Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»

Факультет компьютерных систем и сетей

Кафедра программного обеспечения информационных технологий

Дисциплина: Системное программирование (СП)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к курсовому проекту

на тему

Игра «Змейка»

БГУИР КП 1-40 01 01  009  ПЗ

Студент: гр. 151003 Матошко И.В.

Руководитель: асс. Низовцов Д.В.

Минск 2023

Учреждение образования

«Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»

Факультет компьютерных систем и сетей

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой ПОИТ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись)

Лапицкая Н.В. 2022г.

ЗАДАНИЕ

по курсовому проектированию

Студенту *Матошко Ивану Викторовичу*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Тема работы *Игра «Змейка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Срок сдачи студентом законченной работы\_\_19.12.2022г.\_\_\_\_

3. Исходные данные к работе *Среда программирования Visual Studio. Наличие графической реализации интерфейса игры. Возможность двухмерного управления одним персонажем. Возможность взаимодействия карты со змейкой. В игре реализованы следующие возможности: рестарт игры, сбор игровых очков, завершение игры при столкновении с картой, змейкой или сборе самого большого количества игровых очков.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

4. Содержание расчетно-пояснительной записки (перечень вопросов, которые подлежат разработке)

*Введение*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*1 Анализ литературных источников\_*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*2 Постановка задачи\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*3 Разработка программного средства\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*4 Тестирование и проверка работоспособности программного средства\_\_\_\_*

*5 Руководство по использованию программного средства\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*Заключение \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*Список использованной литературы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

\_*Приложения* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5. Перечень графического материала (с точным обозначением обязательных чертежей и графиков)

*Схема алгоритма в формате А1*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6. Консультант по курсовой работе Низовцов\_Д.В.*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

7.Дата выдачи задания *20.10.2023г.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

8. Календарный график работы над проектом на весь период проектирования (с обозначением сроков выполнения и процентом от общего объема работы):

*Раздел 1. Введение к 30.10.2023г. – 10 % готовности работы;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*Раздел 2 к 15.10.2023г. – 30% готовности работы;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*Раздел 3 к 15.11.2023г. – 60% готовности работы;\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

Разделы 4, 5, Заключение к 09.12.2023 – 90 % готовности работы;

Оформление пояснительной записки и графического материала к 10.12.2023 – 100 % готовности работы.

Защита курсового проекта с 17.12.2022г. по 19.12.2022г.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

РУКОВОДИТЕЛЬ *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*Низовцов Д.В.

*(подпись)*

Задание принял к исполнению *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Матошко И.В. 20.10.2023г.*

*(дата и подпись студента)*

**СОДЕРЖАНИЕ**

[Введение 6](#_Toc122194080)

[1 анализ литературных источников 7](#_Toc122194081)

[1.1 Анализ существующих аналогов 7](#_Toc122194082)

[1.1.1 Платформер «Super Mario Bros.» 7](#_Toc122194083)

[1.1.2 Платформер «Super Meat Boy» 9](#_Toc122194084)

[1.1.3 Платформер «Crash Bandicoot 4» 10](#_Toc122194085)

[1.1.4 Платформер «Inside» 11](#_Toc122194086)

[1.2 Анализ методов и способов разработки 13](#_Toc122194087)

[1.2.1 Используемые библиотеки и технологии 13](#_Toc122194088)

[1.2.2 Используемые структуры данных 15](#_Toc122194089)

[2 Постановка задачи 16](#_Toc122194090)

[2.1 Назначение разработки 16](#_Toc122194091)

[2.2 Перечень функциональных требований 17](#_Toc122194092)

[2.3 Структура программы 18](#_Toc122194093)

[2.4 Входные и выходные параметры 19](#_Toc122194094)

[2.5 Состав и параметры технических и программных средств 20](#_Toc122194095)

[3 Разработка программного средства 21](#_Toc122194096)

[3.1 Описание алгоритмов решения задачи 21](#_Toc122194097)

[3.2 Структура данных 24](#_Toc122194098)

[3.2.1 Структура типов программы 24](#_Toc122194099)

[3.2.2 Структура данных программы 29](#_Toc122194100)

[3.3 Схема алгоритмов решения задач по ГОСТ 19.701-90 30](#_Toc122194101)

[3.3.1 Схема алгоритма gameRunning 30](#_Toc122194102)

[3.3.2 Схема алгоритма startGame 33](#_Toc122194103)

[3.3.3 Схема алгоритма changeLevel 45](#_Toc122194104)

[3.3.4 Схема алгоритма Entity::getRect 47](#_Toc122194105)

[3.3.5 Схема алгоритма LifeBar::update 49](#_Toc122194106)

[3.3.6 Схема алгоритма LifeBar::draw 51](#_Toc122194107)

[3.3.7 Схема алгоритма Enemy::update 53](#_Toc122194108)

[3.3.8 Схема алгоритма Character::update 56](#_Toc122194109)

[3.3.9 Схема алгоритма setCoordToView 60](#_Toc122194110)

[4 тестирование и проверка работоспособности программного средства 62](#_Toc122194111)

[4.1 Запуск уровней 62](#_Toc122194112)

[4.1.1 Тест 1 62](#_Toc122194113)

[4.1.2 Тест 2 62](#_Toc122194114)

[4.1.3 Тест 3 63](#_Toc122194115)

[4.1.4 Тест 4 64](#_Toc122194116)

[4.2 Управление персонажем 64](#_Toc122194117)

[4.2.1 Тест 5 64](#_Toc122194118)

[4.2.2 Тест 6 65](#_Toc122194119)

[4.3 Взаимодействие персонажа и объектов 65](#_Toc122194120)

[4.3.1 Тест 7 65](#_Toc122194121)

[4.3.2 Тест 8 65](#_Toc122194122)

[4.3.3 Тест 9 66](#_Toc122194123)

[4.4 Взаимодействие персонажа и объектов карты 67](#_Toc122194124)

[4.4.1 Тест 10 67](#_Toc122194125)

[4.4.2 Тест 11 67](#_Toc122194126)

[4.4.3 Тест 12 68](#_Toc122194127)

[4.4.4 Тест 13 68](#_Toc122194128)

[4.4.5 Тест 14 68](#_Toc122194129)

[5 Руководство по использованию программного средства 69](#_Toc122194130)

[5.1 Задача игры и прохождение уровней 69](#_Toc122194131)

[5.2 Управление персонажем 69](#_Toc122194132)

[5.3 Убийство врагов 69](#_Toc122194133)

[5.4 Дополнительные опции 69](#_Toc122194134)

[Заключение 70](#_Toc122194135)

[Список использованной литературы 71](#_Toc122194136)

[Приложение А 72](#_Toc122194137)

[Приложение Б 103](#_Toc122194138)

[Приложение В 104](#_Toc122194139)

[Приложение Г 105](#_Toc122194140)

Введение

Данная работа посвящена созданию игры «Змейка».

Игра – непременный спутник развития человечества. На стадии археокультуры игры выполняли чрезвычайно важные функции. Они использовались для социализации подрастающего поколения.

Развитие и совершенствование игр тесно связано с развитием компьютерного обеспечения и технологий. Сейчас многие составные части компьютеров разрабатываются специально для игр. Например, дорогие видеокарты, стоимость которых доходит до половины стоимости удовлетворительного компьютера для работы. Все игры разрабатываются с учётом последних новинок компьютерной техники, реагируя на все достижения и всё ближе подходя к реальности изображения и звука. На сегодняшний день существуют поражающие своей правдоподобностью игры с хорошим графическим и звуковым оформлением, почти полностью имитирующим жизнь. Люди воспринимают игры по-разному: для одних это способ развлечься и отдохнуть, для других игры являются неотъемлемой частью жизни, когда речь заходит о киберспорте. Но факт остается неизменным, сегодня игры представляют собой огромную и развитую культуру, объединяющую людей со всего мира.

Четкая классификация игр затруднена из-за того, что трудно отнести игру к каком-нибудь конкретному жанру. Игра может представлять собой как смешение существующих жанров, так и не относиться ни к одному из них.

Змейка, на самом деле, является целым жанром компьютерных игр. В них игрок управляет «головой», растущей линией змеи, и не должен позволить ей столкнуться с препятствиями, в том числе со своим «хвостом».

Примеры: Tron, Google Snake – Snake Game, Slither.io.

Целью работы является создание проекта игры-змейки, сопровождающуюся документацией в виде пояснительной записки.

# анализ литературных источников

## Анализ существующих аналогов

Игры «Змейка» представляют собой игры, в которых основу игрового процесса составляют  управление длинным, тонким существом, напоминающим змею, которое ползает по плоскости (как правило, ограниченной стенками), собирая еду (или другие предметы), избегая столкновения с собственным хвостом и краями игрового поля (существуют варианты, где при прохождении через край змея выходит из противоположного края поля). Каждый раз, когда змея съедает кусок пищи, она становится длиннее, что постепенно усложняет игру. В другом варианте двое играют двумя такими змеями так, чтобы вынудить соперника врезаться во что-то. Примером усложненной версии игры может быть известная браузерная игра Slither.io, где множество игроков соревнуются по сети Интернет. Сегодня существует много представителей «Змейки»: «Tron», «Google Snake – Snake Game», «Slither.io» и др.

### Игра «Tron»

«Tron» – видеоигра, подхватила историю оригинального фильма много лет спустя. Примечательно, что главным персонажем игры считается сын главного героя фильма. Цель игры проста – победить противника, вынудим столкнуться его с препятствием, а именно краем карты или световым шлейфом. Игрок передвигается на мотоцикле будущего, который оставляет за собой цветной шлейф. При столкновении вражеского персонажа со шлейфом, он проигрывает. Интересно, что игра является именно модификацией «Змейки», поскольку игроку не требуется собирать игровые очки, а элемент усложнения игры состоит в высокой скорости передвижения персонажей.

Достоинства игры:

* казуальность;
* музыкальное сопровождение.

В свою очередь к недостаткам можно отнести:

* малая разновидность текстур с невысоким качеством.



