

Dodger

Mängu põhimõte on põigelda erinevate mängja teele sattuvate takistuste eest. Liikuda saab vaid paremale ja vaskule.

Mõeldes alguses millist mängu teha, sattusin internetis sellise vana mängu otsa. Tundus, et seda ei ole raske teha ja samas on selle tegemisel vaja piisavat oskust. Alguses dodgerit tehes üritasin valmis saada 2 töötavat klassi, mängja juhitud ship klass ja arvuti poolt „juhitud“ obstacle klass. Kui sain need valmis siis oli vaja lihtsalt välja mõelda süsteem mitme obstacle objekti tegemiseks ja kontrollida kuna need lähevad vastu laeva, aga pygame teeb selle väga lihtsaks.

Otsustasin teha mängu, sest enamus tarbeprogramme on juba olemas ja nende tegemine tundub mittepraktiline ja ebahuvitav. Samas kui ma teen mängu siis ma saan järgi teha mõne olemasoleva mängu ja teha seda paremaks ja endale meeldivamaks.

Valisin programmeerimis keeleks pythoni, sest pythonit olen viimasel ajal kõige rohkem kasutanud. Hästi tean ka php-d aga sellega on graafiliste mängude tegemine raskem, kui mitte võimatu. Teegi Pygame valisin sellepärast, et teisi mängu tegemise teeke väga ei tea ja sellega oleme koolis tegelenud, Teeki random kasutasin, sest mäng on ilma randomita igav.

Otsustasin kasutada klasse mitmel mõjuval põhjusel. Esiteks on mul siin mängus klassidest väga palju kasu mitmete takistuste tegemisel, sest kõik need on põhimõtteliselt samad, erinevus on ainult parameetrites. Kui ma teen takistusi klassidega, siis ma kirjutan selle ühe korra valimis ja saan mitu korda kasutada. Teine põhjus klasside kasutamiseks on pygame. Pygame on niimodi tehtud et kõige mugavam on kasutada klasse. Näiteks kui ma kasutan klasse ja teen neist objektid siis on „põrkumiste“ kontrollimine palju lihtsam.

Klassis ship on sees mängja kontrollitava sprite andmed, pannakse paika asukoht, suurus, liikumise kiirus. Seal klassis on ka vajalikud funktsioonid sprite liigutamiseks. Klassis obstacle on see automaatselt liikuvad „vastased“, kelle eest tuleb põigelda, algselt pannakse paika nende suurus ja asukoht, aga kui mängja on edukalt põigelnud selle objekti eest siis pannakse see objekt tagasi algusesse juhuslike väärtustega. Seal on vajalikud funktsioonid, selle objekti liigutamiseks ja uute juhuslike andmete genereerimise funktsioon. Mängjal on 3 elu. Kui ta 3 korda põrkub vastasega, siis kuvatakse välja aeg kui kaua püsis mängja elus.