## Beskrivning

Jag skapade endast ett spel för att testa att det går men det går att skapa andra också men då måste programmeraren skapa egna spelklasser som är subklasser av sprite.

I spelet jag gjort som kallas FirstGame så styrs spelaren via piltangenterna och kan skjuta skott via mellansteg/space. Fienderna skapas kontinuerligt över tid ovanför toppen av skärmen och rör sig sakta nedåt. Spelarens mål att döda fienderna utan att bli nuddad för att få poäng. Blir spelaren rörd av en fiende så förlorar hen och en stor text Game Over visas och spelaren tas bort. Målet med spelet är att få så mycket poäng som möjligt utan att dö.

## Instruktion för att bygga och testa

## Sökvägar

Resursfilerna ligger i resources mappen inom projektet och alla sprites använder sig av en constants.h fil för att hitta resources mappen. Allt programmeraren behöver göra när hen skapar ett objekt av en subklass av sprite, t.ex. spelaren, är att ange /images samt filnamnet på bilden. T.ex. /images/player.png.

## Spelet

Spelet byggs och testas genom att skapa en ny fil som t.ex. heter FirstGame.cpp som innehåller en main metod. Det får endast finnas en main metod åt gången så om man vill göra fler spel får man flytta de andra spelen från src till exempelfiler. Inuti FirstGame.cpp så inkluderar man alla spelklasser som man vill använda sig av. T.e.x #include ”Player.h”. När man väl inkluderat alla spelklasser man vill använda så måste man använda sig av namespace MyGameEngine. Det är så man använder sig av spelmotorklasserna. Sedan inuti main så skapar man objekt av spelklasserna och sedan lägger till de i globalGameEngine via dess add metod. När alla objekt är inlagda i globalGameEngine så körs spelet genom att kalla globalGameEngine.run(). Detta måste vara sist i main precis ovanför return 0; Se bild nedan för exempel.

