

Projekt Programistyczny (Programowanie Obiektowe)

Autor

- Krystian JasioneK

Napisany przy pomocy

- C++
- SFML

Opis

DerpyDerp - prosta gra 2D inspirowana Agar.io. Gracz (kółko z obręczą) rywalizuje w trakcie rozgrywki z kilkunastoma sterowanymi przez komputer przeciwnikami (kolorowymi kołami), zbiera umieszczone na mapie w sposób losowy bonusy (zwiększona szybkość poruszania, znaczne zwiększenie rozmiaru), pożywienie (zapewniające niewielki wzrost masy) unika kar (spowolnienie, zmniejszenie rozmiaru) oraz próbuje pożyć rywali, uważając by samemu nie zostać zjedzonym.

Cele gry

- Pożarcie wszystkich przeciwników (zwycięstwo gracza)
- Nie zostanie pożartym (w przeciwnym razie gracz przegrywa)

Mechanika

- gracz więksi pożerają mniejszych w momencie kolizji
- pożywienie, bonusy oraz kary mogą pożyć zarówno gracz jak i przeciwnicy, niezależnie od swojego rozmiaru
- przeciwnicy (w odróżnieniu od gracza) są w stanie wyjść poza krawędź mapy i przenieść się na jej drugą stronę

Sterowanie

- za pomocą myszy (postać podąża za kursorem myszy)
- klawiatura (pauza oraz wyjście z gry)

Strona techniczna

- kod napisany w języku C++
- obsługa grafiki dzięki bibliotece SFML

Instalacja

Do działania wymaga kompilator C++, biblioteki SFML oraz Make. Następnie w folderze z grą wpisać w konsoli

```
$ make
$ ./sfml-app
```