Рисунок 1.1 – «Tron»

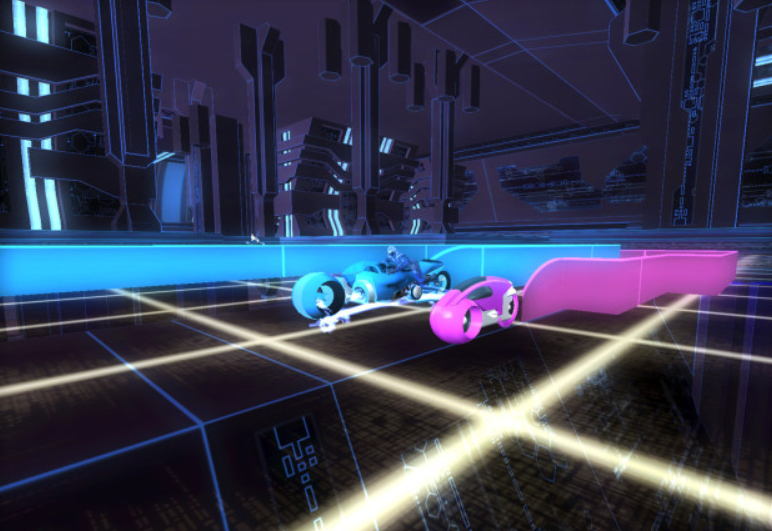


Рисунок 1.2 – «Tron»

### Игра «Google Snake – Snake Game»

«Google Snake – Snake Game» – мобильная игра в жанре «Змейки». Google Snake Game – это забавная игра, в которой вы играете роль змеи, и ваша цель – есть фрукты, чтобы стать больше. Тип фруктов, которые ест змея, зависит от выбора игрока. В Google Snake есть много видов фруктов на выбор. Фрукт по умолчанию — яблоко. Некоторые дополнительные фрукты — персики, арбузы, виноград и многие другие. Google Snake также предлагает множество игровых режимов на выбор. Основной игровой режим — оригинальный Google Snake, то есть оригинальная «Змейка». В этом режиме цель игрока — съесть много фруктов и не врезаться в стену или хвост. Некоторые из других игровых режимов, которые предлагает Google Snake, — это исчезающие блоки, бесконечная карта, телепортирующаяся змея и многое другое на выбор.

Достоинства игры:

* высокий уровень графики;
* уникальные механики;
* кастомизация;
* отличное музыкальное сопровождение;
* наличие браузерной версии для ПК.

Недостатки:

* низкая оптимизация для смартфонов;
* необходимость наличия Интернета и реклама.

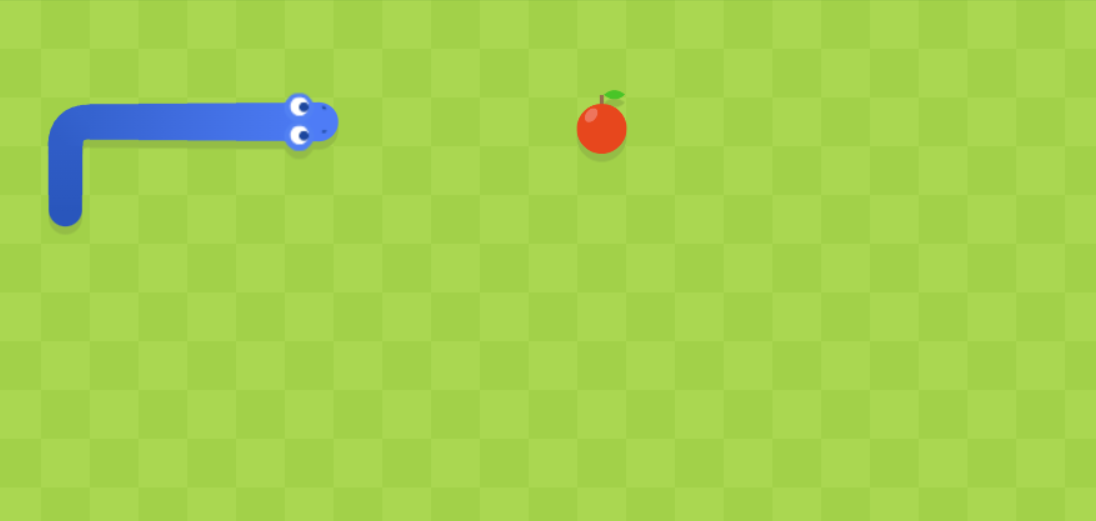


Рисунок 1.3 – «Google Snake – Snake Game»

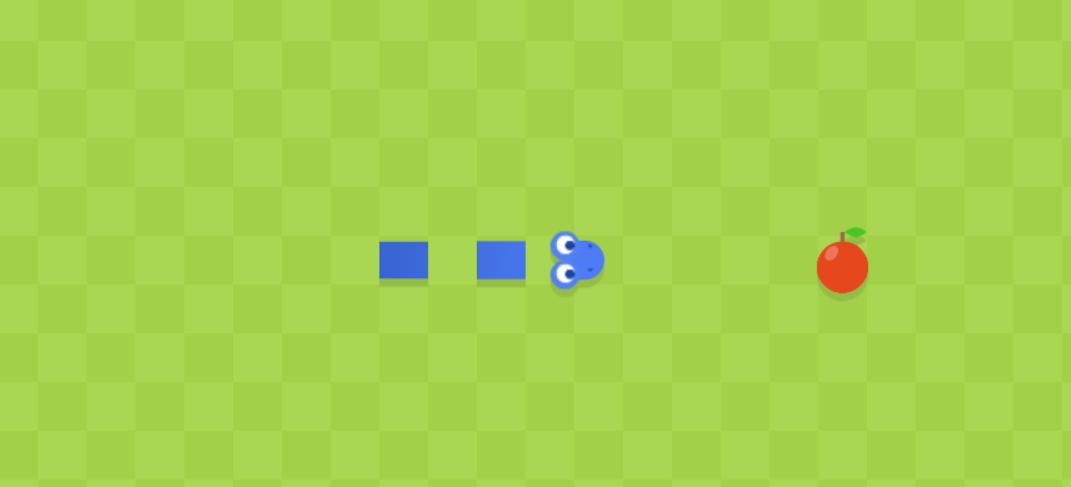


Рисунок 1.4 – «Google Snake – Snake Game»

### Игра «Slither.io»

«Slither.io» – многопользовательская компьютерная игра, разработанная Стивом Хаузом и выпущенная для iOS, Android и веб-браузеров в марте 2016 года. По своей концепции Slither.io похожа на классическую «Змейку» и другую популярную браузерную игру Agar.io. В Slither.io игрок управляет «змеёй» — длинным существом, которое передвигается по обширному игровому полю и поедает разноцветные гранулы; с каждой съеденной гранулой змея становится длиннее. Гранулы появляются на игровом поле случайным образом и также остаются от погибших змей. В начале игры игрок получает под управление короткую змею, которая сразу же начинает движение по полю; игрок направляет её движение, подбирая гранулы. Если голова змеи столкнётся со змеёй другого игрока, игра заканчивается; тело погибшей змеи рассыпается на яркие и достаточно крупные гранулы, которые могут съесть змеи других игроков. Игровое поле в игре не бесконечно и имеет границы. Если змея выйдет за границу поля, она немедленно погибнет и не оставит после себя гранул. В правом верхнем углу отображаются рейтинг из десяти игроков-лидеров с самыми длинными змеями.

Достоинства игры:

* игра в режиме онлайн с другими игроками;
* наличие кастомизации;
* кроссплатформенность;
* плавная 3D графика;
* низкий порог вхождения.

В свою очередь к недостаткам можно отнести:

* чрезвычайно раздражающая реклама после проигрыша;
* нет полноценного локального кооператива.



Рисунок 1.5 – «Slither.io»



Рисунок 1.6 – «Slither.io»

## Анализ методов и способов разработки

### Используемые библиотеки и технологии

Предполагается, что разрабатываемая игра будет обладать двумерной графикой с возможностью базовых передвижений змейки. Змейка должна быть способна двигаться в четырех направлениях. В то же время необходимо отладить взаимодействие между частями змейки, игровыми очками и краями карты, голову змейки, центральные части тела и хвост, врагов, движущиеся платформы и др. Для этих целей будет использована сторонняя библиотека SFML, а также интерфейс Win 32 API.

В разработке применяется Win 32 API. Интерфейс предоставляет прямой способ взаимодействия приложений пользователя с операционной системой Windows. В данной работе будет производится интеграция графической библиотеки SFML с указанным интерфейсом. Главное окно игры будет создаваться с помощью Win 32 API, которое затем будет передаваться SFML, для рисования графики. Это позволит пользоваться как высококачественными элементами библиотеки SFML и отображать стандартные элементы Win 32 API в одном и том же окне.

SFML (англ. Simple and Fast Multimedia Library) – свободная кроссплатформенная мультимедийная библиотека. Написана на C++, но доступна также для C, C#, .Net, D, Java, Python, Ruby, OCaml, Go и

Rust. Представляет собой объектно-ориентированный аналог SDL.

SFML содержит ряд модулей для простого программирования игр и мультимедиа приложений. Предполагается использование следующих модулей:

* Window – управление окнами и взаимодействием с пользователем;
* Graphics – делает простым отображение графических примитивов и изображений;
* Audio – предоставляет интерфейс для управления звуком.

В то же время ставится задача создания квадратной двумерной графики с высоким разрешением. Будет использован тайловый, или плиточный, метод создания карты и изображения различных объектов. Тайлы – небольшие изображения одинаковых размеров, служащие фрагментами большой картины. Количество тайлов на один «мир» может достигать нескольких сотен. Матрица клеток при этом хранит только номера тайлов, за счет чего достигается экономия памяти при построении огромных двухмерных пространств. Для этих задач подходящим решением является часть сторонней библиотеки TinyXML, а также редактор тайл-карт Tiled.

Tiled – кроссплатформенный открытый редактор тайловых карт для игр. Он позволяет создавать карты для 2-мерных игр (с видом сбоку, таких, как платформеров, или видом сверху, к примеру JRPG). Начиная с версии 0.11.0 поддерживаются гексагональные тайлы. Tiled был использован при разработке достаточно большого числа игр, как свободных, так и проприетарных.

