Piotr Zieleń

Nr indeksu: 255752

***Sprawozdanie z gry***

Pomysł na tę grę „Arkanoid” przyszedł mi do głowy, mniej więcej na początku kwietnia, po kilku dniach zastanawiania się, co zrobić. Na początku chciałem wymyślić jakąś oryginalną grę, ale niestety nie miałem ciekawego pomysłu. Włączając grę, mamy na czarnym tle menu główne z kilkoma przyciskami. Do przycisku „Play”, włączającego grę, został podpięty przycisk „Enter” na klawiaturze. Uruchamiając „Play” – uruchamiamy okno z grą. W grze chodzi o strącenie wszystkich bloczków z ekranu, tracąc max. 3 życia. Na początku piłka do strącania jest ustawiona na środku ekranu, po wciśnięciu spacji, piłka zaczyna się poruszać. Platformą sterujemy przyciskami „Lewo” i „Prawo”. Bloczki dzielimy na 3 grupy:

- „zwykłe” - po jednym trafieniu, zostają strącone

- „mocniejsze” – potrzebują dwóch lub trzech trafień do strącenia (po każdym uderzeniu zmieniają kolor)

- „specjalne” – posiadają jedną z funkcji: skrócenie platformy, zwiększenie rozmiaru piłki, zwolnienie poruszania się piłki, przyspieszenie poruszania platformą. Wszystkie efekty trwają 10 sekund.

Po uderzeniu w bloczek i w platformę wydawany jest efekt dźwiękowy. Po uderzeniu w bloczek specjalny dźwięk usłyszymy charakterystyczny efekt dźwiękowy i po zakończeniu trwania efektu również. Po zakończeniu gry, pojawia się czarny ekran z uzyskanym wynikiem. Przycisk „Escape” służy jako „wstecz”.

Oprócz tego w menu głównym znajduje się przycisk „Rules”, który wyświetla zasady gry, przycisk „High Scores” wyświetlający najlepsze wyniki w obecnym czasie gry (po zakończeniu gry wyniki są resetowane), przycisk „About author” wyświetlający informacje o autorze oraz przycisk „Exit” zamykający pracę gry.

Pierwszym dużym problemem, podczas pisania gry było uzależnienie kąta lotu piłki, od uderzenia od platformę. Bardzo mi zależało na tym aspekcie, ponieważ czyni on tę grę atrakcyjną. Na szczęście się udało, choć rzadko, ale czasami pojawiają się błędy przy konfliktach piłki z platformą – najczęściej przy dużym kącie padania piłki i uderzeniu w okolice środka platformy, ale generalnie działa dobrze. Delikatnym problemem było też zaimplementowanie tego, że przy odbiciu od lewej/prawej i górnej/dolnej części bloczka, piłka odbija się „tak jak od ściany”, czyli np. lecąc w górę, gdy trafi bloczek z lewej strony, to zmieni swój lot o konkretny kąt, a nie że zacznie lecieć w dół. Lecz z tym poradziłem sobie szybciej niż z konfliktami z platformą. To były dwa najważniejsze aspekty, które chciałem zaimplementować. Później bardzo przyjemne okazały się do zaimplementowania bloczki ze swoimi funkcjami, chociaż chciałem zrobić też bloczek z funkcją pojawienia się 3 piłek, ale niestety pojawiało się wtedy więcej błędów z konfliktami z platformą i niestety z powodu braku czasu, ze względu na zbliżający się koniec semestru, nie miałem zbyt dużo czasu by na tym pomyśleć, więc zrezygnowałem z tego pomysłu. Efekty dźwiękowe były bardzo łatwe do zaimplementowania (skorzystałem z przykładu z wykładu prof. Szwabińskiego). Następnie wziąłem się za napisanie menu głównego, co nie było dużym problemem, praca nad tym była trochę monotonna. Problemem okazało się też trochę przekazanie wyniku do okna z najlepszymi wynikami. Na początku chciałem też zaimplementować kilka poziomów, lecz stwierdziłem, że jest to bez sensu, bo polega tylko na zmianie wartości zmiennych, a że jest jeszcze bardzo dużo innych projektów do robienia, stwierdziłem, że zrezygnuję z tego pomysłu.

Podsumowując, praca nad grą była fajna, chociaż momentami, gdy nie chciało coś wyjść denerwująca i trochę wymagająca. Ale uważam, że gra jako pomysł na projekt jest bardzo fajna, bo chciało się nad tym pracować i nie jest to oderwane od rzeczywistości.