

# Dokumentacja

Programowanie w C++

Console Flappy Bird

Informatyka IV, lab 3

Patryk Krawiec

Filip Konior

Łukasz Kowalski

# 1. Cele projektu

Celem naszego projektu jest stworzenie aplikacji imitującej znaną grę side-scrollową Flappy Bird. Użytkownik ma za zadanie sterować postacią w taki sposób aby omijać przeszkody w dalszej części mapy.

# 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.

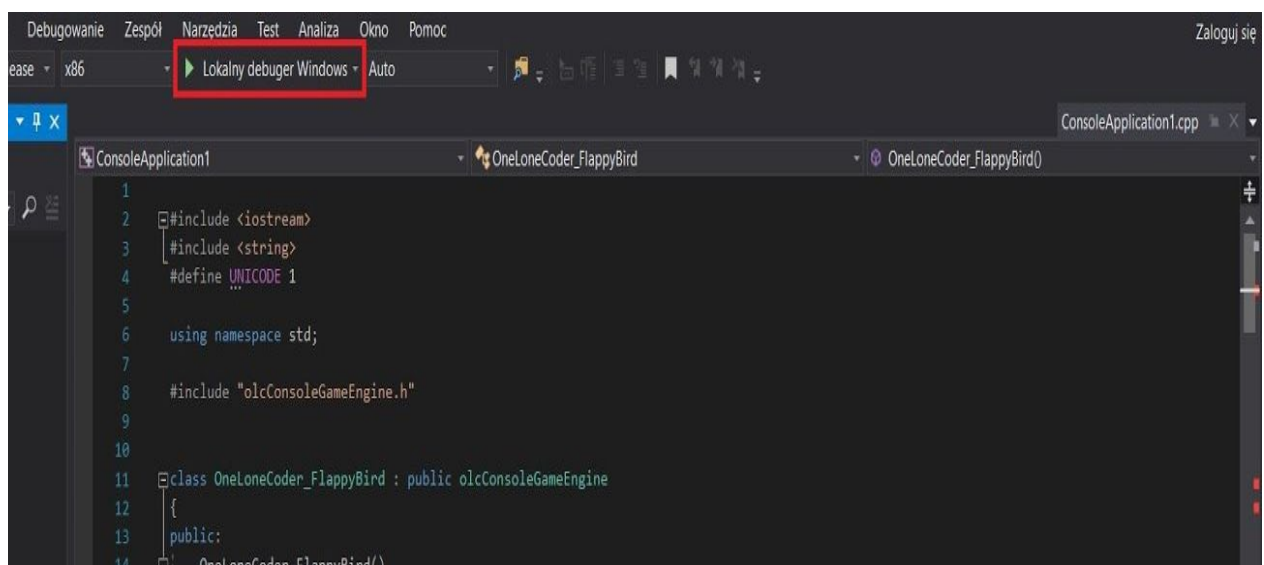
# 3. Opis aplikacji

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.**

