

МОБИЛЬНАЯ ИГРА “CHEMBEROY”

Разработал: учащийся IT Cube Екимов Степан

Преподаватель: Сергей Усов

ВВЕДЕНИЕ

- ✗ Почему я выбрал Фреймворк Lib GDX(немного о том , что такое Lib GDX)
- ✗ С какой целью я делал игру
- ✗ Что будет в игре

ДЕМОНСТРАЦИЯ РАБОТЫ



ДЕМОНСТРАЦИЯ РАБОТЫ



ПРОЦЕСС НАПИСАНИЯ ИГРЫ

```
}  
  
@Override  
public void render( ) {  
    super.render();  
    Gdx.gl.glClearColor( red: 1, green: 0, blue: 1, alpha: 1);  
    Gdx.gl.glClear(GL20.GL_COLOR_BUFFER_BIT);  
    Ocamera.update();  
    Sbatch.setProjectionMatrix(Ocamera.combined);  
    Sbatch.begin();  
    Sbatch.draw(forest, Forest.x, Forest.y, Forest.width, Forest.height);  
    Sbatch.draw(hills, Hills.x, Hills.y, Hills.width, Hills.height);  
    Sbatch.draw(Tgrass, grass.x, grass.y, grass.width, grass.height);  
    Sbatch.draw(Tgrass, grass3.x, grass3.y, grass3.width, grass3.height);  
    Sbatch.draw(Tgrass, Tgrass2.x, Tgrass2.y, Tgrass2.width, Tgrass2.height);  
    Sbatch.draw(Tgrass, ledge.x, ledge.y, ledge.width, ledge.height);  
    //Sbatch.draw(Ship,ship.x,ship.y,ship.width,ship.height);  
  
    Sbatch.draw(Player, player.x, player.y, player.width, player.height);  
    Sbatch.draw(_enemy, enemy.x, enemy.y, enemy.width, enemy.height);  
    Sbatch.draw(_enemy, enemy2.x, enemy2.y, enemy2.width, enemy2.height);  
    Sbatch.draw(Boss, boss.x, boss.y, boss.width, boss.height);  
  
    Sbatch.draw(RightButton, right.x, right.y, right.width, right.height);  
    Sbatch.draw(LeftButton, left.x, left.y, left.width, left.height);  
    attack();  
    Sbatch.draw(UpButton, up.x, up.y, up.width, up.height);  
    Sbatch.draw(_Attack, _attack.x, _attack.y, _attack.width, _attack.height);  
  
    scFont.draw(Sbatch, playerHealth, x: 50, y: 460);  
    sFont.draw(Sbatch, gearStatus, x: 135, y: 460);  
    //scFont.draw(Sbatch, anamyHealth, 130, 460);  
  
    Sbatch.draw(Player, x: 15, y: 440, width: 40, height: 40);  
    // Sbatch.draw(_Anamy, 90, 440, 40, 40);  
    Sbatch.draw(Gears, gears.x, gears.y, gears.width, gears.height);  
    Sbatch.draw(Speed, speed.x, speed.y, speed.width, speed.height);  
    Sbatch.draw(bomb, logoBomb.x, logoBomb.y, logoBomb.width, logoBomb.height);  
    Sbatch.draw(Gears2, gears2.x, gears2.y, gears2.width, gears2.height);  
    Sbatch.draw(bomb,logoBomb2.x,logoBomb2.y,logoBomb2.width,logoBomb2.height);
```

Рендеринг текстур игры

ПРОЦЕСС НАПИСАНИЯ ИГРЫ

Взаимодействие
объектов между
собой

```
351
352
353 void Overlaps() {
354     if (enemy.overlaps(player)) {
355         healthNow -= (0.1 - 0.01);
356         playerHealth = String.valueOf(healthNow);
357         player.x -= 2;
358         //WhitSound.play(0.02f);
359     }
360
361
362
363     if (player.overlaps(gears2)) {
364         gears2.setPosition(x: 1080, y: 1080);
365         gear = gear + 1;
366         gearStatus = String.valueOf(gear);
367     }
368
369     
370
371
372     if (enemy2.overlaps(player)) {
373         healthNow -= (0.1 - 0.01);
374         playerHealth = String.valueOf(healthNow);
375         player.x -= 2;
376         //WhitSound.play(0.02f);
377     }
378
379
380
381     if (bullet.overlaps(enemy)) {
382         enemy.setPosition(x: enemy.x + 10, enemy.y);
383         anamyHealthNow -= 1;
384         anamyHealth = String.valueOf(anamyHealthNow);
385         bullet.x = player.x - 100;
386         bullet.y = player.y + 10;
387         if (anamyHealthNow <= 0) {
388             enemy.x = 0;
389             enemy.y = 148000;
390         }
391     }
392 }
```

ПРОЦЕСС НАПИСАНИЯ ИГРЫ

© AllResources

© Main

© MainMenuScreen

© MenuScreen

© newScreen

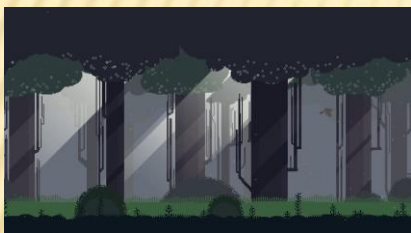
Сцена игры

Класс с логикой игры

Класс с меню игры

СЦЕНАРИЙ ДЕЙСТВИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Игрок
спавнится на
первой локации



Сражение с
боссом

Сражается с
противниками на
первой локации



Переход на
вторую локацию



ОТКРЫТИЕ НОВОГО ОРУЖИЯ



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- ✗ Краткий вывод
- ✗ Что получилось, а что нет
- ✗ Развитие игры