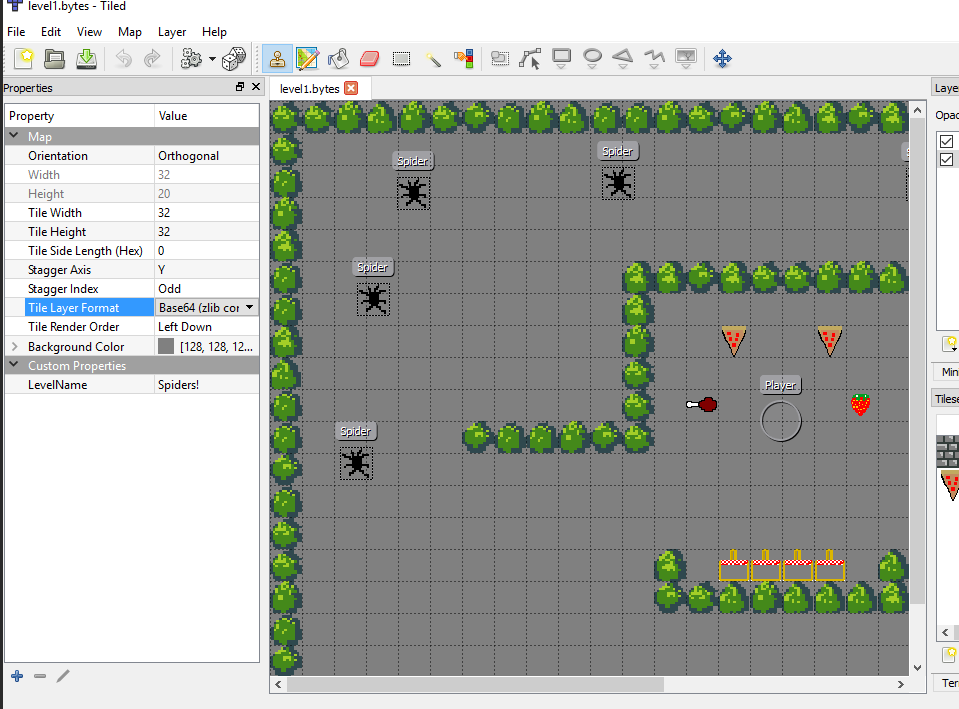


Рисунок 1.7 – Интерфейс редактора тайловых карт Tiled

Редактор сохраняет уровни в основанном на XML формате, чтение которого обеспечивает ряд библиотек для различных языков программирования. Одной из таких библиотек является TinyXML.

TinyXML – простой, небольшой, бесплатный С++ анализатор XML. TinyXML – одно из многих средств, используемых для анализа XML документов, обладает удобным и компактным внешним интерфейсом, не требует специальных знаний и длительного обучения для использования.

В качестве языка программирования для классического приложения Win 32 API будет использован C++. Основанием для использования является поддержка используемыми библиотеками данного языка программирования. В то же время для проектирования игр удобно использовать объектно-ориентированное программирование. Оно позволит не описывать каждый объекта заново (даже если они практически одинаковые), а создать родительский класс, от которого будут наследоваться все похожие между собой объекты.

### Используемые структуры данных

В данном проекте будут использоваться две основные структуры данных:

* список (list);
* вектор (vector).

В данной работе используется структура list предназначена для хранения всех объектов, загруженных с карты формата XML. Это структура данных, которая построена на двусвязных списках. Это значит, что из любого элемента можно получить доступ к предыдущему и последующему элементам. Структура двусвязного списка list представлена на рисунке 1.8.

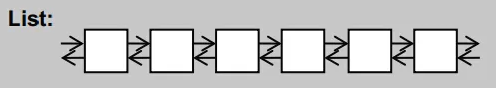


Рисунок 1.8 – Двусвязный список

В свою очередь структура vector предназначена для первоначальной загрузки объектов и их хранения, до того, как они попадут в общую структуру list. Кроме того, все элементы змейки, кроме головы и хвоста, хранятся в общем векторе для удобства взаимодействия. Вектор – это структура данных, которая является моделью [динамического массива](https://codelessons.ru/cplusplus/dinamicheskie-massivy-i-peremennye-vse-samoe-glavnoe.html). Отличительной чертой данной реализации массива является отсутствие необходимости пользоваться указателями и ручным созданием динамического массива. Структура vector представлена на рисунке 1.9.



Рисунок 1.9 – Вектор

# Постановка задачи

## Назначение разработки

Назначением проектирования является разработка игры в жанре «Змейка». На основании произведенного обзора существующих аналогов, выявленных преимуществ и недостатков данных игр, сделан вывод, что для решения поставленной цели необходимо выполнить следующие задачи:

* проектирование архитектуры игры;
* проектирование графического сопровождения;
* разработка алгоритмов передвижения частей змейки;
* разработка алгоритмов взаимодействия объектов между собой;
* разработка алгоритма загрузки карты уровня из внешнего файла;
* разработка алгоритма загрузки объектов карты из внешнего файла;
* разработка алгоритмов отрисовки анимации объектов;
* разработка алгоритмов отображения сопровождающей информации;
* тестирование приложения.

## Перечень функциональных требований

Целью разработки игры в жанре «Змейка» является объединение основных достоинств рассмотренных существующих аналогов, а также компенсация недостатков этих игр. В результате разработки необходимо предоставить реализацию следующих функций:

* загрузка карты из внешнего файла;
* управление змейкой в декартовой системе координат;
* взаимодействие между частями змейки;
* взаимодействие змейкой и картой;
* взаимодействие между змейкой и игровыми очками;
* отображение количества очков.

## Структура программы

При разработке приложения будет использовано 9 модулей:

* main.cpp – главный модуль, содержащий отображаемое окно игры;
* Apple.cpp (Apple.h) – модуль, представляющий собой игровые очки;
* Snake.cpp (Snake.h) – модуль, представляющий собой все части змейки как единое целое;
* SnakeBody.cpp (SnakeBody.h) – модуль, представляющий собой тело змейки (центральные части);
* SnakeHead.cpp (SnakeHead.h) – модуль, представляющий собой голову змейки;
* SnakeTail.cpp (SnakeTail.h) – модуль, представляющий собой хвост змейки;
* SnakePart.cpp (SnakePart.h) – модуль, представляющий базовый класс для всех частей змейки;
* level.h – модуль для работы с картой формата XML;
* tinyxml.cpp (tinyxml.h) – модуль, является частью сторонней библиотеки для работы с файлами формата XML;
* tinystr.cpp (tinystr.h) – модуль, является частью сторонней библиотеки для работы с файлами формата XML;
* tinyxmlerror.cpp – модуль, является частью сторонней библиотеки для работы с файлами формата XML;
* tinyxmlparser.cpp – модуль, является частью сторонней библиотеки для работы с файлами формата XML;

## Входные и выходные параметры

Входными данными для приложения являются следующие данные:

* нажатие клавиши управления змейкой;
* данные о координатах объектов карты (края карты, а также исходные части змейки).

Выходными данными для приложения будут выступать следующие данные:

* изменение координат всех частей змейки;
* начало новой игры или ее конец;
* удаление игровых очков с карты при их поглощении;
* отрисовка измененной карты и объектов на экране игрока.

## Состав и параметры технических и программных средств

Игра в жанре «Змейка» должна функционировать на персональных компьютерах со следующими характеристиками:

* Операционная система Windows 10;
* RAM: 2 GB;
* Пространство на диске: 1 GB;
* Процессор: минимальное требование - Pentium 2 266 МГц;
* Монитор;
* Мышь;
* Клавиатура.

В данном разделе указаны минимальные технические требования для запуска игры. Для эксплуатации в реальных условиях могут потребоваться более мощные технические средства. Разработанная игра должна корректно функционировать на более мощном оборудовании.

# Разработка программного средства

## Описание алгоритмов решения задачи

Таблица 1 – Описание алгоритмов решения задачи

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п.п. | Наименование алгоритма | Назначение алгоритма | Формальные параметры | Предлагае-мый тип реализации |
| 1 | main | Служит отправной точкой выполнения программы.  Создает окно игры.  Производит инициализацию карты.  Использует алгоритмы:  initGame(generator);  checkCollisionWithMap (snake, obj);  SnakePart::init();  SnakePart::getRect();  generateApple(snake, generator);  Snake::control();  SnakeHead::update();  SnakeBody::update();  SnakeTail::update() |  | Функция.  Возвращаемый параметр – число вызывающего процесса  (целочисленный тип) |
| 2 | initGame  (generator) | Служит для инициализации глобальных переменных и перезапуска игры.  Использует алгоритмы:  generateApple(snake, generator) | generator – генератор псевдослучайных чисел  . | Процедура |
| 3 | generateApple (snake, generator) | Служит для генерации нового объекта игровых очков. | snake – объект змейки;  generator – генератор псевдослучайных чисел | Функция.  Возвращаемый параметр – указатель на созданный |

Продолжение таблицы 1 – Описание алгоритмов решения задачи

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | объект игровых очков (тип Apple\*) |
| 4 | checkCollisionWithMap (snake, obj); | Осуществляет проверку пересечения змейки с картой.  Использует алгоритмы:  SnakePart::getRect() | snake – объект змейки;  obj – вектор объектов каты | Функция. Возвращаемый параметр – логическое значение |
| 5 | SnakePart::getRect() | Возвращает представление части змейки как прямоугольник |  | Функция. Возвращаемый параметр – объект прямоугольника (тип FloatRect) |
| 6 | SnakePart::init() | Инициализирует общие для всех частей змейки переменные |  | Процедура |
| 7 | Snake::control() | Осуществляет обновление и контроль движения змейки как единого целого |  | Процедура |
| 8 | SnakeHead::update() | Осуществляет обновление координат и позиции спрайта головы змейки |  | Процедура |
| 9 | SnakeBody::update() | Осуществляет обновление координат и позиции спрайта тела змейки. Обновляет направление движения, скорость и спрайт при повороте |  | Процедура |
| 10 | SnakeTail::update() | Осуществляет обновление координат и позиции спрайта тела змейки. Обновляет направление движения, |  | Процедура |

Продолжение таблицы 1 – Описание алгоритмов решения задачи

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | скорость и спрайт при повороте |  |  |
| 11 | Snake::checkSnakeSelfCollision() | Осуществляет проверку пересечения головы змейки с телом.  Использует алгоритмы:  SnakePart::getRect() |  | Функция. Возвращаемый параметр – логическое значение |

## Структура данных

### Структура типов программы

Таблица 2 – Структура типов программы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Элементы данных | Рекомендуемый тип | Назначение |
| SnakePart | class SnakePart  {  public:  float x, y, w, h, dx, dy, speed;  int dir;  static String File;  static Image image;  static Texture texture;  Sprite sprite;  static void init();  public:  virtual void update() = 0;  FloatRect getRect();  } | Класс родитель для всех частей змейки.  Поля данных:  x, y – координаты объекта;  w, h – ширина и высота объекта;  dx, dy – векторы движения объекта;  speed – скорость объекта;  dir – направление движения объекта;  File – файл загрузки тайлов змейки;  Image – картинка тайлов змейки;  Texture – текстура частей змейки;  sprite – спрайт объекта  Методы класса:  update() – обновление части змейки;  getRect() – предоставляет доступ к объекту как к прямоугольнику |
| SnakeHead | class SnakeHead: public SnakePart  {  public:  void update();  } | Класс головы змейки.  Методы класса:  update() – осуществляет обновление координат и позиции спрайта головы змейки |
| SnakeBody | class SnakeBody: public SnakePart  { | Класс тела змейки.  Поля данных: |

