SPRAWOZDANIE

Przygotowanie projektu:

Wojciech Żebrowski

Numer indeksu: 109743

1. Projekt zakłada stworzenie gry platformowej. Gra polega na zdobyciu jak największej ilości punktów poprzez pokonanie, zniszczenie jak największej ilości wrogów.

Bohater może poruszać się w lewo, prawo oraz skakać. Gracz może atakować przeciwników magicznymi kulami lub pokonać go poprzez naskok

Do wyboru mamy kilka map/plansz. Bohater może poruszać się po każdej z nich oraz w dowolnym momencie przemieszczać się miedzy nimi.

Nasz wynik zostaje zapisany. Najlepsze dziesięć wyników jest wyświetlane w rankingu graczy.

Gra zawiera elementu muzyczne.

W projekcie zostały użyte biblioteka SDL 1.2, boost oraz OpenGL.

1. Diagram klas

Diagram klas został zawarty w pliku

„ Diagram\_klas \_oraz\_sprawozdanie\Diagram\_klas.uml”

3) Specyfikacja gry

- Program przeznaczona jest dla miłośników gier

- Użytkownik, po uruchomieniu aplikacji w menu podstawowym, ma do wyboru trzy opcje: Gra, Ranking Graczy, Wyjście

- przez kilka sekund grana jest w menu muzyka

Opcja Gra:

- Użytkownik na początku gry wybiera jedną z wielu map

- Po wybraniu planszy następuje przeniesienie bohatera do odpowiedniego miejsca/mapy, generuje się jej tekstura

- Na mapie pojawiają sie automatycznie przeciwnicy, rysowani są zgodnie z ich przypisanym położeniem, przeciwnicy poruszają się po wyznaczonym im terenie na zmianę w lewo lub prawo

- użytkownik może wykonywać ruchy w lewo, prawo lub skakać

- użytkownik ma do dyspozycji możliwość ataku wroga specjalnymi magicznymi kulami

- celem użytkownika jest pokonanie jak największej ilości wrogów

- za każdego wroga bohater otrzymuje 100 punktów, przy pokonaniu go naskokiem 200

- bohater na początku rozgrywki otrzymuje trzy życia

- zetkniecie się z wrogiem powoduje utratę życia

- w każdej chwili możliwe jest przełączenie się miedzy planszami

- 10 najlepszych wyników osiągnięty w grze zostaje zapisany do pliku zawierającego ranking graczy pod podaną przez użytkownika nazwą,

- wynik zapisany zostaje w momencie utraty wszystkich żyć

- w trakcie gry pojawiają sie dźwięki (przy skoku, strzelaniu, utracie życia)

Opcja Ranking Graczy:

- po wyborze tej opcji wyświetlane jest 10 najlepszych graczy

- pojawia się powitalna muzyka

Opcja Wyjście:

- powoduje zamkniecie się aplikacji

1. Sposób kompilacji:

- przed kompilacją należy zainstalować dodatkowe biblioteki

SLD (wersja)1.2, SDL\_mixer oraz boost. Dodatkowo gra korzysta z biblioteki SDL\_opengl.

- w opcjach projektu należy wejść w zakładkę „Parametry” . Tam w parametrach konsolidatora wpisać: „-lmingw32 -lSDLmain -lSDL -mwindows -lopengl32 -lSDL\_mixer”

1. Sposób uruchomienia:

- przed uruchomienie gry należy dodać biblioteki SDL.dll oraz SDL\_mixer.dll do folderu z grą lub dodać je w do folderu systemowego „C:\Windows\System32”. Przy systemie w wersji 64-bitowej należy powtórzyć powyższą operacje w folderze

„C:\Windows\SysWOW64”