

Завдання на 21.03

Побудувати UML діаграми для завдання «2_CJP_task_неделя». Перелік діаграм такий:

- class diagram
- use case diagram
- sequence diagram

Викласти діаграми на свій GitHub у форматі зображення (картинками). Назва проекту CrazyTanks2_Diagram.

«2_CJP_task_неделя»

General terms and conditions:

- Платформа Windows
- Требуется написать консольное приложение на C++ 2003/2011
- boost и сторонние библиотеки - не используем – только нативные средства языка C++ (incl. STL)
- Задание должно быть выполнено согласно: <http://geosoft.no/development/cpppractice.html>, <http://geosoft.no/development/cppstyle.html>
- визуализировать в консоли
- проект залить на GitHub/Bitbucket, выбрать короткий и удобоваримый nickname – будем смотреть проект в GitHub/Bitbucket. Название проекта CrazyTanks2

Изначальное задание “1_CJP_task_отбор” + сделать следующее:

- Добавить на игровое поле крепость, в которой спрятан главный трофей игры – золото.
- Модифицировать стены. Теперь они разрушаются(частично/полностью) при попадании пули.

Новые цели:

Цель врагов – убить танк главного игрока или разбить крепость и забрать золото.

Цель главного игрока – убить всех врагов и охранять крепость.

Game Over - если золото забрали или убит танк главного игрока, наступает Game Over.

Victory - все вражеские танки убиты и трофей остался в сохранности.

Обновляем UI:

Крепость с золотом.

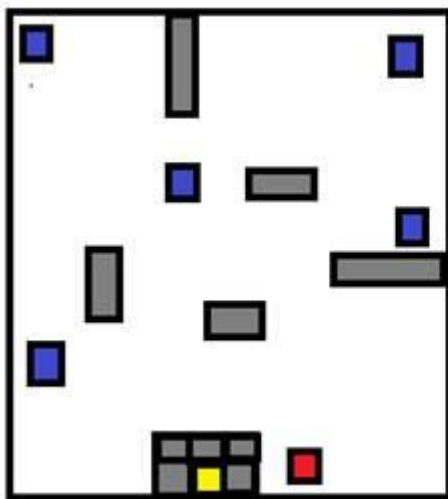
Обновляем Game Logic:

Стены. При попадании пули, стена частично разрушается (в месте попадания). Соответственно, несколькими выстрелами стену можно разрушить полностью.

Крепость с золотом. Золото окружить стеной – это и будет крепость. При попадании пули в золото, золото считается захваченным.

Вражеские танки. Танки двигаются по полю, стреляют, пытаются убить главного игрока и прорваться в крепость.

Примерно это может выглядеть вот так (раскрашивать необязательно):



Серый - стены
Желтый - золото
Синий - танки врага
Красный - танк главного игрока