|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ**  **РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ** | | |
| ФГБОУ ВПО  **«БРЯНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**  **ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»** | | |
| **Кафедра «**Информатика и программное обеспечение**»** | | |
|  | |  |
| **КУРСОВАЯ РАБОТА** | | |
| РАЗРАБОТКА ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ «КРАСНЫЙ КВАДРАТ» | | |
| Вариант № 5 | | |
| Всего листов | | |
|  | Выполнил студент гр. З16-ИВТ | |
|  | Мамаков А.В.  зачетная книжка № 16.0649 | |
|  | «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2017 г. | |
|  | Руководитель | |
|  | доц. Булатицкий Д.И. | |
|  | «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2017 г. | |
| Брянск 2017 | | |

ЗАДАНИЕ

Разработка игровой программы «Красный квадрат» с использованием методологии объектно-ориентированного программирования.

Аннотация

На основании здания курсовой работы было разработано игровое приложение «Красный квадрат». В аналитической части были определены принципы игрового процесса, представления объектов игры и их взаимодействия.

Был произведен выбор среды разработки приложения, мультимедийной библиотеки для разработки графической части игры и интерфейса пользователя. В процессе разработки была изучена литература и документация по выбранным средствам разработки. Построены модели предметной области и программной системы, разработана архитектура программы и проведено кодирование на языке С++.

В конструкторской части было приведено описание примененных средств разработки, структур данных, использованных для реализации игровых объектов и процессов, а также краткое описание программных модулей.

В соответствующем разделе было описано руководство пользователя.

В результате разработки было создано устойчиво функционирующее игровое приложение в соответствии с заданием.

# Содержание

[Содержание 4](#_Toc493254126)

[Введение 5](#_Toc493254127)

[1. АНАЛИТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ 7](#_Toc493254128)

[1.1. Описание игрового процесса 7](#_Toc493254129)

[1.2. Представление и отображение объектов игры 7](#_Toc493254130)

[1.3. Взаимодействие игровых объектов 8](#_Toc493254131)

[2. КОНСТРУКТОРСКАЯ ЧАСТЬ 9](#_Toc493254132)

[2.1. Описание средств и инструментов разработки 9](#_Toc493254133)

[2.2. Описание объектной модели программной системы 10](#_Toc493254134)

[2.3. Описание структур данных???????? 14](#_Toc493254135)

[2.4. Описание модулей приложения 15](#_Toc493254136)

[3. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ 17](#_Toc493254137)

[3.1. Комплект поставки и системные требования 17](#_Toc493254138)

[3.2. Установка и удаление программы 17](#_Toc493254139)

[3.3. Запуск программы 18](#_Toc493254140)

[3.4. Описание меню приложения 18](#_Toc493254141)

[3.5. Управление во время игры 18](#_Toc493254142)

[3.6. Выход из игры 19](#_Toc493254143)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 20](#_Toc493254144)

[Список литературы 21](#_Toc493254145)

# Введение

Компьютерная игра Snake (Питон, Удав, Змейка и др.) появилась в середине-конце 1970-х. Игрок управляет длинным, тонким существом, напоминающим змею, которое ползает по плоскости (как правило, ограниченной стенками), собирая еду (или другие предметы), избегая столкновения с собственным хвостом и краями игрового поля. В некоторых вариантах на поле присутствуют дополнительные препятствия. Каждый раз, когда змея съедает кусок пищи, она становится длиннее, что постепенно усложняет игру. Игрок управляет направлением движения головы змеи (обычно 4 направления: вверх, вниз, влево, вправо), а хвост змеи движется следом. Игрок не может остановить движение змеи.

