

Proyecto final 47/47

Introducción a C++



Eri Dorado



→ TOMAR EXA...

TEMARIO ▾

¡Felicidades! Lograste terminar el primer curso de c++, para terminar te invito a que hagas el siguiente ejercicio:

En nuestra clase anterior pusimos una condición de ganar, pero para que el nuestro sea más emocionante tienes que crear enemigos y múltiples pisos de laberinto, ¿Como vas a hacer esto? (Si no quieres spoilers e intentarlo por ti mismo puedes ir ya a hacerlo):

1. Para empezar tenemos que crear una clase base, puede ser llamada Enemy, esta clase tiene que tener su posición en x, y como el jugador.
2. Después de dibujar el jugador tenemos que llamar la función de dibujado de una (0 varias) instancias de Enemy, podemos aprovechar el dibujado para llamar una función que tenga un comportamiento llamada Move().
3. Para tener diferentes tipos de movimientos podemos crear nuevas clases derivadas de Enemy ya sean moviéndose en un patrón(izquierda derecha arriba abajo) u otros patrones al azar, para esto se puede usar la función rand.

comportamiento de nuestro tesoro, cuando lo tomamos por primera vez en lugar de dibujar la pantalla de laberinto vamos a cambiar nuestro piso actual (almacenando esta información en una variable en gamemap.h) y dibujar el juego con el nuevo mapa.

6. Pueden nombrar sus archivos "LaberintoPiso1.txt", "LaberintoPiso2.txt" y checar con una condición cual es el piso y cargar el archivo adecuado, (recuerden reiniciar la posición del jugador).
7. Al pasar X número de pisos (Generalmente 3 esta bien) pueden dibujar la pantalla de victoria.