Продолжение таблицы 2 – Структура типов программы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | public:  vector<turn> turns;  public:    void update();  } | turns – вектор необработанных поворотов части тела  Методы класса:  update() – осуществляет обновление координат и позиции спрайта тела змейки. Обновляет направление движения, скорость и спрайт при повороте |
| SnakeTail | class SnakeTail: public SnakePart  {  public:  vector<turn> turns;  public:    void update();  } | Класс хвоста змейки.  Поля данных:  turns – вектор необработанных поворотов части тела  Методы класса:  update() – осуществляет обновление координат и позиции спрайта хвоста змейки. Обновляет направление движения, скорость и спрайт при повороте |
| Snake | class Snake  {  public:  SnakeHead snakeHead;  vector<SnakeBody> snakeBody;  SnakeTail snakeTail;  int score;  public:  void control();  bool checkSnakeSelfCollision();  } | Класс целой змейки.  Поля данных:  snakeHead – голова змейки;  snakeBody – вектор частей тела змейки;  snakeTail – хвост змейки;  score – количество собранных игровых очков  Методы класса: |

Продолжение таблицы 2 – Структура типов программы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | control() – осуществляет обновление и контроль движения змейки как единого целого;  checkSnakeSelfCollision() – осуществляет проверку пересечения головы змейки с телом |
| turn | struct turn  {  float x, y, speed;  int fromDir, dir;  bool applied;  bool beRemoved;  } | Структура данных о необработанном повороте.  Поля данных:  x, y – координаты точки поворота;  speed – новая скорость после поворота;  fromDir, dir – исходное и новое направление движение части змейки;  applied – применен ли поворот к данной части змейки;  beRemoved – необходимость удаление данного поворота |

### Структура данных программы

Таблица 3 – Структура данных программы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Элементы данных | Рекомендуемый тип | Назначение | Комментарии |
| gameRestart | bool | Логическая переменная для перезапуска игры | Становится логической истиной, когда требуется перезапустить игру |
| lev | class Level | Переменная, которая хранит карту | Инициализируется при загрузке карты из файла |
| score | class Text | Переменная, которая хранит текст счета | Используется при выводе количества очков на экран |
| obj | vector<Object> | Переменная для хранения твердых объектов карты | Инициализируется загрузкой solid объектов из карты |
| snakeHead, snakeInitBody, snakeTail | class Object | Переменные для хранения начальных частей змейки | Инициализируются при загрузке из файла карты |
| head, body, tail | classes SnakeHead, SnakeBody, SnakeTail | Переменные, хранящие итоговые инициализирующие части змейки | Создаются и инициализируются данными из snakeHead, snakeInitBody, snakeTail |
| snake | class Snake | Переменная для хранения объекта целой змейки | Создается из head, body, tail |
| apple | Apple\* | Переменная указатель на текущий бонус на игровом поле | Инициализируется функцией генерации игровых очков |
| appleClock, gameTimer | class Clock | Таймеры анимации яблока и самой игры | Необходимы для анимации спрайта игровых очков и движения змейки |
| first | bool | Переменная – индикатор первого цикла игры | Необходима для проверки коллизий, начиная со второго цикла |

## Схема алгоритмов решения задач по ГОСТ 19.701-90

### Схема алгоритма gameRunning

Схема алгоритма управления номером уровня, перезапуском игры и выхода из игры при текущей опции игры.

В первую очередь осуществляется запуск игры, а именно вызов функции, который в определенный момент времени возвращает номер опции.

В дальнейшем полученный номер опции влияет на запуск следующих уровней или, например, на перезапуск текущего уровня.



Рисунок 3.1 – Схема алгоритма gameRunning (часть 1)



Рисунок 3.1 – Схема алгоритма gameRunning (часть 2)

### Схема алгоритма startGame

Схема алгоритма работы основного окна обеспечивает игровой процесс, а также управляет объектами, их взаимодействием, отрисовкой графики.

Прежде всего происходит инициализация камеры, а также загрузка карты с внешнего файла.

Следующим шагом является создание необходимых объектов классов музыки, звуков, текста и загрузки соответствующих объектов из внешних файлов.

Далее происходит загрузка объектов с карты форматом XML. Загрузка происходит в общий список. Это требуется, чтобы обновление объектов всех на карте проходило за 1 цикл.

После этого следует цикл работы окна. Это окно имеет свойство обновляться каждый малый промежуток времени. На этом и основан принцип обновления объектов и их свойств.

Цикл обработки событий нужен не во всех случаях. Например, его удобно использовать, если у каких-то действий есть еще своя очередь. Таковыми, кстати, и являются действия по созданию пулей при стрельбе персонажа. В то же время можно обрабатывать и нажатия никоторых клавиш.

Основой данной функции являются 2 цикла. Оба проходят по всем элементам списка объектов. Первый предназначен для обновления и удаления объектов из данного списка при определенных условиях. Второй необходим для проверки взаимодействия между объектами, например, между пулей и врагом.

Завершающим этапом работы функции является графическое обновление объектов и карты. Для этого весь экран очищается, происходит повторная отрисовка карты. Далее на экране появляются обновленные объекты списка, а также объекта главного персонажа и выхода. Обновляется и текст на экране, после чего выполняется «показ» обновленного окна. Такая последовательность обеспечивает максимальную плавность обновления графики.



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 1)



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 2)



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 3)



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 4)



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 5)



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 6)



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 7)



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 8)



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 9)



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 10)



Рисунок 3.2 – Схема алгоритма startGame (часть 11)

### Схема алгоритма changeLevel

Схема алгоритма смены уровня отражает процесс загрузки определенного уровня из внешнего файла в зависимости от номера уровня, который является формальным параметром.



Рисунок 3.3 – Схема алгоритма changeLevel

### Схема алгоритма Entity::getRect

Схема алгоритма возврата основных характеристик объекта является основой для формирования взаимодействия между объектами. Возвращаемые параметры имеют особый тип FloatRect.



Рисунок 3.4 – Схема алгоритма Entity::getRect

### Схема алгоритма LifeBar::update

Схема алгоритма подсчета новых размеров прямоугольника, который закрашивает полоску здоровья. Расчет производится по выведенной формуле с учетом параметров здоровья, наносимого урона, а также размера полоски здоровья.



Рисунок 3.5 – Схема алгоритма LifeBar::update

### Схема алгоритма LifeBar::draw

Схема алгоритма отрисовки полоски здоровья и закрашивающего прямоугольника позволяет наглядно отображать здоровье в привычном для платформеров виде.

Под закрашивающим прямоугольником имеется в виду прямоугольник, цвет которого совпадает с задним фотом полоски здоровья, что позволяет создать эффект уменьшение количества жизней.

Под вектором понимается специальный вектор SFML Vector2f. Он позволяет хранить нужные размеры ограничивающего прямоугольника или, например, точку/вектор перемещения как в случае центра камеры вида (обзора камеры).



Рисунок 3.6 – Схема алгоритма LifeBar::draw

### Схема алгоритма Enemy::update

Схема алгоритма обновления врага отражает процесс их обновления на карте.

В первую очередь производится проверка имени врага, для которого производится обновление. Далее следует обновление анимации врага, которое разделяется на 2 случая: враг идет вправо, и враг идет влево. В зависимости от знака вектора движения по оси Ox, анимация принимает одну из подходящих форм.

В данной реализации враги могут двигаться в 2 стороны, изменяя направление по таймеру. Помимо этого, необходимо физически передвинуть объект врага, для этого изменяется его координата.

В конце требуется проверить, жив ли враг, и при необходимости изменить его состояние жизни.

Аналогичные действия требуются и для обновления остальных врагов.



Рисунок 3.7 – Схема алгоритма Enemy::update (часть 1)



Рисунок 3.7 – Схема алгоритма Enemy::update (часть2)

### Схема алгоритма Character::update

Схема алгоритма обновления персонажа отражает процесс обновления главного героя на карте.

Прежде всего происходит обновление переменной состояния, которая влияет на выбор векторов движения главного героя.

Далее следует череда проверок, результат которых отражает взаимодействие между главным героем и врагами. Например, если враг толкнул персонажа справа, то главный герой отлетит на некоторое расстояние влево.

Под конвейером на карте подразумевается область поверхности, которая двигает персонажа в одну из сторон без участия игрока.

Изменение координаты персонажа происходит по следующей формуле: вектор (скорость со знаком) \* время + текущая координата = новая координата.

После изменения каждой из координаты требуется проверить столкновение персонажа с картой. В случае положительного результата главный герой выталкивается из текстуры на расстояние равное ширине пересекающихся текстур. После всех манипуляций с координатами объекта главного героя обновляется и его изображение (спрайт).

В конце также требуется увеличивать вектор движения по оси Oy. Это делается с целью создания гравитации, т. е. притяжения межу главным героем и поверхностью карты.



Рисунок 3.8 – Схема алгоритма Character::update (часть 1)



Рисунок 3.8 – Схема алгоритма Character::update (часть 2)



Рисунок 3.8 – Схема алгоритма Character::update (часть 3)

### Схема алгоритма setCoordToView

Схема алгоритма передвижения камеры отражает процесс следования камеры за персонажем при его передвижении.

Максимальные значения координат главного героя и предельные значения дополнительных переменных выбираются так, чтобы исключить появляется черных полос по краям экрана.

Таким образом, в момент установки центра камеры, невозможно установить координаты больше заданного значения, которые, как уже было обозначено, зависят и от координат главного героя.



