

Projekt w C

Karol Machoś

4 lutego 2020

1 Atuty

- Przechowywanie i sortowanie wyników w pliku data/highscores.csv .
- Pseudolosowe generowanie asteroid poza ekranem i usuwanie ich gdy gracz je ominie.
- System kolizji zarządzający różnymi typami obiektów (asteroidy oraz dwa typy powerupów).
- Sprawdzanie kolizji statku z asteroidami metodą "pixelperfect".
- Tekstury wykonane własnoręcznie w programie Gimp.

2 Braki

- Drobne (jednak nadal obecne, mimo znacznego zmniejszenia ich rozmiaru) wycieki pamięci.