Первой игрой этого плана был игровой автомат Hustle, выпущенный фирмой Gremlin Industries в 1977 году, рассчитанный на одного или двух игроков, в которой нужно было управлять «змейками», направляя их на бессистемно появляющиеся цели. Для победы нужно было заполучить больше очков, чем у оппонента, преграждая по ходу игры ему путь к новым целям (в случае многопользовательской игры), или просто побить установленный на игровом автомате рекорд. Одна из первых реализаций на настольном микрокомпьютере была сделана в 1979 году на компьютере TRS-80, автор F. Seger (Германия). После неё вышла версия для Commodore VIC-20, под названием Worms. Микрокомпьютерная версия игры Hustle была выпущена Milton Bradley для компьютера TI-99/4A в 1980 году. Версии игры существовали и на многих советских компьютерах, например — на Радио 86РК. В число известных вариантов игры Snake входит игра Nibbles, некоторое время входившая в комплект MS-DOS. В настоящее время наиболее заметным представителем этого семейства является сетевая многопользовательская игра slither.io, в которой игроку необходимо «кормить» своего персонажа, избегать столкновения с другими игроками и охотиться на них, пресекая им путь.

Целью данной курсовой работы было изучение средств языка программирования C++, графической библиотеки Simple and Fast Multimedia Library (SFML 2.4) и среды разработки приложений Microsoft Visual Studio в процессе создания игрового приложения в соответствии с заданием.

В задачи курсовой работы входило изучение подсистем как самой библиотеки SFML, так и дополнительных библиотек (SFGUI - Simple and Fast Graphical User Interface, Thor C++ Library), создание и проработка алгоритмов и объектной структуры приложения игры.

# АНАЛИТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

## Описание игрового процесса

Существует большое количество вариантов игры «Питон» («Змейка», Snake и т.д.). Для целей настоящей курсовой работы выбираем однопользовательский вариант классической игры в графическом варианте с некоторыми изменениями:

* персонаж движется по игровому полю в произвольном направлении в сторону курсора мыши;
* персонаж движется по игровому полю, поедая корм, при этом увеличивается его длина и текущий счет;
* персонаж движется по игровому полю, избегая столкновения с препятствиями и с собственным телом;
* при столкновении с препятствием или с собственным телом, игра заканчивается и пользователю предлагается ввести свое имя для таблицы результатов;
* в игре должно присутствовать меню, с помощью которого можно продолжить текущую игру, начать новую, просмотреть таблицу рекордов, завершить игру.

## Представление и отображение объектов игры

Так как игровое приложение будет работать в графическом режиме, то целесообразно главного персонажа игры представить в виде связанного набора сегментов круглой формы, перемещающихся друг за другом. Голова змеи будет представлена в виде круга, внутри которого находятся глаза, следящие за положением курсора мыши.

Объекты игры «Еда» и «Отрава» тоже будут представлены в виде круглых объектов с разными текстурами.

Текстуры сегментов змеи и других игровых объектов должны располагаться в папке приложения или подпапке с соответствующим именем.

## Взаимодействие игровых объектов

Взаимодействие главного персонажа игры сводится к проверке на каждом игровом шаге, пересекается ли голова змеи с каким-либо объектом или со своим сегментом тела (при этом нужно учитывать, что допускается пересечение с несколькими передними сегментами из-за того, что сегменты накладываются друг на друга). Перемещение змеи за единицу времени фиксированное и возрастание сложности игры достигается за счет удлинения тела змеи и увеличения количества несъедобных объектов на игровом поле.

# КОНСТРУКТОРСКАЯ ЧАСТЬ

## Описание средств и инструментов разработки

При разработке игрового приложения использовались интегрированные среды разработки Microsoft Visual Studio 2015 (2017) Community Edition, библиотеки Simple and Fast Multimedia Library (SFML) 4.2, Simple and Fast Graphical User Interface (SFGUI) 0.3.1, Thor C++ Library v.2.0.

! Описываем библиотеки:

SFML

SFGUI

Simple DirectMedia Layer (SDL) — свободная кроссплатформенная мультимедийная библиотека, которая реализует единый интерфейс к графической, звуковой подсистеме, и средствам ввода для широкого спектра платформ: Linux, Microsoft Windows, Mac OS X, iOS и Android. Программный интерфейс SDL доступен для многих языков программирования: C, C++, C#, VB.NET, D, Ada, Haskell, Java, Lisp, Lua, Pascal, Perl, Python, Ruby и других.

