

# 1. Temat projektu

Celem projektu było odtworzenie pierwszej części z popularnej serii gier automatowych - "Mortal Kombat", wraz z wykorzystaniem nowoczesnych technik programowania w języku C++ oraz metodyki obiektowej. Projekt przyjął żartobliwą nazwę "Patykovy Mordulec".

## 2. Analiza tematu

Zadanie wymaga sprawnej realizacji wielu aspektów tworzenia gry komputerowej. Dodatkowo praca musi być w miarę możliwości równo podzielona pomiędzy 2 osoby. Najważniejsze zagadnienia:

### 2.1 Podstawowy silnik gry

Konieczne jest utworzenie silnika pozwalającego na wyświetlanie dwuwymiarowych grafik. Powinien on również wspierać obsługę prostej fizyki, detekcję kolizji oraz dać możliwość implementacji wymaganych nowoczesnych bibliotek języka C++.

### 2.2 Interfejs i nawigacja

W celu oddania stylu realizacji menu oraz interfejsu oryginalnego wzorca, należy pozostawić sterowanie nawigacją klawiaturze. Menu wyboru postaci oraz ekrany kończące pozostać mają proste i przejrzyste.

### 2.3 Kluczowe aspekty rozgrywki

Odwzorowane mają zostać najważniejsze aspekty gry typu bijatyka, takie jak poruszanie, skakanie, wyprowadzanie różnorodnych ciosów, blokowanie czy uniki. Dodatkowo gracze mają mieć możliwość wyboru postaci, które różnić będą się nie tylko wyglądem ale również zestawem ruchów oraz powiązaniem z nim "stylem walki".

### 2.4 Cykl trwania meczu

Każdy mecz podzielony zostanie na niezależne rundy. Po rozpoczęciu rozgrywki czas do zakończenia rundy pozostanie ograniczony. Runda trwać będzie do momentu, aż któremuś z graczy skończą się punkty zdrowia, lub do upływu czasu. Mecz kończy się w momencie wygrania przez jednego z graczy 2 rund.

### 2.5 Elementy GUI

Na ekranie gry poza samymi postaciami znajdować będą się ulokowane w stałych miejscach elementy Graficznego Interfejsu Użytkownika. Będą to między innymi paski, reprezentujące ilość posiadanych punktów zdrowia każdego z graczy oraz licznik czasu rundy. Ich wygląd również wzorowany będzie na oryginalnej inspiracji.



Rys. 1: Finalna wersja głównych elementów GUI

## 2.6 Treści i zawartość

Poza typowo technicznymi aspektami, projekt zakłada dodanie do napisanej gry podstawowych zawartości. W celu oddania oryginalnej oprawy graficznej rysowane elementy, takie jak grafiki postaci lub areny wyglądem będą przypominały grę retro. Dodatkowo utworzone będą oryginalne postacie, wraz z pasującymi do ich wyglądu zestawami ruchów. Same postacie będą musiały przejść przez proces optymalizacji oraz balansowania, w celu zapewnienia sprawiedliwej i zajmującej rozgrywki.



Rys. 2: Klatki animacji ataku jednej z postaci

---

## 2.7 Optymalizacja

Gry gatunku bijatyka mocno opierają się na szybkich reakcjach graczy. Z tego powodu płynna i responsywna rozgrywka jest wyjątkowo istotna. Wymagane jest, aby silnik posostawiał wiele miejsca na optymalizację. Ważne jest unikanie czasochłonnych operacji oraz sprawna identyfikacja punktów krytycznych.

## 2.8 Biblioteki zewnętrzne

W celu realizacji podstawowych elementów silnika oraz rozgrywki zdecydowano się wykorzystać bibliotekę Simple and Fast Multimedia Library. Pozwala ona na proste wprowadzanie wielu istotnych mechanik, takich jak wczytywanie i wyświetlanie grafik, operacje związane z liczeniem czasu lub detekcję kolizji.

# 3. Specyfikacja zewnętrzna

## 3.1 Uruchamianie

Program można uruchomić z linii poleceń, lub klikając dwukrotnie na plik wykonywalny programu.

## 3.2 Ekran wyboru postaci

Po uruchomieniu, wyświetla się ekran powitalny, który po 5 sekundach przechodzi do ekranu wyboru postaci - menu.



