Частное учереждение дополнительного образования

«Новосибирская академия дизайна и прогаммирования»

Дипломная работа

На тему: «Случайная генерация объектов»

Выполнил: Виноградов Дмитрий Вячеславович

Руководитель: Подсадников А.В.

Бердск, 2020

Содержание

Введение - 2

Ход работы - 2

Заключение - 3

Введение

В данном проекте я хотел бы научиться генерировать объекты случайным образом, для этого мне необходима модель, где я смог бы использовать данную функцию.

Придумав модель, моделью для меня стала простейшая игра с препятствиями, которые собственно и генерировались случайным образом, я занялся её реализацией, и ход моих действий я опишу в ходе работы в дальнейшем.

В общем, чтобы достичь своей цели мне необходимо реализовать в рамках своей модели случайную генерацию объектов.

Ход работы

Для начала я опишу свою идею:

Игра состоит в том ,что надо “кавдратиком” посредством управления стрелками на клавиатуре достигнуть финиша , огибая препятствия.

Эти самые препятствия я решил сделать пикчер боксами так как посчитал этот элемент наиболее удобным , и финиш с переместительным квадратом тоже пикчер боксы, для генерации мною была придумана функция gen\_f().Данная функция генерирует в заданном интервале случайным образом размер и место положения препятствий.

Ну и ещё присутствует несколько функция сделанные ради дизайна и дополнений к работе, краткое описание каждой из них:

Функция lvl3() обеспечивает генерацию объекта ,с которым должен пересечься наш квадрат ,чтобы победить на третьем уровне.

Таймеры:

Lvl3 – сделан для того ,что бы засчитать пересечение квадрата с бонусом или объектом ,которые является результатом работы функции lvl3()

Sq\_m:Forward , down , top – премещение квадрата по форме и рисование следа за ним

Dow – проверка победы или проигрыша

Заключение

Я смог на базе модели игры “Электрик-Супергерой Сергей Михайлович ”, реализовать случайную генерацию объектов. В общем я достиг всех целей.