Проект7(FeedTheSnake)

Solution е от 2 User Controls(Class Library) и един главен WPF. Къде първия User Controls обхваща функционалноста на самата игра, където разделя рисуването и даните на змята и правнето на храна в отделни части.

FeedTheSnake:

1)class Snake

Това е клас който не се интересува как се рисува змя, а къде трябва да се рисуват съответните компоненти. Змята е представена като опашка от точки, къде слагаме нова точка на където отива и в същото време махаме началната то чка.

2)class FoodFarm

Отговаря за капацитете за храната,време за производството и време за изчезване.

Има Public DispatcherTimer при който отчита времето за всяка една секунда и проверява какво прави дали слага нова храна или трие . Идеята е да му се даде функция за рисуване на храна и изтриване. Тои има и лист от точки където са храните за да може да проверява дали дадена точка се трие без да знае как се рисува.

3)class FoodCollection

Е колекция от елипси ,за рисуване на храна, при която която когато се измени да се изменя също така задължителният параметър на конструктора FoodFarm, това което се изменя е колекцията му от точки посочващи къде са храните.

4)struct Obstacle

Реализира кординати на правоъгълници(центът, широчнина, височина) с функця за проверка дали окръжност ги присича.

Има и статични функци за генериране на ливо на играта.

5)class SnakeGame

Рисува самата змя и предоставя функция за периодично рисуване и премахване на храна по canvas. Общата единица за размер е unit. За да може да се импелментира resize на екрана,ако се промени екрана да се промени пропорционално и самата игра.

HelpItem:

Други User Control е само прозорец за Help Item обясняващ правилата на играта с бутон функция за затваряне и евент за когато се затваря

SnakeApp:

Главния прозорец слага меню на вече разработената игра. С Binding има резулта на играта, текущото й състояние и време за изчезване на храната направено с слаидер.

Проекта работи само със цели секунди за производство и изчезване на храната

Ливо0: Капацитет:6 ,Време за производсто: 1сек

Ливо1: Капацитет:5 ,Време за производсто: 2сек

Ливо2: Капацитет:4 ,Време за производсто: 3сек

Ливо3: Капацитет:3 ,Време за производсто: 4сек

Тестван е на ръка.

Змята се движи със задържане на левия бутон, пускането на бутона слага играта на паиза.

Стартиращият проект със SnakeApp.

Източници курсовите матеряли.

От Васил Тодоров, 82129