1. Опис на апликацијата

Апликацијата што ја развивме ја нарековме “Catch the Virus” и е наша сопствена идеја. Играта започнува со шест различни карактери и индикација за тоа кој карактер треба да се отстрани од екранот. На секоја нова секунда на сцената се појавува нов карактер, а на секои две секунди се менува индикаторот за тоа кој карактер да се отстрани од сцената. Играта се сведува на тоа да корисникот биде доволно брз и да не дозволи прогресивно да се зголемува бројот на карактери ( вируси ).Исто така клик врз погрешен карактер предизвикува појава на нов. Со секое отстранување на карактер од формата (Catching virus) се добива еден поен. Играта ќе заврши кога на сцената ќе се појават триесет карактери, односно , просторот на сцената станува премногу хаотичен за да се продолжи со игра.

1. Упатство за користење

На почетниот екран се наоѓаат четири копчиња. На клик на копчето Start a game корисникот има можност да започне нова игра, на клик на копчето High Scores корисникот добива преглед на десетте најдобри играчи. Апликацијата подржува и Silent mode кој се одбира со клик на копчето Sound кое истовремено индицира дали звукот е вклучен или исклучен. Копчето Еxit служи за излез од апликацијата. На клик на копчето P од тастатурата се паузира играта. За повторно отпочнување по клик на копчето за пауза повторно се клика на истото копче (P).

По завршување на секоја игра добивате дијалог прозорец со три копчиња. На копчето Save my score единствено го зачувувате вашиот постигнат резултат, а потоа одбирате Retry за нова игра или Cancel со што се враќате на почетното мени.

1. Опис на решение на проблемот

Карактерите се имплементирани преку класа Character во која се чуваат сите параметри за карактерите како и начинот на кој се исцртуваат на екран. Во оваа класа е имплементирано и движењето на карактерите. Карактерите се движат хаотично под произволен агол низ екранот и ја менуваат насоката секогаш кога ќе наидат на рабовите од формата. Движењето е изведено преку едноставни тригонометриски функции.

Класата Scene всушност ја претставува сцената за играње. Таа чува листа од карактери и овозможува нивно исцртување и придвишување.

Во класата Form1 се чува објект од класата Scene, два тајмери еден за движењето на карактерите, вториот за нивно инстанцирање и дополнителни променливи. Во оваа класа е имплементирана целата логика околу надгледување на сцената, инстанцирање и бришење карактери.

На секоја класа, функција и промелива и е доделен **xml summary**  кој јасно ја опишува нивната функција и примена.