Rys. 3: Ekran wyboru postaci

Gracze mogą wybierać spośród 4 unikalnych postaci, za pomocą klawiszy *WSAD* oraz *IKJL*. Portrety aktualnie wybranych postaci posiadają odpowiednie kolory tła, dla gracza pierwszego czerwone, a dla gracza drugiego - niebieskie. Oprócz tego, po lewej i prawej stronie ekranu wyświetlana jest animacja, w której biorą udział aktualnie wybrane postacie. Aby zakończyć etap wyboru postaci i przejść do rozgrywki, gracz pierwszy powinien wcisnąć i przytrzymać klawisz *TAB* a gracz drugi, klawisz *ENTER*.

### 3.3 Ekran ładowania

W czasie ładowania się gry (wczytywania z pliku tekstur poszczególnych postaci i ataków) wyświetlany jest odpowiedni ekran, prezentujący postępy. Ponieważ wczytanie gry odbywa się bardzo szybko, na nowoczesnych komputerach ekran ładowania nie zostanie raczej w ogóle zauważony przez użytkownika.

### 3.4 Rozgrywka

Właściwy mecz rozpoczyna się od wyświetlenia numeru rundy, oraz komunikatu tekstowego oznaczającego początek walki ( *Fight!* ). Dopiero po zniknięciu tekstu, możliwe jest poruszanie się postaciami, wtedy też odliczanie rozpoczyna zegar.

#### 3.4.1 Zegar

Rozgrywka trwa 90 sekund, po tym upływie tego czasu zwycięża gracz z większą ilością zdrowia.

### 3.4.2 Poruszanie się

Gracz pierwszy porusza się za pomocą klawiszy *WSAD* a drugi, za pomocą klawiszy *IKJL*. Klawisze *W* i *I* są odpowiedzialne za skok w górę. Klawisze *AD* oraz *JL* za poruszanie się odpowiednio w lewo i w prawo, a klawisze *S* i *K* za kucanie.

### 3.4.3 Blokowanie

Ataki mogą zostać zablokowane zarówno w pozycji stojącej jak i kucającej. Co ważne, atak wyprowadzony z dołu może zostać zablokowany tylko kucając, tak samo jak atak wyprowadzony z góry może zostać zablokowany tylko stojąc. Podczas blokowania nie można wykonać ataku. Aby wykonać blok, gracz pierwszy powinien nacisnąć klawisz *T*, a gracz drugi strzałkę w górę.

### 3.4.4 Atakowanie

Każda z postaci posiada unikalny zestaw ataków, aktywowanych różnymi kombinacjami klawiszy, dla gracza pierwszego *TGFH* oraz dla gracza drugiego strzałkami. Istnieją trzy rodzaje ataków, wyprowadzone z dołu, z góry i ze środka. Ma to znaczenie przy blokowaniu ataków, dlatego wykonanie ataku nie gwarantuje zawsze trafienia i odwrotnie, nieumiejętne zablokowanie może doprowadzić do otrzymania ciosu. Każdy z ataków posiada własną animację, oraz liczbę klatek do jego aktywowania, w tym czasie gracz wykonujący narażony jest na kontrę. Istniejące w grze ataki podrzucające przeciwnika, można wykorzystać do rozpoczęcia sekwencji ataków, które nie mogą zostać powstrzymane, ze względu na brak możliwości sterowania podczas upadku i lotu.

## 3.5 Koniec rundy i meczu

Gdy zakończy się czas, lub jeden z graczy straci całe życie (pasek zdrowia wypełni się kolorem czerwonym) runda dobiega końca. Wyświetla się komunikat o zwycięzcy rundy i rozpoczyna się kolejna. Pod paskiem zdrowia gracza, który wygrał rundę pojawia się złote koło, informujące o jednym zwycięstwie. Po dwóch wygranych rundach mecz dobiega końca, zostaje ogłoszony jego zwycięzca.

## 3.6 Powtórny mecz

Po zakończeniu meczu gracze mają możliwość rozpoczęcia nowego meczu z tymi samymi lub innymi postaciami, w zależności od klawisza *F2* lub *F3*, który zostanie wciśnięty. Jeśli chcą zakończyć rozgrywkę, wystarczy kliknąć klawisz *Escape*.

# 4. Specyfikacja wewnętrzna

## 4.1 Diagram klas

Diagram klas, zgodny ze standardami UML, wraz z wydzielonymi odpowiedzialnościami każdego z autorów, znajduje się w załączniku.

