

Документация к Arkanoid

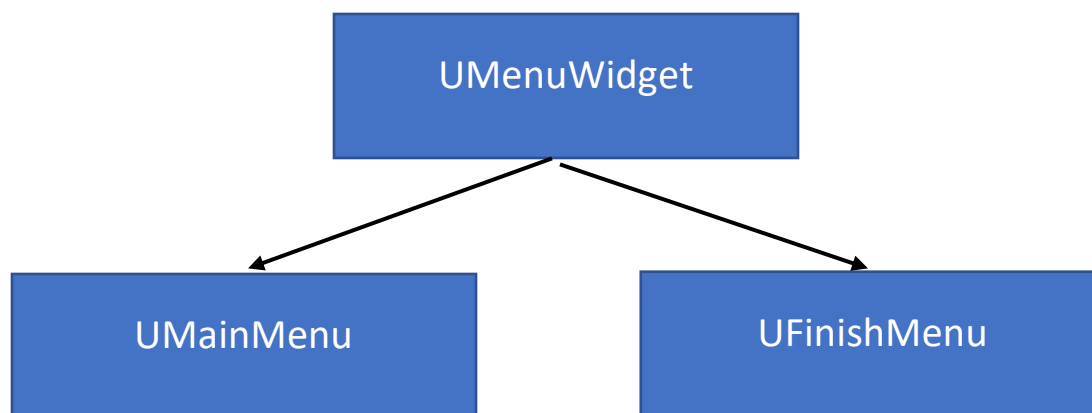
C++ Part:

User Interface:

В основном классе установлены функции `SetUp()`, `Teardown()` и `GetMenuInterface(Interface*)`.

Так же для коммуникации между UI и `UArkanoidGameInstance` реализован интерфейс `UMenuInterface_`, от которого наследует `UArkanoidGameInstance`. Метод коммуникации – виртуальные функции.

Finish меню имеет адаптивные надписи как для поражения так и для победы в игре. Параметр: `bool Success`



Класс `ALoseTrigger` выполняет функцию триггера и при попадании `AMovingBall` в триггер выполняется `ServerTravel` на `FinishLevel`, где открывается `UFinishMenu`.

Класс `ABlockToDestroy` - блок, который должен быть уничтожен шаром. Имеет переменную, которая позволяет регулировать колво

Храмов Николай
+38 099 173 84 59

ударов по блоку, которые должны произвестись, прежде чем блок уничтожиться(1 – по дефолту, BlueprintEditable). При уничтожении всех блоков выполняется ServerTravel на FinishLevel, где открывается UFinishMenu.

Класс AArkanoidGameMode – основная задача: найти все блоки и узнать их кол-во UGameplayStatics::GetAllActorsOfClass(, ,).

Класс UArcanoidGameInstance – основные задачи:

- Реализация виртуальных функций от UMenuInterface_
- Запуск Main и Finish меню

LevelPart:

Уровень имеет 9 блоков(3 блока – 3 удара для разрушения, 3 блока – два удара и 3 блока – 1 удар).

Реализация физики движения шара:

- Кастомный физический материал с трением 0(Friction =0)
- Физика(формула) движения в Blueprint взята из интернет источников.