

# “Классическая” rogue-like игра

## Вариант А0

Рекомендую просто клонировать репозиторий с [гитхаба](#), там все есть

### Базовая часть (10 баллов)

1. Добавлено 2 уровня
2. Чтение карты из текстового файла
3. Размер карты не менее 1600 тайлов
4. Реализован весь базовый набор тайлов
5. Реализована стена, которую можно разрушить
6. Карта визуализирована (не уверен, что задействовано больше 50% карты, но если это очень критично, то я могу передизайнить уровни)
7. Игрок движется на кнопки WASD, взаимодействие через кнопку E
8. Игрок не проходит сквозь стены
9. Пустота(в моем случае лава) убивает игрока
10. Переход на следующий уровень сопровождается сообщением

Таким образом реализована вся базовая часть

### Дополнительная часть (до 15 баллов)

1. Реализован графический эффект перехода между уровнями в виде плавного затемнения (применялся переход из RGB в HSV и обратно) **(3 балла)**
2. Эффект пост-обработки всего изображения в виде плавного блюра при смерти игрока (применялся стандартный фильтр размытия) **(3 балла)**
3. Анимация виде развевающегося флага, лавы, шипов, разрушаемой стены **(2 балла)**
4. Плавная спрайтовая анимация динамических объектов в виде игрока, шипов, двери **(2-5 баллов)**
5. Дополнительно реализовал механику шипов и двери (они у 1-ого и 2-ого варианта соответственно) (можно еще баллов ☺)

## Сборка

ресурсы я достаю через ../resources, поэтому сборка такая

```
cmake ./
make
cd ./bin
./main
```

## Геймплей

В видео есть основные механики геймплея, а также видно сборку

Если что-то сломалось в игре, то, пожалуйста, напишите мне на почту [vladytskyi@gmail.com](mailto:vladytskyi@gmail.com), я быстро все исправлю!