Рисунок 3.9 – Схема алгоритма setCoordToView

# тестирование и проверка работоспособности программного средства

## Запуск уровней

### Тест 1

Таблица 4 – Тест 1

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка корректности запуска первого уровня при открытии программы |
| Исходный набор данных: | Запуск игры |
| Ожидаемый результат: | Корректная загрузка первого уровня |
| Полученный результат: |  |

### Тест 2

Таблица 5 – Тест 2

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка корректности запуска второго уровня при прохождении первого |
| Исходный набор данных: | Прохождение первого уровня |
| Ожидаемый результат: | Корректная загрузка второго уровня |

Продолжение таблицы 5 – Тест 2

|  |  |
| --- | --- |
| Полученный результат: |  |

### Тест 3

Таблица 6 – Тест 3

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка корректности запуска третьего уровня при прохождении второго |
| Исходный набор данных: | Прохождение второго уровня |
| Ожидаемый результат: | Корректная загрузка третьего уровня |
| Полученный результат: |  |

### Тест 4

Таблица 7 – Тест 4

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка корректности запуска информационно уровня уровня при прохождении третьего или нажатия комбинации клавиш Alt+A |
| Исходный набор данных: | Прохождение третьего уровня или нажатие комбинации клавиш Alt+A |
| Ожидаемый результат: | Корректная загрузка информационного уровня уровня |
| Полученный результат: |  |

## Управление персонажем

### Тест 5

Таблица 8 – Тест 5

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка передвижения персонажа по нажатию клавиш |
| Исходный набор данных: | Нажатие на кнопку клавиши W, A, S, D, Shift |
| Ожидаемый результат: | Передвижение модели главного героя: ходьба W, A, S, D и бег W, A, S, D + Shift |
| Полученный результат: | Корректное передвижение персонажа |

### Тест 6

Таблица 9 – Тест 6

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка возможности стрельбы персонажа |
| Исходный набор данных: | Нажатие на кнопку клавишу Space |
| Ожидаемый результат: | Вылет пули из оружия |
| Полученный результат: | Корректное управление стрельбой |

## Взаимодействие персонажа и объектов

### Тест 7

Таблица 10 – Тест 7

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка взаимодействия персонажа с врагом |
| Исходный набор данных: | Враг близко подходит к персонажу с одной из сторон |
| Ожидаемый результат: | Уменьшение здоровья персонажа, отталкивание персонажа в противоположную сторону от врага |
| Полученный результат: |  |

### Тест 8

Таблица 11 – Тест 8

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка удаления с врагом |
| Исходный набор данных: | Персонаж прыгает на врага сверху |

Продолжение таблицы 11 – Тест 8

|  |  |
| --- | --- |
| Ожидаемый результат: | Подкидывание персонажа, смерть врага |
| Полученный результат: |  |

### Тест 9

Таблица 12 – Тест 9

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка взаимодействия пули и врага |
| Исходный набор данных: | Выстрел персонажа, столкновение пули и врага |
| Ожидаемый результат: | Уменьшение здоровья врага на 50 процентов. Смерть врага при двух попаданиях |
| Полученный результат: | Смерть врага при двух попаданиях |

## Взаимодействие персонажа и объектов карты

### Тест 10

Таблица 13 – Тест 10

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка взаимодействия персонажа с очками (деньги и карточки) |
| Исходный набор данных: | Персонаж подбирает деньги или карточку |
| Ожидаемый результат: | Увеличение количества собранных очков: на единицу, если подобраны деньги, на пять, если подобрана карточка. Удаление собранных карточек и денег |
| Полученный результат: | Удаление собранных очков, увеличение счета персонажа (количества собранных очков) |

### Тест 11

Таблица 14 – Тест 11

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка взаимодействия персонажа с движущимися платформами |
| Исходный набор данных: | Персонаж находится на платформе |
| Ожидаемый результат: | Движение персонажа вместе с платформой |
| Полученный результат: |  |

### Тест 12

Таблица 15 – Тест 12

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка взаимодействия персонажа с конвейерами |
| Исходный набор данных: | Персонаж стоит на конвейере |
| Ожидаемый результат: | Персонаж самопроизвольно движется в одну сторону |
| Полученный результат: | Движение персонажа в сторону без участия игрока |

### Тест 13

Таблица 16 – Тест 13

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка взаимодействия персонажа с прессом |
| Исходный набор данных: | Персонаж находится под прессом |
| Ожидаемый результат: | Смерть персонажа |
| Полученный результат: | Смерть персонажа |

### Тест 14

Таблица 17 – Тест 14

|  |  |
| --- | --- |
| Тестовая ситуация: | Проверка взаимодействия персонажа с батутом |
| Исходный набор данных: | Персонаж прыгает на батут |
| Ожидаемый результат: | Подкидывание персонажа |
| Полученный результат: | Подкидывание персонажа |

# Руководство по использованию программного средства

## Задача игры и прохождение уровней

Задачей каждого уровня является пройти из начальной точки в конечную. На пути встречаются как элементы карты, с которыми можно взаимодействовать, так и враги. Между персонажем и врагами также есть элементы взаимодействия. При этом количество здоровья у главного героя ограничено и не пополняется в пределах одного уровня. Помимо этого, на каждом уровне имеется определенное количество очков (денег и карточек), которые также можно собирать. Для прохождения уровня достаточно добраться в конечную точку, которая представляет собой уникальный анимированный объект.

## Управление персонажем

Управление главным героем в игре происходит посредством взаимодействия игрока с клавиатурой. В игре предоставлены возможности ходьбы, бега, стрельбы, прыжков.

Клавиши управления и их комбинации:

* A, D – ходьба персонажа влево и вправо соответственно;
* W – прыжок персонажа;
* S – движение вниз (может быть использовано для стрельбы);
* A/D + Shift – бег персонажа в соответствующую сторону;
* Space – стрельба персонажа.

## Убийство врагов

Убийство врагов происходит двумя способами: с помощью выстрелов и прыжков. Первый способ нужен для больших врагов, второй же для очень маленьких.

## Дополнительные опции

В игре доступны дополнительные опции, комбинации клавиш для их вызова представлены ниже:

* R – перезапуск текущего уровня;
* Esc – выход из игры;
* Alt + A – запуск информационного уровня;
* Alt + P – перезапуск всей игры.

Заключение

В конечном счете, разработанная игра в жанре платформера «Exterminator» представляет собой программное средство, которое предоставляет основные механики и возможности игр в этом жанре. Все поставленные задачи в рамках курсового проекта были выполнены. Помимо основных функций были реализованы некоторые дополнительные механики и информационный уровень.

Данная игра является простой в освоении и интуитивно понятной, так как все функции реализованы с использованием максимально понятных механик.

Для успешного выполнено всех поставленных целей потребовалось ознакомиться со средой разработки Visual Studio. Для создания графического интерфейса требовалось изучить различные аналоги игры в данном жанре, а также познакомиться с инструментом создания тайловых карт Tiled. В то же время потребовалось изучить возможности библиотек SFML и tinyXML.

Приложение прошло все этапы тестирования, в результате которых были устранены все неполадки. Приложение имеет относительно высокую скорость работы. Возможна дальнейшая доработка при выявлении ошибок.

Список использованной литературы

[1] Глухова Л.А. Основы алгоритмизации и программирования: лабораторный практикум / Л.А. Глухова, Е.П. Фадеева, Е.Е. Фадеева. – Минск: БГУИР, 2004. – 1 ч.

[2] Глухова Л.А. Основы алгоритмизации и программирования: лабораторный практикум / Л.А. Глухова, Е.П. Фадеева, Е.Е. Фадеева. – Минск: БГУИР, 2005. – 2 ч.

[3] Глухова Л.А. Основы алгоритмизации и программирования: лабораторный практикум / Л.А. Глухова, Е.П. Фадеева, Е.Е. Фадеева. – Минск: БГУИР, 2007. – 3 ч.

[4] Глухова Л.А. Основы алгоритмизации и программирования: лабораторный практикум / Л.А. Глухова, Е.П. Фадеева, Е.Е. Фадеева. – Минск: БГУИР, 2013. – 4 ч.

[5] Серебряная Л.В. Структуры и алгоритмы обработки данных: учеб.-метод. пособие / Л.В. Серебряная, И.М. Марина. – Минск: БГУИР, 2013. – 5 с.

[6] Вирт Н. Алгоритмы и структуры данных / Н. Вирт. – Москва: Мир 1989. – 90 с.

[7] Глухова Л.А. Основы алгоритмизации и программирования: учебное пособие / Л.А. Глухова. – Минск: БГУИР, 2006. – 1 ч.

[8] Библиотека SFML[Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.sfml-dev.org/ – Дата обращения: 04.10.2022.

[9] Библиотека TinyXML[Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://sourceforge.net/projects/tinyxml/ – Дата обращения: 06.10.2022.

[10] Обзор Tiled[Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ps-group.github.io/cxx/sfml\_tiled – Дата обращения: 06.10.2022.

Приложение А

(обязательное)

Исходный код программы

Модуль main

#include <SFML/Graphics.hpp>

#include <SFML/Audio.hpp>

#include "view.h"

#include <sstream>

#include "missionName.h"

#include <iostream>

#include <vector>

#include <cmath>

#include "level.h"

#include <vector>

#include <list>

#include "LifeBar.h"

using namespace sf;

using namespace std;

bool FirstShoot = false;

Clock timeShootC;

// Parent class for all characters (enemies, main

// character, platforms...)

class Entity {

public:

/\*

\* vector<Object> obj - vector of map objects

\* moveX, moveY - take signed velocity values (motion

vector)

\* x, y - current coordinate of the character sprite

\* moveTimer - frame refresh timer

\* w, h - width and height of the character sprite

\* health - character's health

\* life - a logical variable responsible for the life of

the character

\* isMove is a logical variable responsible for the

movement of the character

\* on Ground - a logical variable responsible for being

on the ground

\* kick, kick, kick Up - a logical variable responsible

for throwing the character

\* texture, sprite, name - texture, sprite and character

name

\*/

vector<Object> obj;

float moveX, moveY, x, y, moveSpeed, moveTimer;

int w, h, health;

bool life, isMove, onGround, kickL, kickR, kickUp;

Texture texture;

Sprite sprite;

String name;

// Character constructor with initialization of all

// variables

Entity(Image& image, String Name, float X, float Y,

int W, int H) {

x = X; y = Y; w = W; h = H; name = Name;

moveTimer = 0;

moveSpeed = 0; health = 100; moveX = 0; moveY = 0;

life = true; onGround = false; isMove = false;

kickL = false;

kickR = false;

kickUp = false;

texture.loadFromImage(image);

sprite.setTexture(texture);

sprite.setOrigin(w / 2, h / 2);

}

// Function. Returns the coordinates, width and

// height of the character

FloatRect getRect() {

return FloatRect(x, y, w, h);

}

// Virtual procedure. Updating all characters

virtual void update(float time) = 0;

};

// Main character class: inherited from the character

// class

class Character:public Entity

{

public:

// Enumerable type - displays the status of the main

// character

enum stateObject { left, right, up, down, jump,

stay };

// Enumerated type variables

// Current status

stateObject state;

// Previous state

stateObject prevState;

// The number of points of the main character

int playerScore;

// Logical variable. Responsible for shooting

bool isShoot;

// Logical variable. Responsible for the transition

// to the next level

bool GoNextLevel;

// Logical variables. Responsible for the collision \

// with the conveyor

bool collisTransporterR;

bool collisTransporterL;

// Current frame

float CurrentFrame;

// constructor with initialization of all unique

// variables

Character(Image &image, String Name, Level &lev, float X, float Y, int W, int H) :Entity(image, Name, X, Y, W, H)

{

// Staying at the same level

GoNextLevel = false;

// Initializing the number of points

playerScore = 0;

// Initializing the initial state

state = right;

// Initialization of firing

isShoot = false;

// Moving conveyors to the right and left on the

// second level

collisTransporterR = false;

collisTransporterL = false;

// Frame Initialization

CurrentFrame = 0;

// Initialization of the vector. Getting all map

// objects

obj = lev.GetAllObjects();

if (name == "Player1")

