Проект игра в жанре “Tower defence”

Группа: Одинцов Михаил, Денис Султангулов, Никита Воронин

Это просто игра в жанре “Tower defence” без каких либо особенностей

Реализция

Код поделен на файлы с классами, вот основные:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Файл | Класс/Классы | Назначение |
| Main | нет | Старт игры |
| TDGame | Game, GameOver | Главный цикл, взаимодействие с игроком, строительство,  начальная/конечная заставки,  Ускорение, пауза |
| Board | Board | Построение карты, расположение врагов и башен |
| Enemies | Enemy, классы всех врагов | Создание и перемещение врагов, генерация волн |
| Buildings | Buildings, Base, классы всех башен | Создание башен, стрельба |
| Gui | Gui, Button | Пользовательский интерфейс |
| Tile | Tile, GrassTile, SandTile | Клетки из которых состоит поле |
| Utils | Нет | Вспомогательные фунции |
| Restart | Нет | Рестарт игры |

В файлах Enemies, Buildings и Tile классы врагов/башен/клеток наследуются от общего родителя

Enemies:

Enemies -> все классы врагов

Buildings:

Buildings -> Base

Buildings -> Towers -> все классы башен

Tile:

Tile -> классы клеток

Ниже скриншоты



