

Разработка приложения «Magic piano»

Отчет о проектной работе по курсу «Основы информатики и программирования»

Топчий Евгений Дмитриевич

09 июня 2021

В наше время существует множество различных игр, как компьютерных, так и мобильных, нацеленных на так называемое «Убийство времени». Я решил реализовать собственную игру такого типа, главная задача в которой набрать как можно больше очков.

Основные требования от данного приложения с точки зрения пользователя:

- Понятное и удобное управление
- Приятный дизайн
- Комфортная игра

Модули приложения:

1. `main.cpp` - главный модуль для работы с функциями, реализованными на языке «C++».
2. `helper.cpp` - модуль, в котором реализованы функции, связанные со счётчиком.
3. `Gameplay.qml` - модуль, в котором реализован геймплей данного приложения.
4. `Info.qml` - модуль, содержащий в себе информацию об управлении в реализуемой игре.
5. `Toolbar.qml` - модуль, содержащий в себе кнопки «Новая игра», «Выйти», а так же содержащий в себе счетчик очков и счетчик комбо.
6. `main.qml` - главный модуль графического интерфейса.

Для реализации были использованы языки «C++» и «QML»

Количество строк кода, написанных на «C++» - 60

Количество строк кода, написанных на «QML» - 339

Количество модулей - 6

Скриншоты игры

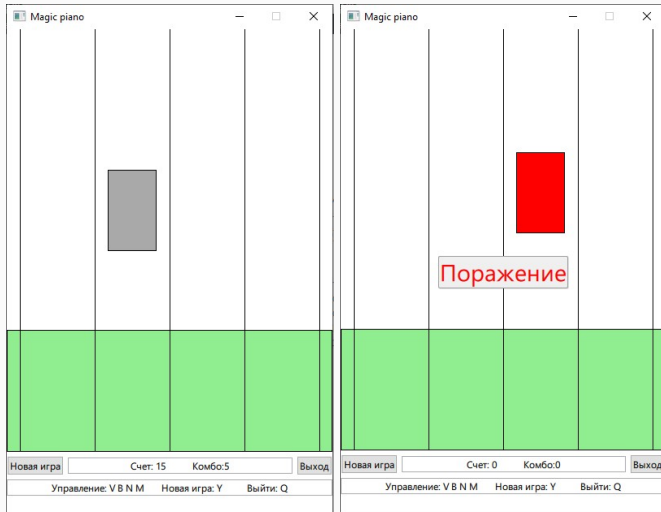


Рис. 1: Слева - игровой момент, справа - пример поражения

В результате работы над проектом было реализовано приложение, реализующее игру «Magic piano», цель которой - набрать как можно больше очков.

В результате данной работы был получен опыт работы с библиотеками «C++», а так же опыт работы с «QtQuick».

Спасибо за внимание !