

Dokumentacja

Programowanie w C++

Console Flappy Bird

Informatyka IV, lab 3

Patryk Krawiec

Filip Konior

Łukasz Kowalski

1. Założenia i cele projektu

Celem naszego projektu jest stworzenie aplikacji imitującej znaną grę side-scrollową Flappy Bird w wersji konsolowej. Użytkownik ma za zadanie sterować postacią w taki sposób aby omijać przeszkody w dalszej części mapy. Informacje o aktualnym i najwyższym wyniku będą wyświetlane w górnej części konsoli.

2. Użyte technologie

Aplikację stworzyliśmy w środowisku programistycznym Visual Studio. Logiczna część aplikacji napisana została w języku C++. Aplikacja nie korzysta z plików graficznych z powodu uruchamiania jej w konsoli systemowej.

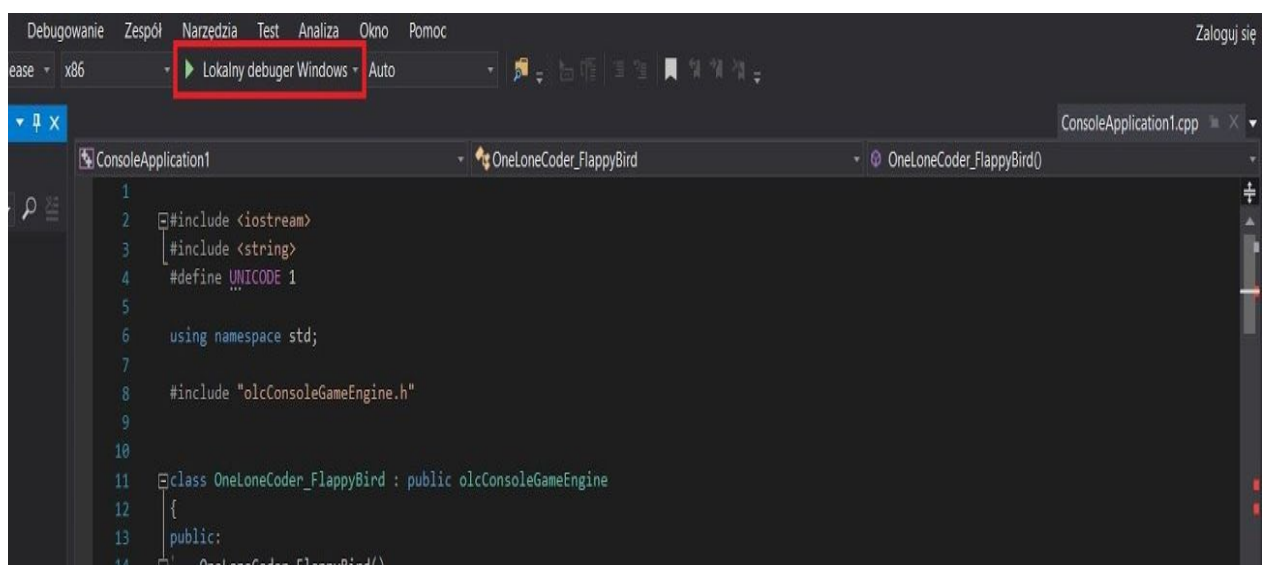
3. Opis aplikacji

Klon popularnej gry side-scrollowej. Aplikacja opiera się na silniku zwanym ConsoleGameEngine. Gra napisana jest w wersji tekstowej. Polega na uniknięciu zderzenia się naszej postaci z przeszkodami znajdującymi się w dalszej części ekranu. Przyciskiem sterującym jest spacja, dzięki której możemy się wznosić. Gracz ma za zadanie osiągnąć jak najlepszy

wynik. Aplikacja pokazuje dynamicznie zmieniającą się informację o zdobytych punktach, najlepszym wyniku oraz ilości podjętych prób.

