Fakulta riadenia a informatiky, Žilinská univerzita v Žiline

Informatika 2

Semestrálna práca

Alex

Mokroš

2017 5ZY01C

**Funkcia:**

Hra Arkanoid alebo BrickBreaker.

**Návod:**

Trieda ArkanoiD slúži ako main.

Trieda Ball reprezentuje loptičku, jej pohyb, timer, vlastnosti a kolíziu s bumperom.

Trieda Bumper reprezentuje dosku čo odráža loptičku. Je v nej obsiahnutý aj posun šípkami, timer a jeho vlastnosti.

Trieda Blok reprezentuje pole blokov ktoré sa vykreslí na plátno, kolíziu s loptičkov v timery, pripisovanie skóre a vlastnosti blokov.

Trieda Grafika reprezentuje inicializáciu a spoluprácu tried Ball, Bumper a Blok.

Trieda Hra pomáha triede grafika pri ukončení, začiatku a priebehu hry.

Interface Iskry obsahuje metodu skry ktora sa nachadza v ostatných triedach a slúži na reštart hry.

Manazer slúži ako timer.

Plátno vytvorí blok na kreslenie objektov.

Obrazok pracuje s kreslením a obrázkami ktoré následne môžeme nakresliť na plátno.

Po spustení sa automaticky zapne hra. Keď loptička prejde pod odrážadlo hráč prehrá. Po vyhratí alebo prehratí sa skóre pripočíta minulému a je to len výpis celkového skóre. ENTER po dohratí reštartuje hru a ESC program ukončí.