{

sprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, w, h));

}

}

// Procedure. Character status update

void control(float time)

{

// When pressing the left movement key

if ((Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::A)))

{

// Status Update

state = left;

// If the acceleration key is pressed

if (!(Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::LShift))) {

// Character animation update

moveSpeed = 0.1;

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -= 6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame) + 64, 256, -64, 64));

}

else

{

moveSpeed = 0.2;

CurrentFrame += 0.01 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -= 6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame) + 64, 256, -64, 64));

}

}

// When pressing the right movement key

if (Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::D))

{

state = right;

if (!(Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::LShift))) {

moveSpeed = 0.1;

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -= 6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame), 256, 64, 64));

}

else

{

moveSpeed = 0.2;

CurrentFrame += 0.01 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -= 6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame), 256, 64, 64));

}

}

// When the jump key is pressed

if ((Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::W)) &&

(onGround == true))

{

state = jump;

moveY = -0.45;

onGround = false;

}

// When the down movement key is pressed

if (Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::S))

{

state = down;

}

// When the shot key is pressed

if (Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::Space) &&(FirstShoot==false timeShootC.getElapsedTime().asSeconds()>0.5)) {

isShoot = true;

}

// When there is no movement

if (!(Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::A)) &&

!(Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::D))

&& !(Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::W)) &&

!(Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::S)))

{

state = prevState;

if (prevState == right)

{

CurrentFrame += 0.010 \* time;

if (CurrentFrame > 5)CurrentFrame -= 5;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame), 128, 64, 64));

}

if (prevState == left)

{

CurrentFrame += 0.010 \* time;

if (CurrentFrame > 5)CurrentFrame -= 5;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame)+64, 128, -64, 64));

}

}

}

// Procedure. Checking for collisions with map

// objects

void checkCollisionWithMap(float Dx, float Dy)

{

// Traversing all map objects

for (int i = 0; i < obj.size(); i++)

// At the intersection of and map objects

if (getRect().intersects(obj[i].rect))

{

// Pushing a character out of a texture

if (obj[i].name == "solid" || obj[i].name ==

"transporterR" || obj[i].name == "transporterL")

{

if (Dy > 0) { y = obj[i].rect.top - h; moveY = 0;

onGround = true; }

if (Dy < 0) { y = obj[i].rect.top + o

bj[i].rect.height; moveY = 0; }

if (Dx > 0) { x = obj[i].rect.left - w; }

if (Dx < 0) { x = obj[i].rect.left +

obj[i].rect.width; }

}

// Movement of G.G. at the intersection with conveyors

if (obj[i].name == "transporterR")

{

collisTransporterR = true;

}

else

{

collisTransporterR = false;

}

if (obj[i].name == "transporterL")

{

collisTransporterL = true;

}

else

{

collisTransporterL = false;

}

if ((obj[i].name == "JumpPlatform") && (moveY > 0) &&

(onGround == false))

{

moveY = -0.8;

}

if (obj[i].name == "deathItem")

health = 0;

if (obj[i].name == "Exit")

GoNextLevel = true;

}

}

// Procedure. Updates the character's motion

// vector

void update(float time)

{

prevState = state;

// Character status update

control(time);

// Depending on the current state, the

// application of the motion vector

switch (state)

{

case right:moveX = moveSpeed; break;

case left: moveX = -moveSpeed; break;

case up: break;

case down: moveX = 0; break;

case stay: moveX = 0;

}

if (kickUp) { moveY = -0.2; kickUp = false; }

if (kickR) {

moveX = 0.3;

}

if (kickL) {

moveX = -0.3;

}

if (onGround) { kickR = false; kickL = false;

}

if (collisTransporterR == true)

{

x += 0.05 \* time;

}

if (collisTransporterL == true)

{

x += -0.05 \* time;

}

// Changing the coordinates of the character

// Vector(velocity with sign)\*time + current

// coordinate = new coordinate

x += moveX\*time;

// Collision Handling by Ox

checkCollisionWithMap(moveX, 0);

// Changing the coordinates of the character

// Vector(velocity with sign)\*time + current

// coordinate = new coordinate

y += moveY\*time;

// Collision handling by Oy

checkCollisionWithMap(0, moveY);

// Updating tile positions

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

// Update the life state if the character is

// dead

if (health <= 0) { life = false; }

// Updating the movement status

if (!isMove) { moveSpeed = 0; }

if (life)

{

setCoordToView(x, y);

// scrollView(time);

}

// Creating gravity, a constant increase

// in the downward motion vector

moveY = moveY + 0.0015\*time;

}

};

// Enemy Class:inherited from the character class

class Enemy :public Entity {

public:

// The time after which the direction of movement

// changes

float timeToChange;

// Current enemy animation frame

float CurrentFrame;

// Constructor of the enemy class. Initialization

// of all unique variables

Enemy(Image& image, String Name,Level &lvl, float X, float Y, int W, int H,float Ti) :Entity(image, Name, X, Y, W, H) {

if (name == "EasyEnemy")

{

sprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, w,

h));

moveX = 0.1;

}

if (name == "RatEnemy")

{

sprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, w,

h));

moveX = 0.1;

}

if (name == "CyberEnemy")

{

sprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, w,

h));

moveX = 0.08;

}

if (name == "DroneEnemy1")

{

sprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, w,

h));

moveX = 0.08;

}

if (name == "HelloweenEnemy1")

{

sprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, w,

h));

moveX = 0.05;

}

if (name == "HelloweenEnemy2")

{

sprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, w,

h));

moveX = 0.08;

}

timeToChange = Ti;

}

// Procedure. Updates the enemy's movement vector

void update(float time)

{

if (name == "EasyEnemy") {

// Updating enemy animation

if (moveX > 0) {

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -=

6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame), 0, 64, 64));

}

else

{

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -=

6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame)+64, 0, -64, 64));

}

// Changing the direction of the enemy's

// movement in time

moveTimer += time;

if(moveTimer>timeToChange)

{ moveX \*= -1; moveTimer = 0; }

x += moveX \* time;

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

if (health <= 0) { life = false; }

}

// Subsequent enemies - by analogy with the

// previous one

if (name == "RatEnemy")

{

if (moveX > 0) {

CurrentFrame += 0.008 \* time;

if (CurrentFrame > 4)CurrentFrame -=

4;

sprite.setTextureRect(IntRect(32 \*

int(CurrentFrame), 0, 32, 32));

}

else

{

CurrentFrame += 0.008 \* time;

if (CurrentFrame > 4)CurrentFrame -=

4;

sprite.setTextureRect(IntRect(32 \*

int(CurrentFrame) +32, 0,-32, 32));

}

moveTimer += time;

if(moveTimer > timeToChange)

{ moveX \*= -1; moveTimer = 0; }

x += moveX \* time;

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

if (health <= 0) { life = false; }

}

if (name == "CyberEnemy")

{

if (moveX > 0) {

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -= 6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame), 0, 64, 64));

}

else

{

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -=

6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame) +64, 0,-64, 64));

}

moveTimer += time;

if (moveTimer > timeToChange)

{ moveX \*= -1; moveTimer = 0; }

x += moveX \* time;

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

if (health <= 0) { life = false; }

}

if (name == "DroneEnemy1")

{

if (moveX > 0) {

CurrentFrame += 0.008 \* time;

if (CurrentFrame > 8)CurrentFrame -=

8;

sprite.setTextureRect(IntRect(48 \*

int(CurrentFrame), 0, 48, 48));

}

else

{

CurrentFrame += 0.008 \* time;

if (CurrentFrame > 8)CurrentFrame -=

8;

sprite.setTextureRect(IntRect(48 \*

int(CurrentFrame) +48, 0,-48, 48));

}

moveTimer += time;

if (moveTimer > timeToChange)

{ moveX \*= -1; moveTimer = 0; }

x += moveX \* time;

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

if (health <= 0) { life = false; }

}

if (name == "HelloweenEnemy1")

{

if (moveX > 0) {

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -=

6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame), 0, 64, 64));

}

else

{

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -=

6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame) +64, 0,-64, 64));

}

moveTimer += time;

if (moveTimer > timeToChange)

{ moveX \*= -1; moveTimer = 0; }

x += moveX \* time;

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

if (health <= 0) { life = false; }

}

if (name == "HelloweenEnemy2")

{

if (moveX > 0) {

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -=

6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame), 0, 64, 64));

}

else

{

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6)CurrentFrame -=

6;

sprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrame) +64, 0,-64, 64));

}

moveTimer += time;

if (moveTimer > timeToChange)

{ moveX \*= -1; moveTimer = 0; }

x += moveX \* time;

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

if (health <= 0) { life = false; }

}

}

};

// Moving platform class: inherited from the character

// class

class MovingPlatform : public Entity {

public:

// Platform type

// type == 1 horizontal platform

// type == 2 vertical platform

int type;

// The time after which the direction of movement

// changes

float timeToChange;

MovingPlatform(Image& image, String Name, Level& lvl, float X, float Y, int W, int H,int Tp,float Ti) :Entity(image, Name, X, Y, W, H) {

sprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, W, H));

type = Tp;

// Initialization of the initial vector

// depending on the type

if(type==1)

moveX = 0.08;

if (type == 2)

moveY = -0.08;

timeToChange = Ti;

}

// Procedure. Updates the motion vector of the

// platform

void update(float time)

{

if(type==1)

{

x += moveX \* time;

moveTimer += time;

if (moveTimer > timeToChange)

{ moveX \*= -1; moveTimer = 0; }

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

}

if (type == 2)

{

y += moveY \* time;

moveTimer += time;

if (moveTimer > timeToChange)

{ moveY \*= -1; moveTimer = 0; }

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

}

}

};

// Bullet class : Inherited from character class

class Bullet :public Entity {

public:

// Bullet direction

int direction;

Sprite dopSprite;

Bullet(Image& image, String Name, Level& lvl, float X, float Y, int W, int H, int dir) :Entity(image, Name, X, Y, W, H)

// Initialization of objects that the bullet

// interacts with

obj = lvl.GetObjects("solid");

x = X;

y = Y;

direction = dir;

moveSpeed = 0.8;

w = h = 16;

life = true;

dopSprite = sprite;

}

// Procedure. Updates the bullet motion vector

void update(float time)

{

switch (direction)

{

case 0: moveX = -moveSpeed; moveY = 0;

break;

case 1: moveX = moveSpeed; moveY = 0;

break;

case 2: moveX = 0; moveY = -moveSpeed;

break;

case 3: moveX = 0; moveY = moveSpeed;

break;

case 4: moveX = 0; moveY = -moveSpeed;

break;

case 5: moveX = 0; moveY = -moveSpeed;

break;