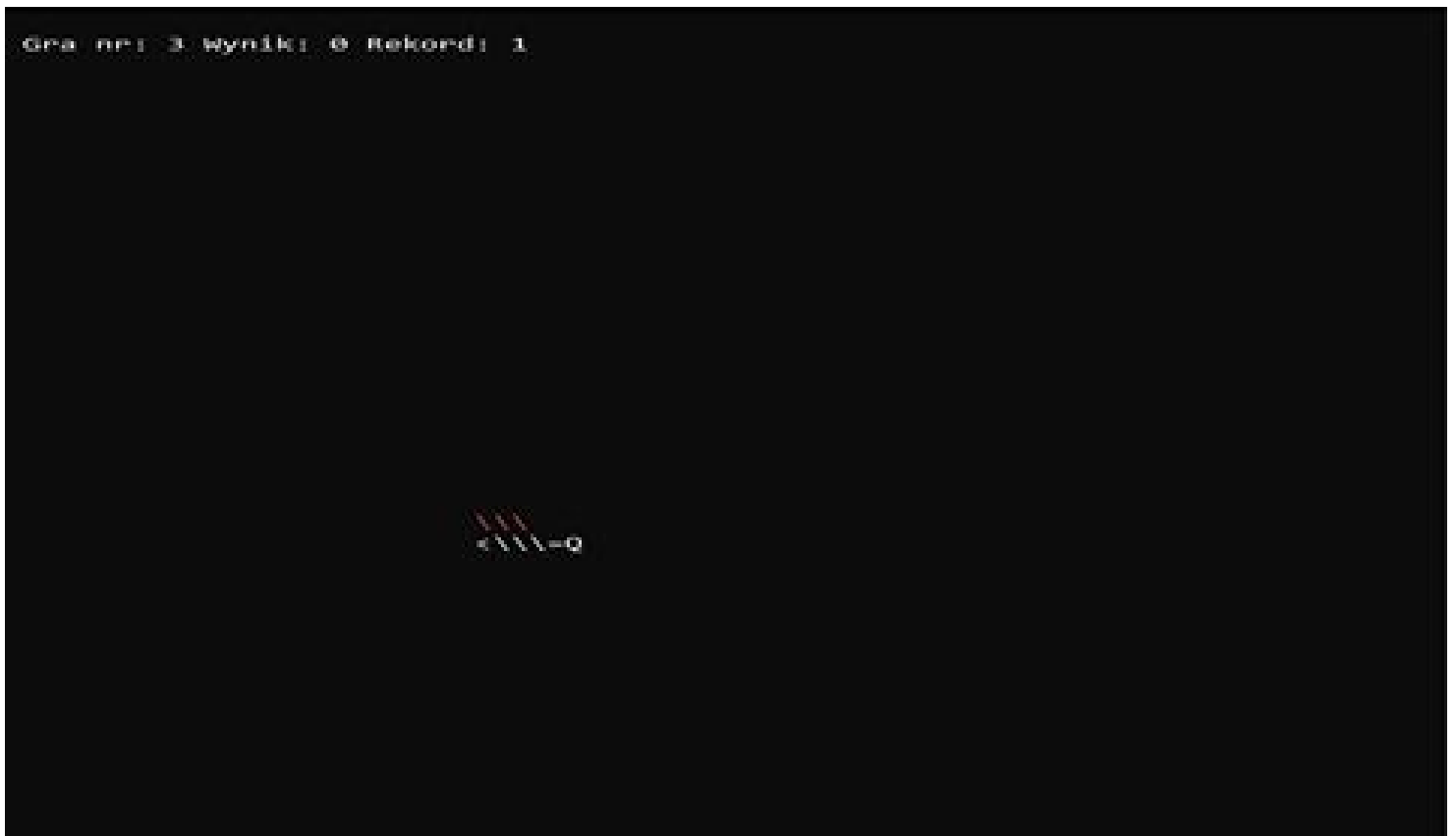
4. Instrukcja obsługi

Aplikacje uruchamia się poprzez kliknięcie przycisku służącego do kompilowania kodu. W Visual Studio przycisk zaznaczony jest na zdjęciu.



Po kliknięciu w ww. przycisk zostanie uruchomione okno aplikacji. Aplikacja gotowa jest do obsługi przez użytkownika.

Widok aplikacji zaraz po uruchomieniu. Dostępne są informacje co do ilości prób, aktualnego wyniku oraz rekordowej próby gracza



Widok aplikacji w trakcie grania. Na zdjęciu pokazane są przeszkody w kształcie prostokątów wychodzących z dolnej i górnej części ekranu. Każde dotknięcie przeszkody równa się z porażką. Aby kontynuować rozgrywkę należy wcisnąć spację. Aplikacja przenosi nas na początkowy etap gry.

