**Team name:**

"Jerry Mouse"

**Members:**

Cvetina Parvanova - cvetina\_parvanova

Marin Dimitrov – marinDimitrov

Tihomir Arhangelov – tisho

Svetoslav Barutchiyski - Svetlio\_sph

Doncho Georgiev – Donnie

**Project name:**

Galaxian

**TFS repository:**

<https://telerikacademy.visualstudio.com>

**Explanation:**

Идеята на играта е да се направи флота от извънземни кораби , които да се движат и да стрелят по друг космически кораб.Целта на кораба в долната част на конзолата е да запази периметъра си и да не бъде достигнат или уцелен от приближаващата флота.Използваме двумерен масив от символи , в който да държим отделните части на флотата.Чрез метода SetCursorPosition(); правим движението на кораба на ляво и на дясно по конзолата.Метода GenarateFleetShots() задаваме началните координати на x и y на флотата.Метода UpdateFleetShots(); изчертава изстрелите и им дава нови стойности.Метода RechargeShipShot(); задава начални координати на изстрела.Метода SetConsoleSizeAndSettings(); задава име на конзолата и големина на конзолата.Метода DrawShots() чертае изстрелите на кораба и им задава цвят.Метода UpdateShipShots(); променя координатите на изстрела и ги премества към флотата с кораби.GenerateShipShots(); генерира изстрелите на кораба. В SpaceShipMovement() чете клавиш от конзолата и в зависимост от натиснатия клавиш мести кораба наляво,надясно или стреля. Има променлива spaceBarLocked ,която не позволява да се стеля преди предишния изстрел да достигне до края на конзолата.ColisionDefiner(); сравнява дали координатите на изстрела съвпадат с координатите на някой кораб от флотата.ShipToremove(); изтрива кораба като го замества с празни символи.GenerateFleet() задава началните координати на флотата.FleetUpdate() променя позицията на флотата като я движи право на дясно ,после на долу , след това на ляво и така докато достигне до кораба.DrawFleet(); чертае флотата чрез двумерен масив.KillMyShip(); определя координатите и проверява дали кораба е бил ударен.GameOver() изписва надписи ,задава цветове и чрез ConsoleClear() изчиства конзолата за нова игра.Има два метода , които четат от текстов файл най-високия резултат и ако той бъде подобрен го презаписват.Menu() задача началните надписи и чете текстови файлове.Чрез променливата lives може да се променя броя на животите, а чрез променливата score се записват броя на точките.