

Dinozezar

1

Gra była tworzona na wzór praktycznie wszystkim znanej gry, z przeglądarki chrome.

T-Rex Dinosaur Game

HI 00066 00036



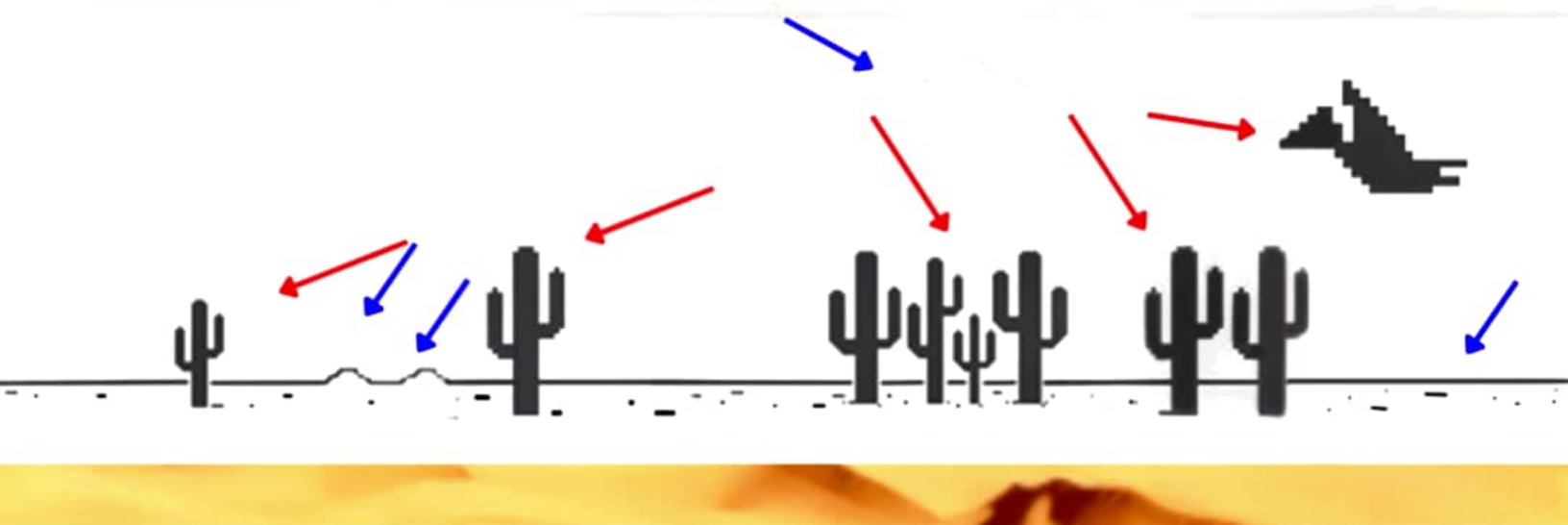
2

Pierwowzór znajduje się powyżej, Jest tu prosta mechanika czyli skok by skoczyć musisz nacisnąć tylko klawisz Up na klawiaturze. Jedyny cel gracza w tej grze to przetrwać jak najdłużej.

3

Co znajduję się w oryginalnej grze ?

W oryginalnej grze znajduję się dwa typy przeciwników jeden który zawsze pojawia się w dolnej części ekranu(Kaktus) oraz drugi który może pojawiać się w kilku miejscach (Pterodaktyl).
(czerwona strzałka)



4

Również możemy dostrzec elementy otoczenia.
(niebieska strzałka) które poruszają się w tle, nadając nam efekt ciągłego ruchu w lewym kierunku. Dzięki czemu powstaje iluzja, że nasz bohater porusza się po ekranie przez cały czas.

5

Czas na mój projekt.

Jeżeli zaczynamy przedstawiać jakąkolwiek grę to warto wspomnieć o Menu.



Start Game
Exit

6

W menu znajdują się dwa przyciski, które możemy wybierać poprzez naciśnięcie klawiszy Up lub Down. aktualnie wybrany przycisk jest podświetlony na żółto by zatwierdzić wybór naciskamy Enter. Wybierz Start Game by rozpocząć rozgrywkę albo Exit by wrócić na pulpit.

7

Jak wygląda odtworzona wersja przeze mnie ?
już pokazuję planem było odświeżenie wyglądu bez ingerencji w mechaniki w gry.



8

Postać bohatera została bez zmian ale wszystko inne dostało własne odświeżone grafiki tło otrzymało realistyczne grafiki, gdy przeciwnicy (kaktus, pterodaktyl) otrzymali grafiki rysunkowe.

9

Jak Grać ?

Proste tak samo jak w oryginalnej wersji gry.
Skaczemy naciskając przycisk Up na klawiaturze i staramy się przetrwać jak najdłużej. Tyle i aż tyle...

0.000000

Press up to Jump!



10

Pod klawiszem (R) mamy możliwość zresetowania gry, by zacząć od nowa. w prawym górnym rogu widzimy licznik punktów który wraz z czasem gry pokazuję to co raz wyższy wynik. A gdy skusimy pojawi nam się oczywiście wynik jaki uzyskaliśmy.

11

Trochę Mechanik w Projekcie. (Poziom trudności)

A więc zacznijmy od tego, że poziom trudności w tej grze wzrasta wraz z czasem spędzonym podczas gry. Co to oznacza prędkość poruszania się obiektów na Scenie wzrasta wprost proporcjonalnie do przebytego czasu.

12

(Pojawianie się przeciwników na scenie)

Szansa na pojawienie się przeciwnika wzrasta również w czasie trwania rozgrywki a więc im dłużej grasz tym większa szansa że pojawi się wiele przeciwników w krótkim przedziale czasowym.

13

(Sterowanie Bohaterem)

Ruch bohatera jest podzielony na 3 stany, **Bieg** to jest moment kiedy bohater ma możliwość wykonania skoku, i nie porusza się w osi Y. **Skok** w tej fazie unosi się do pewnego momentu. **Spadek** ostatni etap który następuje gdy bohater osiągnie odpowiednią wysokość, w tym momencie bohater zaczyna opadać, aż ponownie nie znajdzie się na pozycji fazy **Bieg**. Tylko w Fazie **Bieg** gracz ma możliwość wykonania skoku, więc trzeba rozważnie wybierać moment kiedy użyć tej umiejętności.

14

Kilka ostatnich słów...

Programista jest wstanie wyświetlić hitboxy dla przeciwników jak i samego siebie zostało to wbudowane w klasę **Entity** również hitboxy te dostosowują się automatycznie do rozmiaru podanego obrazka który ma reprezentować przeciwników. Więc dodanie różnie wyglądających przeciwników nie jest trudne wystarczy wrzucić obrazek a hitboxy się odpowiednio dostosują co więcej. istnieje funkcja która ułatwia zmniejszenie tych hitboxu poprzez tylko podanie wartości wartości w której osi mają zostać one pomniejszone. hitbox. Skoryguję również własną pozycję.

15

Co więcej. Podczas projektowania gry starałem się przestrzegać zasad Solid, dzięki którym. Możliwość dodania zróżnicowanych przeciwników jest bardzo łatwa wystarczy by nowa klasa przeciwników dziedziczyła z **Actor** po dodaniu jej do gry będzie od razu ona działała. Klasa ta ma zaimplementowane niezbędne funkcję do prawidłowego działania gry.

16

Na koniec chciałbym powiedzieć coś jeszcze o klasie **Bar** klasa ta została zaprojektowana z myślą by ułatwić nam wypisanie czegokolwiek na ekran oraz możliwości łatwej edycji tego później.