SDL можно рассматривать как некую прослойку, обеспечивающую поддержку для операций над пикселами, звука, доступа к файлам, обработки событий и т. п. SDL также можно использовать в дополнение к OpenGL, получая при этом простую поддержку мыши, клавиатуры и джойстиков. Библиотека состоит из нескольких подсистем, таких как Video, Audio, CD-ROM, Joystick и Timer. В дополнение к этой базовой низкоуровневой функциональности, существует ряд стандартных библиотек, предоставляющих дополнительную функциональность:

* SDL image — поддержка различных растровых форматов (в том числе JPEG, PNG), которая позволяет программисту загружать их в свое приложение без дополнительных усилий;
* SDL mixer — функции для организации сложного аудио, в основном, сведение звука из нескольких источников;
* SDL net — поддержка сетевых функций;
* SDL ttf — библиотека поддержки загрузки и рендеринга шрифтов TrueType, основанная на библиотеке freetype2 с поддержкой сглаживания;
* SDL rtf — отрисовка текста в формате RTF;
* SDL2 gfx - библиотека, предоставляющая возможности отрисовки базовых графических примитивов, таких как линии, круги, окружности, полигоны, прямоугольники и др. Также библиотека предоставляет функции для поворота и масштабирования текстур, применения различных фильтров к изображениям.

## Описание объектной модели программной системы

Общая блок-схема алгоритма работы приложения представлена на рис. 1.

При запуске приложения управление передаётся функции инициализации initialization, в которой инициализируются подсистемы библиотеки SDL, создается окно приложения (SDL\_Window \*window), рендерер изображения (SDL\_Renderer \*renderer), загружаются текстуры для заставки и фона игры, затем вызываются процедуры инициализации модулей game\_menu, game\_scores, game\_snake, game\_stuff, game\_text. Затем создается основной таймер приложения, отвечающий за установку флага updateRequired через промежутки времени равные timer\_interval (по умолчания 20 мс).

В случае успешной инициализации приложения переменной game\_state присваивается значение gsInit и управление передается основному циклу, в теле которого происходит выборка сообщения из очереди сообщений SDL, его обработка (установка флагов и пр.), затем последовательный вызов обработчиков сообщений игровых модулей с передачей переменной event им в качестве параметра. Обработка событий от клавиатуры и мыши, а также рендеринг (формирование покадрового изображения игры) происходит в зависимости от значения глобальной переменной game\_state, которое, в свою очередь изменяется в зависимости от событий приложения.



Рис. 1

Схема изменений состояния игры представлена на рис. 2. После вызова обработчиков событий управление передается функции рендеринга изображения do\_rendering, которая отрисовывает изображение фона (или заставки) и последовательно передает управление функциям отрисовки модулей приложения, которые в выводят изображение в рендерер в зависимости от значения флага game\_state.

void do\_rendering() {

if (!updateRequired)

return;

if (game\_state == gsInit)

SDL\_RenderCopy(renderer, intro\_texture, NULL, NULL); // draw intro

else

SDL\_RenderCopy(renderer, background\_texture, NULL, NULL);

// draw cursor circle....

filledCircleColor(renderer, mx,my, 12, 0xFF000080);

filledCircleColor(renderer, mx,my, 10, 0xF01010C8);

Stuffs\_Render();

Snake\_Render(&Python);

Score\_Render();

Menu\_Render();

Scores\_Render();

Text\_RenderInputText();

SDL\_RenderPresent(renderer);

