

Projekt z Programowania Obiektowego - Gra Tanky

Karol Machoś

27 maja 2020

Opis:

Gra będzie napisana w pythonie3 (przy użyciu biblioteki pygame) programem wzorującym się na takich grach jak np. "Scorched Earth" czy "Worms". Rozgrywka będzie się toczyć (turowo) na losowo generowanej planszy 2D, gdzie dwóch graczy będzie mierzyć się w pojedynku czołgów. Każdy z graczy w czasie swojej tury, będzie mógł wystrzelić pocisk, oraz przemieścić się o pewien dystans. Po wystrzale zaczynać się będzie tura drugiego gracza. Zadaniem każdego z graczy jest zniszczenie czołgu przeciwnika, przez trafienie go odpowiednią ilością razy swoimi pociskami. Dodatkowo pociski uderzając w teren, będą go niszczyć, co umożliwi graczom korzystanie z niego jak z osłon.

Koniec rozgrywki:

Po zniszczeniu jednego z czołgów wyświetlony zostanie odpowiedni ekran, informujący o tym który gracz wygrał, i umożliwiający rozpoczęcie rozgrywki od nowa.

Diagram klas:

