

HOW TO

Install

Nel forum del framework usato (SFML) mi è stato consigliato di evitare il linking statico delle loro librerie, infatti per linux non vengono nemmeno compilate all'interno del SDK. Quindi il pacchetto da installare che risolve tutte le dipendenze oltre quelle di SFML :

sudo apt-get install libsfml-dev

A questo punto basterà lanciare il comando : **make && ./JappDefence** per compilare e lanciare applicazione nella cartella JappDefence. Nella cartella build è già presente l'eseguibile e la cartella asset contenente le grafiche.

Game Comands

Per iniziare una nuova partita basta cliccare sul bottone **START**, viene creata una istanza del gioco e tramite il tasto **PLAY** è possibile dare inizio alla partita. Il tasto **PAUSE** permettere la messa in pausa del gioco.

Il personaggio principale del gioco può muoversi nelle quattro direzioni cardinali tramite le **ARROW KEYS** della tastiera. Le bombe sono posizionate tramite la pressione della **SPACEBAR** fino ad un massimo di 5. Possono essere raccolte riposizionandosi su di esse e premendo il tasto **C**.

Scope

Lo scopo del gioco è uccidere tutti gli alieni presenti in ogni livello, muovendosi lungo le **TILES**, quelle viola non possono essere utilizzate.

Questo gioco è una semplice rappresentazione dell'utilizzo dell'algoritmo di Dijkstra implementato tramite matrice di adiacenza e della divisione in moduli vista durante il corso. Viene anche applicato il concetto di MVC. Main funge da *controller*, il modulo Gui agisce da *view* ed i moduli: GameBuild, PathFinder e GameLoop formano il *model*.

Development

Ho usato Dropbox in un primo momento per fare lo store sul cloud, al crescere del progetto ho pensato fosse meglio usare un tool specifico come Github per continuare a sviluppare il game.

Link al progetto : <https://github.com/MattBulk/University>