## 4.2 Wykorzystane nowoczesne biblioteki języka C++

### 4.2.1 Biblioteki menagera scen, wczytywania i GUI - Wojciech Ptaś

lorem

### 4.2.2 Biblioteki silnika, animatora oraz mechanik - Jan Kocurek

Korzystając z funkcjonalności *modules* standardu C++20 utworzono moduł `async_functions.ixx`. Zawiera on zestawy operacji, których wykonywanie jest niezależne od innych elementów kodu. Dzięki

temu można wykonywać je asynchronicznie, korzystając z funkcjonalności biblioteki standardowej `std::async`.

```
export module async_functions;

export void async_read_input(GameEngine* g);
export void async_move_players(std::shared_ptr<Player> p1, std::shared_ptr<Player>
    ↪ p2);
export void async_recovery(std::shared_ptr<Player> p);
export void async_animation(std::shared_ptr<Player> p);
export const bool update_view(GameEngine* g, std::shared_ptr<Player> p1,
    ↪ std::shared_ptr<Player> p2, std::shared_ptr<sf::View> view, const float&
    ↪ dist_between_players);
export void init_gameobject_variables(GameObject* gameObject);

module :private;
//ciężka funkcja
```

---

#### Fragment kodu modułu

---

```
std::thread animation_th_p1(async_animation, this->player1);
std::thread animation_th_p2(async_animation, this->player2);

animation_th_p1.join();
animation_th_p2.join();
```

---

#### Przykład zastosowania, fragment GameEngine.cpp

---

Dodatkowo, dwie z funkcji modułu wykorzystuje funkcjonalność `std::semaphore`. Elementy kalkulacji ruchu postaci oraz odczytywania wprowadzanej przez gracza kombinacji klawiszy wykonują się jednocześnie. W momencie, gdy odczyt jest gotowy, funkcja `async_read_input` zwalnia semafor, na który oczekuje funkcja `async_move_players`.

```
void async_read_input(GameEngine* g) {
    g->updateInput();
    prepare.release();
}

void async_move_players(std::shared_ptr<Player> p1, std::shared_ptr<Player> p2) {
    bool can_p1_move = p1->canMove();
    bool can_p2_move = p2->canMove();
    prepare.acquire();

    if (can_p1_move) {
        p1->duck();
        p1->move();
        p1->jump();
    }
    if (can_p2_move) {
        p2->duck();
        p2->move();
    }
}
```

```

        p2->jump();
    }
}

```

---

### Omawiany fragment modułu

---

Kontener tekstur każdej z postaci przed wczytaniem inicjalizowany jest wartościami `nullptr`. Jeśli odczyt któregoś z funkcji nie powiedzie się, w wielu miejscach zgłoszony zostać może błąd dostępu. W celu weryfikacji poprawnego odczytania tekstur wykorzystano funkcjonalność `std::ranges`.

```

auto didLoad = [](const std::shared_ptr<sf::Texture> pointer) { return pointer ==
    ↳ nullptr; };
for (const auto& val : std::views::values(this->playerTextures) |
    ↳ std::views::filter(didLoad)) {
    std::cout << "PLAYER::initTexturesMap() CRITICAL ERROR: nullptr in map!\n";
}

```

---

### Zastosowanie biblioteki ranges

---

## 5. Testowanie

Program był wielokrotnie uruchamiany i rozgrywany różnymi dostępnymi postaciami. Ponadto, pojedyncze komponenty były testowane jednostkowo. Zwrócono szczególnie uwagę na możliwe błędy występujące przy wcisnięciu wielu klawiszy na raz, takie jak na przykład kucanie postaci podczas skoku. Wykryte nieprawidłowości zostały skutecznie wyeliminowane, w czym bardzo przydatne było zastosowanie uproszczonej maszyny stanów dla pozycji gracza.

## 6. Uwagi i wnioski

### 6.1 Praca zespołowa i organizacja

Elementem który pozwolił utrzymać wysoką produktywność oraz uniknąć wielu kłopotów podczas późniejszych faz realizacji projektu było przykładne i konkretne podzielenie się obowiązkami oraz ustalenie wspólnej wizji produktu końcowego w pierwszej fazie pracy zadaniem. Praca została rozłożona w taki sposób, aby obydwie osoby pracujące nad projektem nie przeszkadzały sobie nawzajem. Tworzone komponenty pozostały mało zależne od siebie, a interfejsy kompatybilne. W ten sposób mogły być tworzone, testowane i modyfikowane jednocześnie bez wzajemnego utrudniania pracy. Wyjątkowo przydatne okazało się korzystanie z systemu kontroli wersji GIT. Umożliwił on bezproblemową współpracę nad kodem oraz pomógł lepiej kontrolować historię pisanego kodu.

### 6.2 Kłopotliwe aspekty produkcji gier

### 6.3 Nowoczesne biblioteki języka C++