

Przedmiot:
Programowanie w C++

Dokumentacja projektowa aplikacji:
Snake

Wykonali: Bury Adrian, Drozd Krystian, Kusz Katarzyna

Prowadzący: mgr inż. Dawid Kosior

2019

1. Opis projektu

W ramach przedmiotu zostanie docelowo stworzona gra "Snake". Proces powstawania aplikacji rozpoczął się od określenia tematu i wstępnego zaplanowania funkcjonalności jakie będzie zawierać aplikacja.

Funkcjonalności:

- gra jednoosobowa
- gra dwuosobowa
- przeszkody pojawiające się przed graczem
- gra odbywa się w określonym polu
- zbieranie „jedzenia” tak by wydłużać ciało postaci
- po zjedzeniu postać przyspiesza

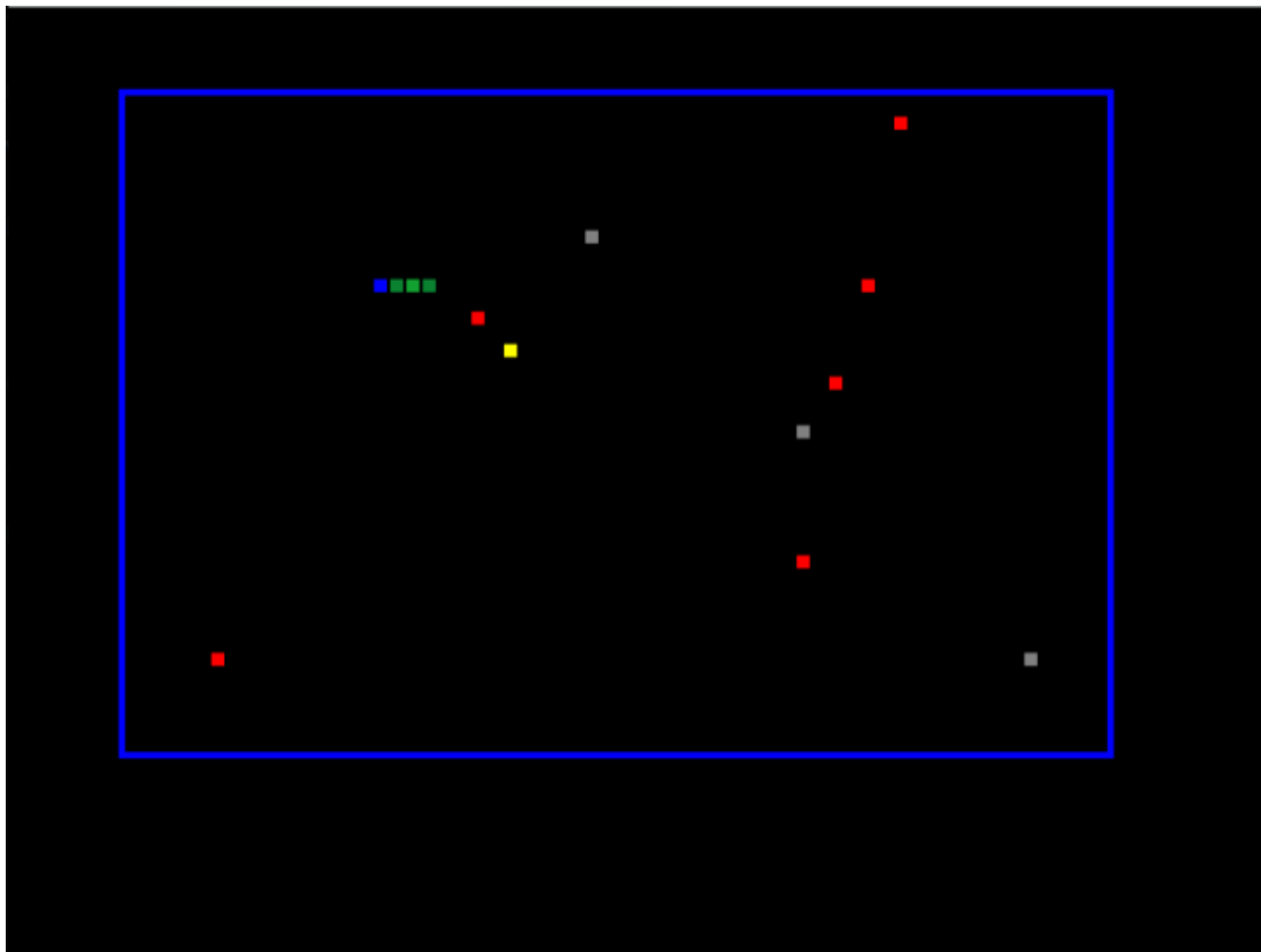
Całość programu napisana jest w języku C++ i działa bez wykorzystywania bazy danych.

