

Ping Pong

Prasību izpēte:

1. Projekta ideja – Ping Pong spēle, kas ļauj lietotājam spēlēt pret AI uz datora.
2. Projekta mērķis - Ļaut spēlētājam spēlēt ping pong spēli pret AI, kas izmantos klaviatūru ar bultiņām. Mērķis ir nodrošināt lietotājam spēli, kas būs interesanta un aizraujoša, pat ja nav iespējams spēlēt pret citu cilvēku
3. Prasība - Spēlētājs, dators(klaviatūra ar bultiņām)

Projekta apraksts un stiepl-rāmju diagrammu:

1. Spēles laukums - taisnstūra forma, kurā ir 2 laukuma puses (spēlētājs un AI). Katrs laukums satur vienu raketi (spēlētājs un AI) un bumbiņu.
2. Bumbiņas kustība - bumbiņa pārvietojas, ņemot vērā tās ātrumu un leņķi, atlecot no raketes vai laukuma malām.
3. AI loģika - AI ir vienkāršs, var sekot bumbiņai un kustēties pa laukumu, lai mēģinātu to atsist.

Dizains :

1. Spēlētāja un AI raketes - katram raketei ir atšķirīgs tonis (spēlētājam var būt zila rakete, bet AI – sarkana).
2. Bumbiņa - zaļa, lai mazliet maldināt spēlētāja bumbas redzamību.
3. Fons – Ir paņemts no interneta, kas varētu būt interesants citiem un saiet kopā ar bumbas krāsu.

Programmatūras atbilstība prasībām:

1. Nodrošināt spēles režīmu, kur lietotājs spēlē pret AI kā pretinieku.
2. Spēlētājs izmanto klaviatūru (bultiņas) raketes kustībai, bet AI automātiski reaģē uz bumbiņas pozīciju un cenšas to atsist.
3. AI uzvedība ir programmēta tā, lai tas sekotu bumbiņai un mēģinātu atsist to, tādējādi nodrošinot izaicinājumu spēlētājam.
4. AI nav pilnīgi ideāls (tam ir dažas "vājās vietas", piemēram, tas nespēj pilnīgi precīzi prognozēt bumbiņas kustību), kas padara spēli interesantu un izaicinošu.

Testēšana:

1. Jāveic spēles testēšana, lai pārliecinātos, ka AI pareizi atsit bumbiņu un seko tai līdz, kā arī bumbiņa atsitas pret sienām un raketēm un darbojas lietotāja raketes kustība uz augšu un uz leju(kontroles).

Dokumentēšana:

1. Parādot spēli pasūtītājam varam secināt, ko no viņa puses, vajag uzlabot, labojumi ir būtiski (piemēram, AI uzvedības uzlabošana vai spēles stabilitātes uzlabošana), atkārtoti pasūtītāja testēšanu, lai nodrošinātu, ka problēmas ir novērstas.