תרגיל 4 OOP

בונה שלבים LODE RUNNER

מגישים: לירן מזרחי 207902909 לירון חטבי 315711242

הסבר התרגיל:

בתרגיל זה התבקשנו לבנות עורך שלבים עבור המשחק LODE RUNNER בשימוש עם הספרייה הגרפית SFML

תיכון:

בנינו 5 מחלקות שונות:

מחלקה Controller- מנהל החלון אחראי על כל ההדפסה משתמש בשאר האוביקטים למשימה

מחלקת Menu – מחזיקה את כל הכפתורים שלנו

מחלקת GameObj – אוביקט שאנחנו יוצרים כדי להדפיס פריט על הלוח כדי לחסוך במשאבים אחד הMember שלו הוא מצביע ל Texture שנבנה במחלקת Picture

מחלקת Picture – מכיל את כל הTexture שלנו בתוכנית כדי לחסוך במשאבים החלטנו שכולם יקבלו ממנה מצביע ל Texture

מחלקת Board – אחראית על המידע הגולמי שלנו מחזיק וקטור דו מימדי של Char.

אחרי גם על פתיחה וסגירת הקובץ.

רשימת הקבצים:

Controller.h Controller.cpp מחלקת מנהל התוכנה

Menu.h Menu.cpp מחלקת התפריט

GameObj.cpp GameObj.h מחלקת אוביקט משחק

Picture.h Picture.cpp מחלקת תמונה

Board.cpp Board.h – מחלקת לוח

Main.cpp הקלאס הראשי

Macros.h – קובץ המכיל את כל הקבועים האלה

מבני נתונים עיקריים:

וקטור ווקטור דו מימדי.

אלגוריתמים הראויים לציון: עיצוב בנושא ריק ומורטי .

באגים ידועים: כאשר עוברים למסך מלא התמונה של העכבר זזה ימינה..

הערות אחרות:אין