…

}



Рис. 2

В качестве примера приведем обработчик события модуля game\_menu:

void Menu\_HandleEvent(const SDL\_Event event) {

if (game\_state != gsMenu)

return;

if (event.type == SDL\_KEYDOWN) {

SDL\_Keycode keyPressed = event.key.keysym.sym;

switch (keyPressed) {

case SDLK\_ESCAPE:

game\_state = gsRunning;

break;

case SDLK\_UP:

if (game\_menu.item\_current != 0)

game\_menu.item\_current--;

break;

case SDLK\_DOWN:

if (game\_menu.item\_current < (game\_menu.item\_count - 1) )

game\_menu.item\_current++;

break;

case SDLK\_RETURN:

if (game\_menu.items[game\_menu.item\_current].callbackFunc)

game\_menu.items[game\_menu.item\_current].callbackFunc(&game\_menu.items[game\_menu.item\_current]);

break;

}

}

if (event.type == SDL\_MOUSEBUTTONDOWN) {

if (event.button.button == SDL\_BUTTON\_LEFT) {

if ((event.button.x > game\_menu.x1) && (event.button.x < game\_menu.x2)) {

int i;

for (i = 0; i < game\_menu.item\_count; i++) {

if ((event.button.y > game\_menu.items[i].y1) && (event.button.y < game\_menu.items[i].y2)) {

//SDL\_Log("Clicked menu!\n");

if (game\_menu.items[i].callbackFunc) {

game\_menu.items[i].callbackFunc(&game\_menu.items[i]);

//SDL\_Log("Callback\n");

}

}

} // for i

}

}

}

}

Обработчик событий SDL данного модуля отрабатывает только тогда, когда приложение находится в состоянии gsMenu. При этом обрабатываются события от клавиатуры – при нажатии клавиш ВВЕРХ, ВНИЗ происходит перемещение активного пункта меню, при нажатии клавиши ВВОД – вызов функции, связанной с активным пунктом меню. При обработке событий от мыши (нажатия левой кнопки) определяется пункт меню, на котором находился курсор мыши и также происходит вызов функции, связанной с активным пунктом меню. В этих функциях происходит установка флага состояния игры.

## Описание структур данных????????

Пври реализации модели программной системы кроме стандартных типов (в т.ч. строк, массивов, структур) были использованы следующие виды структур данных:

Тип данных «Пункт меню»

typedef struct TMenuItem // Тип данных Пункт меню

{

char caption[MENUITEM\_CAPTION\_MAX\_LENGTH]; // Название пункта меню

TCallbackFunction callbackFunc; // (\*callbackFn)(sender);

SDL\_Texture \*captionTexture;

char visible;

Sint16 y1, y2;

} TMenuItem;

Тип данных «Меню»

typedef struct TMenu // Тип данных Меню

{

Uint8 item\_count;

Uint8 item\_current;

TMenuItem items[MENUITEM\_MAX\_COUNT];

Uint16 width;

Sint16 x1, x2;

Uint16 item\_height;

TTF\_Font\* menu\_font;

} TMenu;

Тип данных «Результат»

typedef struct TScore // Тип данных Результат

{

char name[ScoreNameLength];

Uint16 score;

SDL\_Texture \*scoreTexture;

} TScore;

Тип данных «Сегмент змеи»

typedef struct TSnakeSegment {

Sint16 x;

Sint16 y;

Uint16 n;

struct TSnakeSegment \*next;

struct TSnakeSegment \*prev;

} TSnakeSegment;

Тип данных «Змея»

typedef struct TSnake{

SDL\_TimerID timer\_id;

Uint16 speed;

struct {Sint16 x,y,dist;} dir;

TSnakeSegment \*head;

TSnakeSegment \*tail;

} TSnake;

Тип данных «Тип объекта»

typedef struct TStuffType // Тип данных Тип объекта

{

Uint16 radius; // Радиус спрайта этого типа объекта для вычисления rect от x,y

SDL\_Surface \*image;

SDL\_Texture \*texture;

} TStuffType;

