Pelin algoritmit

Ryhmä en tiedä

Tuomas Kyttä H3408

Arttu Heinonen H3425

Joonas Katainen H3248

Maaliskuu 2014

Ohjelmistotekniikan koulutusohjelma

Tekniikan ja liikenteen ala

Sisältö

# Sisällysluettelon hakusanoja ei löytynyt.

# Johdanto

Olio ohjelmointi 2 kurssilla teemme kolmistaan 2d tasohyppely peliä. Kartan koon kasvaessa peli alkoi kuitenkin hidastua johtuen piirtämisestä ja törmäystarkastelusta. Aloimme pohtia tähän ratkaisuja ja hyväksyimme Kytän esittämän idean kartan paloittelusta eri ruutuihin x ja y akselille. Tällöin tekisimme piirron ja törmäystarkastelut vain pelaajan lähellä oleville ruuduille.

# Algoritmin tehokkuus & erityispiirteet

# Toteutus

# Testiaineiston generointi & testaus

# Yhteenveto