

Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο
Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών

Γλώσσες Προγραμματισμού

Στο project αυτό καλείστε να υλοποιήσετε ένα παιχνίδι όπου ένα τρίγωνο βρίσκεται σε ένα ταμπλό που κινείται από τα δεξιά προς τα αριστερά και θα πρέπει να αποφεύγει άλλα σχήματα που βρίσκονται στο ταμπλό αυτό κάνοντας άλματα. Αν καταφέρει να φτάσει στο τέρμα επιτυχώς τερματίζει το παιχνίδι και εμφανίζεται αντίστοιχο μήνυμα. Πιο συγκεκριμένα τα γεωμετρικά σχήματα που υπάρχουν στο παιχνίδι είναι τα παρακάτω

Τρίγωνο: είναι το πιόνι σας. Το μόνο που κάνει είναι να πηδάει την σωστή στιγμή. Μπορείτε να καθορίζετε την κίνηση είτε με το ποντίκι είτε με το πάνω βελάκι του πληκτρολογίου.

Τετράγωνο. Είναι το σχήμα που αν το πιόνι σας ακουμπήσει τερματίζει το παιχνίδι.

Κύκλος. Αν ακουμπήσει το πιόνι σας ένα κύκλο τότε η ταχύτητα κίνησης του ταμπλό διπλασιάζεται.

Ρόμβος. Θα εκτελεί μια λειτουργία που θα αποφασίσετε εσείς.

Το project (ιδανικά) θα υλοποιηθεί από ομάδες 2 ατόμων.

Σε κάθε ομάδα το ένα άτομο θα αναλάβει να φτιάξει ένα **σχεδιαστικό πρόγραμμα** στο οποίο ο χρήστης θα σχεδιάζει το ταμπλό, και το άλλο άτομο θα πρέπει να **διαβάξει το ταμπλό αυτό και να εκτελεί το παιχνίδι.**

Σημείωση. Αν μια ομάδα έχει ένα μόνο άτομο τότε το άτομο αυτό θα πρέπει να ορίσει το αρχείο του ταμπλό και είτε να φτιάξει το κομμάτι του project που αφορά το περιβάλλον σχεδίασης του ταμπλό είτε το κομμάτι του project που αφορά το παιχνίδι.

Φάση 1 (παράδοση 23 Δεκεμβρίου)

Θα πρέπει να παραδώσετε μια αναφορά που να περιγράφει τις κλάσεις που θα κατασκευάσετε και να περιγράφει την εμφάνιση του προγράμματος. Επίσης θα περιλαμβάνει την μορφή του αρχείου που θα περιγράφει το ταμπλό.

Φάση 2 (παράδοση 23 Ιανουαρίου)

Θα περιλαμβάνει την παράδοση του project

Καλή επιτυχία!