Тип данных «Экземпляр объекта»

typedef struct TStuffItem TStuffItem;

typedef struct TStuffItem // Тип данных Экземпляр объекта

{

Uint16 type; // Тип объекта

TStuffItem \*prev; // Указатель на следующий экземпляр

TStuffItem \*next; // Указатель на следующий экземпляр

Uint16 x,y; // Координаты объекта

SDL\_Rect rect; // Прямоугольник отрисовки обьъекта

} TStuffItem;

Тип данных «Список объектов»

typedef struct TStuffList // Тип данных Список Экземпляров объектов

{

TStuffItem \*first;

TStuffItem \*last;

Uint8 count;

} TStuffList;

## Описание модулей приложения

* game\_main.c – модуль содержит функции инициализации и завершения приложения, функцию рендеринга изображения, таймер обновления экрана. В теле основной функции main содержится главный цикл обработки сообщений библиотеки SDL.
* game\_main.h – заголовочный файл содержит включения основных заголовочных файлов, определения путей к файлам текстур и шрифтов, глобальные переменные ширины и высоты экрана, переменную состояния игры;
* game\_menu.c, game\_menu.h – модуль содержит определения типов «Пункт меню», «Меню», функции инициализации, уничтожения, рендеринга и обработки сообщений меню;
* game\_scores.c, game\_scores.h – модуль содержит определения типов «Результат», переменной score\_current, содержащей текущий результат, массива Scores – таблицы результатов и функций инициализации модуля, сохранения результатов в файл, загрузки таблицы из файла ,а также рендеринга таблицы результатов и пр.
* game\_snake.c, game\_snake.h – модуль содержит определения типов «Сегмент змеи», «Змея», функции инициализации, уничтожения, рендеринга и обработки сообщений персонажем игры, а также переменную Python – главного персонажа;
* game\_stuff.c, game\_stuff.h – модуль содержит определения типов «Тип объекта», «Экземпляр объекта», функции инициализации, уничтожения, рендеринга, массив типов объектов, двухсвязный список объектов игры;
* game\_text.c, game\_text.h – модуль содержит определения переменных шрифтов, используемых в приложении, функции инициализации, уничтожения, рендеринга текстовых строк и поддержки текстового ввода с помощью SDL.

# РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

## Комплект поставки и системные требования

Папка разработанного приложения содержит следующие файлы:

* библиотеки SDL и др.: libFLAC-8.dll, libfreetype-6.dll, libjpeg-9.dll, libmodplug-1.dll, libogg-0.dll, libpng16-16.dll, libtiff-5.dll, libvorbis-0.dll, libvorbisfile-3.dll, libwebp-4.dll, SDL2.dll, SDL2\_image.dll, SDL2\_mixer.dll, SDL2\_ttf.dll, smpeg2.dll, zlib1.dll;
* запускаемый файл приложения sdl\_snake.exe;
* подпапка **fonts**, содержащая TTF шрифты, используемые приложением:
  + font\_menu.ttf – шрифт меню приложения,
  + font\_scores.ttf – шрифт таблицы результатов,
  + font\_sys.ttf – системный шрифт,
* подпапка **textures**, содержащая текстуры объектов приложения:
  + backgrnd.jpg – фон игры,
  + intro.jpg – заставка,
  + snake\_seg.png – текстура сегмента змеи,
  + stuff00.png – текстура объекта «отрава»,
  + stuff01.png – текстура объекта «еда».

## Установка и удаление программы

Для установки приложения необходимо скопировать папку, содержащую файлы приложения на жёсткий диск и установить распространяемый пакет Visual C++ для Visual Studio 2015 (vc\_redist.x86.exe). Программа не создаёт временных файлов и может быть запущена и непосредственно со съёмных носителей при условии наличия установленного распространяемого пакет Visual C++ для Visual Studio 2015.

Для удаления программы необходимо просто удалить папку приложения.

## Запуск программы

Запускаемым файлом является файл sdl\_snake.exe.

