**Отбор “Тhor”**

**Участници:**

* **Добрин Салабашев /dob\_sal/**
* **Стоян Стоянов /Stoyan\_Stoyanov/**
* **Стефан Синапов /stefan.sinapov/**
* **Георги Димитров /GeorgiDimitrov/**
* **Георги Иванов /g.ivanov/**
* **Владимир Иванов /viraldim/**

**Проект “Thor Ship”**

**URL: https://thorship.codeplex.com/**

***Описание на играта:***

Проектът представлява конзолна игра за един играч. Играча е в ролята на пилот на космически кораб чиято цел е да оцелее в метеоритна буря.

Играта е от тип оцеляване .В началото се избира профил на играча в конзолното меню. Корабът има възможност да се движи в четири посоки и да стреля , а метеоритите да нападат от всички страни.

За максимално улеснение на играча корабът се движи с помощта на стрелките от клавиатурата и стреля с W-напред, S-назад, A- наляво и D- надясно.

При удар на кораба с метеорит се взимат точки живот от играча докато живота му не достигне нула с което играта приключва. В този случай се записва резултата и името на играча в отделен файл. Резултата се изчислява на базата на това колко метеорита е успял да унищожи играча.

***Описание на методите на изработка:***

-Клас кораб(Ship) в който се инициализират неговите свойства. В отделен метод използващ двумерен масив се изчертава кораба на конзолата.

-Клас поле(Field) в което с помощта на отделни методи се създава „Status bar“, пазещ текущите точки, името и живота на играча.

-Клас меню(Menu) – показва името на играта, изкарват се 5-те най-високи резултата заедно с имената на хората които са ги направили. Проверява и записва в текстов файл най-високите резултати в края на играта. Файла се намира в папката на изпълнимия файл Data\Highscores.txt

-Клас скала (Rock) - създават се свойствата на метеоритите. В отделни методи се задават големината и изгледа на метеорита.

-Клас стрелба (Shooting) – задава се посока на стрелбата , скорост на изстрела и се изчертава на конзолата.

-Клас Collisions –един от основните класове в играта, спомага за взаимодействието на кораба със скалите. Проверява се стрелбата на кораба и местоположението на скалите и кораба и се изпълняват съответните събития.

-Клас ТhorShip (Main) – главният клас използва останалите класове за стартиране на приложението и задава начални параметри на обектите.