

Tower defense játék.

A játék lényege, hogy egy kijelölt útvonalon közlekednek az ellenfelek és ha sikerül végigérniük akkor veszít a játékos 1 életet a 3 kezdeti életéből.

Ezt Tornyok segítségével tudja a játékos megakadályozni. A tornyokat kijelölt pontokra lehet lehejezni az ellenségek útja mentén.

2 féle torony áll a játékos rendelkezésére: Az 1. féle egy ellenfelet tud egyszerre sebezni és 3 egységnyi sebzést okoz körönként. A 2. féle az egyszerre 3 ellenséget tud célba venni viszont mindegyikre csak 1 egységnyi sebzést okoz.

A tornyok pontokba kerülnek, amiket ellenfelek legyőzése után kap a játékos. Az ellenfelek hullámokban jelennek meg és minden hullám között van egy kis pihenő a játékosnak amikor rakhat le újabb tornyokat.

A játék addig folytatódik amíg a játékos nem bírja tovább visszatartani az ellenfeleket. A játék végén az elért pontszám hozzáadódik egy top 10-es toplistához a játékos által kiválasztott névvel együtt.

Félkész állapot.

Szükség van elég sok bugfixelésre és még néhány funkció befelyezésére is.

A már kész de nem feltétlen bug mentes funkciók:

- Felhasználó nevének beolvasása és dinamius tömbbe eltárolása.
- Térkép kirajzolása.
- Tornyok elelyezése a térképen.
- Ellenfelek átmenetelése a kijelölt úton.

Funkciók amik még hiányoznak:

- Az ellenfelek sebzése a tornyok által.
- Pontok gyűjtése a győzött ellenfelek után.
- Top 10-es lista, ahova bekerülhet a játékos a játék végén.

A függvényeknek a domukemtációja a main.c fileban találhatók kikommentelve.