}

if (moveX == 0 && moveY < 0) { sprite =

dopSprite; sprite.setRotation(90); }

else

if (moveX == 0 && moveY > 0) { sprite =

dopSprite; sprite.setRotation(-90); }

else

if (moveX < 0 && moveY == 0) { sprite =

dopSprite; }

else

if (moveX > 0 && moveY == 0) { sprite =

dopSprite; sprite.setRotation(180); }

x += moveX \* time;

y += moveY \* time;

// Delay of bullets in the wall

if (x <= 0) x = 1;

if (y <= 0) y = 1;

// Traversing all solid objects

for (int i = 0; i < obj.size(); i++) {

// When a bullet collides with an object

if (getRect().intersects(obj[i].rect))

{

// The bullet is "dying"

life = false;

}

}

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

}

};

// Coin class : Inherited from character class

class Coins :public Entity {

public:

// The current frame of the coin animation

float CurrentFrame;

Coins(Image& image, String Name, Level& lvl, float X, float Y, int W, int H) :Entity(image, Name, X, Y, W, H) {

sprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, W, H));

CurrentFrame = 0;

}

// Procedure. Updates the coin animation

void update(float time)

{

if (name == "Coin") {

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 6) CurrentFrame -= 6;

sprite.setTextureRect(IntRect(24 \*

int(CurrentFrame), 0, 24, 24));

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

}

if (name == "Card") {

CurrentFrame += 0.005 \* time;

if (CurrentFrame > 8) CurrentFrame -= 8;

sprite.setTextureRect(IntRect(24 \*

int(CurrentFrame), 0, 24, 24));

sprite.setPosition(x + w / 2, y + h / 2);

}

}

};

// Press class : inherited from character class

class Hammer : public Entity {

public:

// Current frame of the press animation

float CurrentFrame;

// The time after which the direction of movement

// changes

float timeToChange;

Hammer(Image& image, String Name, Level& lvl, float X, float Y, int W, int H, float Ti) :Entity(image, Name, X, Y, W, H) {

sprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, W, H));

moveY = 0.08;

timeToChange = Ti;

CurrentFrame = 0;

}

// Procedure. Updates the animation of the press

void update(float time)

{

CurrentFrame += 0.0040 \* time;

if (CurrentFrame > 8)CurrentFrame -= 8;

sprite.setTextureRect(IntRect(32 \*

int(CurrentFrame), 0, 32, 64));

y += moveY \* time;

moveTimer += time;

if (moveTimer > timeToChange) { moveY \*=

-1; moveTimer = 0; }

sprite.setPosition(x + w/2, y + h/2);

}

};

// Procedure. Responsible for loading the level

void changeLevel(Level& lvl, int& numberLevel)

{

switch (numberLevel)

{

case 1:

{

lvl.LoadFromFile("map1.tmx");

break;

}

case 2:

{

lvl.LoadFromFile("map2.tmx");

break;

}

case 3:

{

lvl.LoadFromFile("map3.tmx");

break;

}

case 4:

{

lvl.LoadFromFile("about.tmx");

break;

}

default:

exit;

}

}

// Procedure. Updates the animation of exits from

// levels

void updateExit(float time, float &CurrentFrameExit, int numberLevel,Sprite &exitSprite)

{

if (numberLevel == 1)

{

CurrentFrameExit += 0.005 \* time;

if (CurrentFrameExit > 4) CurrentFrameExit -=

4;

exitSprite.setTextureRect(IntRect(64 \*

int(CurrentFrameExit), 0, 64, 64));

}

if (numberLevel == 2)

{

CurrentFrameExit += 0.005 \* time;

if (CurrentFrameExit > 4) CurrentFrameExit -=

4;

exitSprite.setTextureRect(IntRect(32 \*

int(CurrentFrameExit), 0, 32, 42));

}

if (numberLevel == 3)

{

CurrentFrameExit += 0.005 \* time;

if (CurrentFrameExit > 4) CurrentFrameExit -=

4;

exitSprite.setTextureRect(IntRect(82 \*

int(CurrentFrameExit), 0, 82, 64));

}

}

int startGame(RenderWindow &window,int &numberLevel)

{

// Initializing the camera

view.reset(FloatRect(0, 0, 1280, 720));

// Creating an instance of the "level" class

Level lvl;

// Loading the level map itself

changeLevel(lvl, numberLevel);

// Sound and Music Download Block

SoundBuffer shootBuffer;

shootBuffer.loadFromFile("sounds/shoot.ogg");

Sound shoot(shootBuffer);

shoot.setVolume(40);

Music music;

music.openFromFile("sounds/ClashMusic.wav");

music.play();

music.setLoop(true);

// Font loading block and text creation

// Creating an empty font by default

Font font;

font.loadFromFile("fonts/Inkulinati-Regular.otf");

Text txt1("", font, 22);

txt1.setFillColor(Color::Red);

txt1.setStyle(Text::Bold);

Text txt2("", font, 22);

txt2.setFillColor(Color::Red);

txt2.setStyle(Text::Bold);

Text txt3("", font, 22);

txt3.setFillColor(Color::Red);

txt3.setStyle(Text::Bold);

Text txt4("", font, 30);

txt4.setFillColor(Color::Black);

txt4.setStyle(Text::Bold);

// To ensure more smooth operation over time

Clock clock;

// Game Time

Clock timeGame;

// Character's lifetime in seconds

int timePlayerAlive = 0;

// Current frame of character animation and

// outputs

float CurrentFrame = 0;

float CurrentFrameExit = 0;

// Text Assignment Section

Image missionImage;

missionImage.loadFromFile("images/mission.jpg");

missionImage.createMaskFromColor(Color(0, 0, 0));

Texture missionTexture;

missionTexture.loadFromImage(missionImage);

Sprite missionSprite;

missionSprite.setTexture(missionTexture);

missionSprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, 300,

300));

// The logical variable responsible for the

// appearance of the text

bool showMissionText = true;

// Uploading Shared images

Image heroImage;

heroImage.loadFromFile("images/hero2.png");

Image BulletImage;

BulletImage.loadFromFile("images/bullet.png");

Image CoinImage;

CoinImage.loadFromFile("images/Money.png");

// Loading special images

Image CardImage;

Image movePlatformImage;

Image RatEnemyImage;

Image exitImage;

Image easyEnemyImage;

Image cyberEnemyImage;

Image droneEnemy1Image;

Image hammerImage;

Image HelloweenEnemy1Image;

Image HelloweenEnemy2Image;

// Time of movement of platforms for each level

int platfotmUpDown;

int platformRightLeft;

if (numberLevel == 1)

{

CardImage.loadFromFile("images/Card.png");

movePlatformImage.loadFromFile("images/movingPlatform.p

ng");

RatEnemyImage.loadFromFile("images/RatEnemy.png");

platformRightLeft = 2000;

platfotmUpDown = 2000;

exitImage.loadFromFile("images/Exit1.png");

easyEnemyImage.loadFromFile("images/EasyEnemyGW.png");

}

if (numberLevel == 2)

{

CardImage.loadFromFile("images/Card2.png");

movePlatformImage.loadFromFile("images/movingPlatform2.

png");

RatEnemyImage.loadFromFile("images/RatEnemy2.png");

platformRightLeft = 1300;

platfotmUpDown = 1300;

exitImage.loadFromFile("images/Exit2.png");

cyberEnemyImage.loadFromFile("images/CyberEnemy.png");

droneEnemy1Image.loadFromFile("images/DroneEnemy1.png");

hammerImage.loadFromFile("images/Hammer.png");

}

if (numberLevel == 3)

{

CardImage.loadFromFile("images/Card.png");

movePlatformImage.loadFromFile("images/movingPlatform.p

ng");

RatEnemyImage.loadFromFile("images/RatEnemy.png");

platformRightLeft = 2000;

platfotmUpDown = 2000;

exitImage.loadFromFile("images/Exit3.png");

HelloweenEnemy1Image.loadFromFile("images/HelloweenEnem

y1.png");

HelloweenEnemy2Image.loadFromFile("images/HelloweenEnem

y2.png");

}

Texture exitTexture;

exitTexture.loadFromImage(exitImage);

Sprite exitSprite;

exitSprite.setTexture(exitTexture);

if(numberLevel == 1)

exitSprite.setPosition(lvl.GetObject("Exit").rect.left-

40, lvl.GetObject("Exit").rect.top);

if(numberLevel == 2)

exitSprite.setPosition(lvl.GetObject("Exit").rect.left

-20, lvl.GetObject("Exit").rect.top);

if (numberLevel == 3)

exitSprite.setPosition(lvl.GetObject("Exit").rect.left-

35, lvl.GetObject("Exit").rect.top-5);

exitSprite.setTextureRect(IntRect(0, 0, lvl.GetObject("Exit").rect.width, lvl.GetObject("Exit").rect.height));

// Creating a Health strip

LifeBar lifeBarPlayer;

// List for objects (enemies, bullets, platforms,

// coins)

list<Entity\*> entities;

// Iterators of the passage through all elements

// of the list

list<Entity\*>::iterator it;

list<Entity\*>::iterator it2;

// Sequential loading of all objects into a vector

vector<Object> e = lvl.GetObjects("EasyEnemy");

// Passing through all elements of the vector

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

// Adding to the list of enemies from the

// vector

entities.push\_back(new Enemy(easyEnemyImage,

"EasyEnemy", lvl, e[i].rect.left,

e[i].rect.top, 64, 64,3000));

// Similar with other objects

e = lvl.GetObjects("RatEnemy");

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

// Adding to the list of enemies from the

// vector

entities.push\_back(new Enemy(RatEnemyImage,

"RatEnemy", lvl, e[i].rect.left,

e[i].rect.top, 32, 32, 1000));

e = lvl.GetObjects("CyberEnemy");

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

entities.push\_back(new Enemy(cyberEnemyImage,

"CyberEnemy", lvl, e[i].rect.left,

e[i].rect.top, 64, 64, 1500));

e = lvl.GetObjects("DroneEnemy1");

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

entities.push\_back(new Enemy(droneEnemy1Image,

"DroneEnemy1", lvl, e[i].rect.left,

e[i].rect.top, 42, 48, 1500));

e = lvl.GetObjects("HelloweenEnemy1");

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

entities.push\_back(new

Enemy(HelloweenEnemy1Image,

"HelloweenEnemy1", lvl, e[i].rect.left,

e[i].rect.top, 64, 70, 1200));

e = lvl.GetObjects("HelloweenEnemy2");

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

entities.push\_back(new

Enemy(HelloweenEnemy2Image,

"HelloweenEnemy2", lvl, e[i].rect.left,

e[i].rect.top, 64, 64, 3000));

e = lvl.GetObjects("MovingPlatform1");

