובץ לא יעבוד, ולא יפתח).

איך ניתן להוסיף משחק חדש?

יש לכתוב את השורה הבאה ב - CmakeList.txt:

configure\_file ("LevelList.txt" ${CMAKE\_BINARY\_DIR} COPYONLY)

גבולות המשחק- הגבולות ניתנות לסימון על ידי התו '#', אך לא בהכרח חשוב שהם יהיו בקובץ המשחק על מנת שהוא יפעל כהלכה.

כאשר אין גבולות ויזואליים, עדיין המשחק חסום על ידי גודל הקובץ של המשחק, ושום שחקן לא יכול לצאת מהגבולות הללו (וכך גם סימון הכוכביות של פיצוץ הפצצה).