2. User Guide

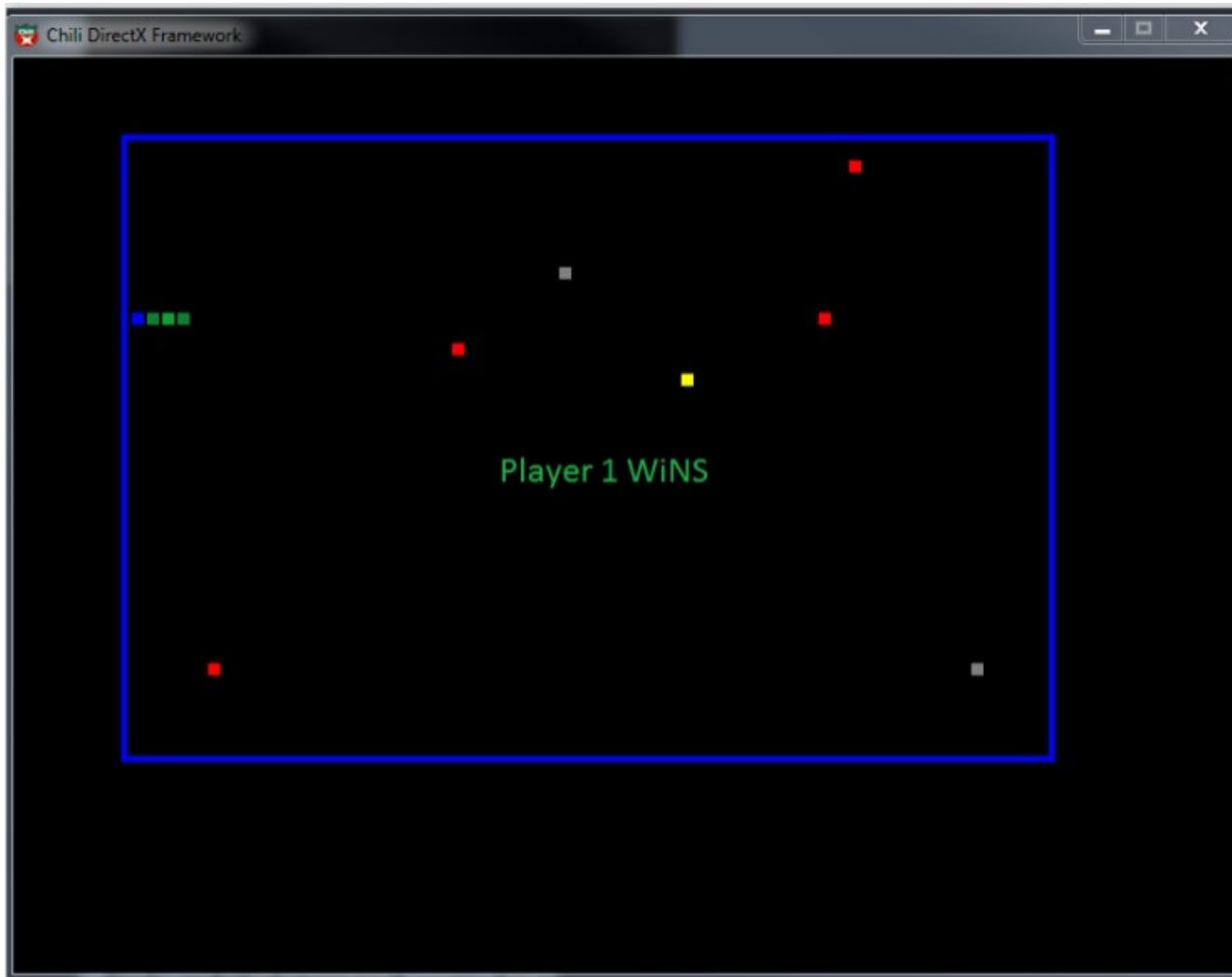


SNEJK UDZIWNIONY
PRESS ENTER TO
PLAY!

Jedną z pierwszych rzeczy jaka pojawia się w oknie gry jest ekran powitalny. Jak sam napis wskazuje, aby wejść do gry wystarczy wcisnąć odpowiedni klawisz.



Jeżeli gramy w trybie dwuosobowym (niebieski i żółty to gracze) to aby wygrać musimy zjeść więcej niż drugi gracz oraz co ważniejsze przeżyć nie wpadając na przeszkodę (szare kwadraty to przeszkody) lub ścianę (niebieska ramka). Jeśli druga osoba wpadnie na przeszkodę automatycznie wygrywamy.



Na tym screenie widzimy powiadomienie o wygranej jednego z graczy. Niebieski gracz trafił na ścianę co skutkuje jego przegraną.

3. Technologia

Gra została stworzona w oparciu o język C++. Wspomagając się dostępnymi materiałami i wskazówkami z internetu udało się urozmaicić podstawową wersję gry Snake do poziomu jaki jest opisany powyżej. Aplikacja działa w przejrzysty dla użytkownika sposób. Do obsługi gry nie wymagana jest baza danych.