## **Отбор**

**Schrödinger's cats**

**Съдържание**

1. **Тема...............................................3**
2. **Идея..............................................3**
3. **Цел................................................4**
4. **Отбор...........................................4**
5. **Играта..........................................5**
6. **Дизайн.........................................5**

**1.Тема**

Темата на проектната дейност беше свързана с физика. Задачата беше да се направи игра или програма на C++ , с възможност да се използват нови библиотеки.

**2. Идея**

Играта се основава на ядрената физика, и по-скоро процеса „ядрен синтез“, при който два атома се сливат и се образува атом с по-сложно ядро. Докато в природата този процес се случва най-често в звездите, ние решихме да го представим по-малко по-различен начин.

**3. Цел**

Нашата цел беше да създадем игра за забавление, която се доближава до процеса „ядрен синтез“ .

**4. Отбор**

* Scrum Trainer, Back-end developer – Степан Уривко ( 9г )
* Back-end developer – Симеон Боев ( 9г )
* Front-end developer – Беатрис Топузян ( 9в )

6. **Играта**

Играта е създадена с използване на език за програмиране C++ и библиотека SFML и представлява клас с различни функции и променливи. Когато се създава обект на този клас и се вика функция Start(), изпълнява се безкраен цикъл, съставен от главни функции update() и render() и различни условия. Update() си render() се състоят от други функции, отговарящи за всички промени на елементи на играта и за показването им в прозореца.

7. **Дизайн**

Използвахме pixilart.com, за да илюстрираме играча, атомите и античастиците. За създаването на background използвахме програмата procreate. Атомите са в нюанси на синьото, а античастиците контрастират с нюанси на червеното. Играча представлява атом, който е в лилавата гама и има един протон.