## Описание меню приложения

Меню приложения состоит из следующих пунктов (см. рис. 3):

* Resume – Возврат к текущей игре,
* New game – начало новой игры,
* Scores – вывод таблицы результатов,
* EXIT – выход из приложения.

Выбор пунктов меню осуществляется мышью или при помощи клавиш Up, Down и Enter.

Рис. 3

## Управление во время игры

Управление персонажем производится при помощи манипулятора «мышь». Персонаж движется по игровому полю в направлении текущей позиции курсора. При этом необходимо избегать столкновения головы змеи с собственным телом и «несъедобными» объектами – это приводит к окончанию игры. При поедании «съедобных» объектов длина тела змеи увеличивается и на игровом поле в случайном месте появляется новый объект случайного вида. Текущий результат отображается в левом нижнем углу (см. рис. 4).

При нажатии клавиши Escape во время игры змея останавливается и отображается меню программы.

Рис. 4

По окончании игры появляется окно ввода имени пользователя для текущего результата (рис. 5).

При нажатии клавиши Enter после ввода имени появляется таблица результатов с введенным ранее именем (рис. 6).

Рис. 5

Из таблицы результатов можно вернуться в меню приложения для последующего выбора дальнейших действий.

Рис. 6

## Выход из игры

Для выхода из приложения нужно выбрать пункт меню EXIT.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате выполнения работы создано игровое приложение S.N.A.K.E., являющееся вариантом игры «Питон».

В ходе процесса выполнения работы была изучена история создания игр серии «Питон» («Змейка» и др.), основные методы и приемы программирования игровых приложений.

Получены практические навыки создания приложений, использующих возможности свободной кроссплатформенной мультимедийной библиотеки SDL 2.0 при помощи интегрированных сред разработки приложений Microsoft Visual Studio и Code::Blocks.

Разработанная программа соответствует полученному заданию, имеет простой интерфейс и модульную организацию, позволяющую расширять функциональность приложения.

# Список литературы

1. Джосаттис, Николаи М. Стандартная библиотека C++: справочное руководство, 2-е изд.: Пер. с англ. / Джосаттис, Николаи М. – М: ООО «И.Д. Вильямс», 2014. – 1136с.
2. Керниган, Брайан У. Язык программирования C / Брайан У. Керниган, Деннис М. Ритчи – М: Издательский дом «Вильямс», 2016. – 288с.
3. Мейерс, С. Эффективное использование STL / Скотт Мейерс – СПб: Питер, 2002 – 224с.
4. Мейерс, С. Эффективный и современный C++: 42 рекомендации по использованию C++11 и C++14.: Пер. с англ. / Скотт Мейерс – М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2016. – 304с.
5. Страуструп, Б. Язык программирования C++ / Бьерн Страуструп – М: Бином, 2015. – 1136с.
6. Шилдт, Герберт. Полный справочник С++ / Герберт Шилдт – М: Издательский дом «Вильямс», 2006. – 800с.
7. Barbier, Maxime. SFML Blueprints / Maxime Barbier – Birmingham, UK: Packt Publishing, 2015. – 298p.
8. Documentation of SFML 2.4.2. Режим доступа: <https://www.sfml-dev.org/documentation/2.4.2/>
9. Documentation of the Thor Library. Режим доступа: <http://www.bromeon.ch/libraries/thor/documentation/v2.1/index.html>
10. Haller, Jan. SFML Game Development / Jan Haller, Henrik Vogelius Hannson, Artur Moreira – Birmingham, UK: Packt Publishing, 2013. – 296p.
11. Pupius, Raimondas. SFML Game Development By Example / Raimondas Pupius – Birmingham, UK: Packt Publishing, 2015. – 523p.
12. Simple and Fast Graphical User Interface. Режим доступа: <https://github.com/TankOs/SFGUI>
13. Tutorials for SFML 2.4. Режим доступа: [https://www.sfml-dev.org/  
    tutorials/2.4/](https://www.sfml-dev.org/tutorials/2.4/)