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

entities.push\_back(new

MovingPlatform(movePlatformImage,

"MovingPlatform", lvl, e[i].rect.left,

e[i].rect.top, 95,

22,1,platformRightLeft));

e = lvl.GetObjects("MovingPlatform2");

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

entities.push\_back(new

MovingPlatform(movePlatformImage,

"MovingPlatform", lvl, e[i].rect.left,

e[i].rect.top, 95, 22,

2,platfotmUpDown));

e = lvl.GetObjects("Card");

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

entities.push\_back(new Coins(CardImage,

"Card", lvl, e[i].rect.left, e[i].rect.top,

24, 24));

e = lvl.GetObjects("Coin");

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

entities.push\_back(new Coins(CoinImage,

"Coin", lvl, e[i].rect.left, e[i].rect.top,

24, 24));

e = lvl.GetObjects("Hammer");

for (int i = 0; i < e.size(); i++)

entities.push\_back(new Hammer(hammerImage,

"Hammer", lvl, e[i].rect.left,

e[i].rect.top, 25, 55,1000));

// Loading the main character's object from the

// map

Object player = lvl.GetObject("player");

// Creating a program object of the main character

Character p(heroImage, "Player1", lvl,

player.rect.left, player.rect.top, 55, 52);

window.setFramerateLimit(120.0f);

// Cycle updating the window while it is open

while (window.isOpen())

{

// Getting the elapsed time in microseconds

float time =

clock.getElapsedTime().asMicroseconds();

// Updating the life time of the character

// while he is alive

if (p.life == true)

timePlayerAlive =

timeGame.getElapsedTime().asSeconds();

// Reset time

clock.restart();

time = time / 800;

Event event;

while (window.pollEvent(event))

{

if (event.type == Event::Closed)

window.close();

// Provided there was a shot

if (p.isShoot == true)

{

// Creating a Bullet object

p.isShoot = false;

entities.push\_back(new

Bullet(BulletImage, "Bullet", lvl,

p.x+38, p.y+19, 31, 16, p.state));

shoot.play();

FirstShoot = true;

timeShootC.restart();

}

// Processing of the Tab button click

// event

if (event.type == Event::KeyPressed)

{

If(Keyboard::isKeyPressed

(Keyboard::Tab))

{

// Select whether the button is

// already pressed or not

switch (showMissionText)

{

case true: {

txt4.setString

(getTextByMissionNum

(numberLevel));

showMissionText = false;

break;

}

case false: {

txt4.setString("");

showMissionText = true;

break;

}

default:

break;

}

}

}

}

// Character Health Update

lifeBarPlayer.update(p.health);

// Passing through all elements of the main

// list of entities

for (it = entities.begin(); it !=

entities.end();)

{

Entity\* b = \*it;

b->update(time);

// If the object is dead, delete from the

// list

if (b->life == false)

{

it = entities.erase(it); delete b;

}

// Move to the next object

else it++;

}

// Passing through all elements of the main

// list of entities

for (it = entities.begin(); it !=

entities.end(); it++)

{

// Checking the collision of gg and a

// moving platform

if (((\*it)->name == "MovingPlatform") &&

((\*it)->getRect().intersects(p.getRect())))

{

Entity\* movPlat = \*it;

if (((p.moveY > 0) ||

(p.onGround == false))&&

(p.moveY>=0))

if (p.y + p.h < movPlat->y +

movPlat->h)

{

p.y = movPlat->y - p.h + 0.1; p.x += movPlat->moveX \* time;

p.moveY = 0;

p.onGround = true;

}

}

if ((((\*it)->name == "EasyEnemy") ||

((\*it)->name == "RatEnemy")||

((\*it)->name == "CyberEnemy")||

((\*it)->name == "DroneEnemy1")||

((\*it)->name == "HelloweenEnemy1")||

((\*it)->name == "HelloweenEnemy2")&&

((\*it)->getRect().intersects

(p.getRect())))

{

if ((p.moveY > 0) && (p.onGround ==

false))

{

(\*it)->moveX = 0; p.moveY = -

0.4; (\*it)->health = 0;

}

if ((\*it)->moveX > 0) {

if (p.moveX <= 0)

{

p.kickR = true; p.kickUp =

true;

p.onGround = false;

p.health -= 10;

} else

if (p.moveX > 0)

{

p.kickL = true; p.kickUp =

true;

p.onGround = false;

p.health -= 10;

}

}

if ((\*it)->moveX < 0) {

if (p.moveX >= 0)

{

p.kickL = true; p.kickUp =

true;

p.onGround = false;

p.health -= 10;

} else

if (p.moveX < 0)

{

p.kickR = true; p.kickUp =

true;

p.onGround = false;

p.health -= 10;

}

}

}

// Checking the intersection of the press

// and the character and so on

if ((((\*it)->name == "Hammer")) &&

((\*it)->getRect().intersects

(p.getRect())))

{

p.health = 0;

}

if ((((\*it)->name == "Coin")) &&

((\*it)->getRect().intersects

(p.getRect())))

{

(\*it)->life = false;

p.playerScore++;

}

if ((((\*it)->name == "Card")) &&

((\*it)->getRect().intersects

(p.getRect())))

{

(\*it)->life = false;

p.playerScore += 5;

}

// Nested loop through all elements of

// the entities list

for (it2 = entities.begin(); it2 !=

entities.end(); it2++)

{

if ((\*it)->getRect() != (\*it2)->getRect())

if (((\*it)->getRect().intersects((\*it2)->getRect())) && (((\*it)->name == "EasyEnemy") || ((\*it)->name == "CyberEnemy") || ((\*it)->name == "DroneEnemy1") || ((\*it)->name == "HelloweenEnemy1") || ((\*it)->name == "HelloweenEnemy2")) && ((\*it2)->name == "Bullet"))

{

(\*it)->health -= 50;

(\*it2)->life = false;

}

}

}

// Decision-making block on the completion of

// the level

if (p.health<=0 ||

Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::R))

{

return 1;

}

if (Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::Escape))

{

return 2;

}

if (p.GoNextLevel == true)

{

p.GoNextLevel = false;

return 3;

}

if (Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::LAlt) &&

Keyboard::isKeyPressed

(Keyboard::A))

{

return 4;

}

if (numberLevel==4 &&

Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::LAlt) &&

Keyboard::isKeyPressed(Keyboard::P))

{

return 5;

}

// Update of main char-r and output

updateExit(time, CurrentFrameExit,

numberLevel, exitSprite);

p.update(time);

// Installing the camera

window.setView(view);

// Clearing the window and redrawing it

if(numberLevel == 1)

window.clear(Color(204, 226, 225));

if (numberLevel == 2)

window.clear(Color(179, 175, 189));

if (numberLevel == 3 || numberLevel == 4)

window.clear(Color(124, 110, 122));

// Drawing a level

lvl.Draw(window);

// Drawing updated level objects

for (it = entities.begin(); it !=

entities.end(); it++) {

window.draw((\*it)->sprite);

}

// Drawing the exit and main char-r

window.draw(exitSprite);

window.draw(p.sprite);

// Updating the text of the glasses

txt1.setString("Founded money: " +

to\_string(p.playerScore));

txt1.setPosition(view.getCenter().x - 590,

view.getCenter().y - 350);

window.draw(txt1);

txt2.setString("Health: " +

to\_string(p.health));

txt2.setPosition(view.getCenter().x - 590,

view.getCenter().y - 325);

window.draw(txt2);

txt3.setString("Time: " +

to\_string(timePlayerAlive));

txt3.setPosition(view.getCenter().x - 590,

view.getCenter().y - 300);

window.draw(txt3);

if (!showMissionText)

{

txt4.setPosition(view.getCenter().x +

355, view.getCenter().y - 360);

missionSprite.setPosition

(view.getCenter().x + 340,

view.getCenter().y - 360);

window.draw(missionSprite);

window.draw(txt4);

}

lifeBarPlayer.draw(window);

window.display();

}

}

// The procedure for restarting the game, if necessary

void gameRunning(RenderWindow &window,int &

numberLevel) {

int run = startGame(window, numberLevel);

if (run == 1)

{

gameRunning(window,numberLevel);

}

if (run == 2)

{

exit;

}

if (run == 3)

{

++numberLevel;

gameRunning(window, numberLevel);

}

if (run == 4)

{

numberLevel = 4;

gameRunning(window, numberLevel);

}

if (run == 5)

{

numberLevel = 1;

gameRunning(window, numberLevel);

}

}

int main()

{

RenderWindow window(VideoMode(1280, 720),

"Exterminator");

// First loading the first level

int numberLevel = 1;

gameRunning(window,numberLevel);

return 0;

}

Приложение Б

(обязательное)

Исходный код программы

Модуль lifeBar

#include "LifeBar.h"

LifeBar::LifeBar()

{

image.loadFromFile("images/life.png");

image.createMaskFromColor(Color(52, 52, 52));

t.loadFromImage(image);

s.setTexture(t);

s.setTextureRect(IntRect(9, 5, 32, 168));

// Закрашивающий прямоугольник

bar.setFillColor(Color(38, 43, 43));

max = 100;

bar.setSize(Vector2f(0, 0));

}

void LifeBar::update(int k)

{

if (k > 0)

if (k < max)

bar.setSize(Vector2f(20, (max - k) \* 12 /

10));

}

void LifeBar::draw(RenderWindow& window)

{

Vector2f center = window.getView().getCenter();

Vector2f size = window.getView().getSize();

s.setPosition(center.x - size.x / 2 + 10, center.y

- size.y / 2 + 10);

bar.setPosition(center.x - size.x / 2 + 17,

center.y - size.y / 2 + 18);

window.draw(s);

window.draw(bar);

}

Приложение В

(обязательное)

Исходный код программы

Модуль missionName

#include "missionName.h"

using namespace std;

// Func-on returns the text of the mission depending on

// the transmitted number

string getTextByMissionNum(int currMissionNum)

{

string missionText = "";

switch (currMissionNum)

{

case 1: missionText = "\nTraining\n find

fountain"; break;

case 2: missionText = "\nHardcore\n find screen";

break;

case 3: missionText = "\nHelloween\n find

pumpkin?!"; break;

case 4: missionText = "\n Thx for\n playing! :)";

break;

default:

break;

}

return missionText;

}

Приложение Г

(обязательное)

Исходный код программы

Модуль view

#include <SFML/Graphics.hpp>

using namespace sf;

// Adding a view class object that is a game camera

View view;

View setCoordToView(float x, float y)

{

float tmpX = x;

float tmpY = y;

if (x < 640) tmpX = 640;

//if (y < 360) tmpY = 360;

if (y > 500) tmpY = 500;

if (x > 1536) tmpX = 1536;

view.setCenter(tmpX,tmpY);

// Redrawing the camera

return view;

}