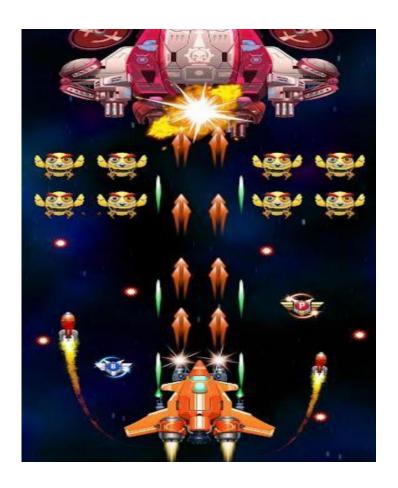
نام و نام خانوادگی : علی فلاحی نام درس: بازیسازی

شماره دانشجویی : ۹۷۱۵۴۲۹۲۱۳

تاریخ تحویل : ۱۴۰۳.۰۷.۲۷

در تصویر زیر برای هر آبجکت اکشن لیست آن را نوشته و نمودار جریان آن را رسم کنید.



شرح آبجکتها:

فضاپیما: کنترلپذیر است و هدف اصلی بازی. بازیکن با آن به موجودات دشمن حمله میکند .

دشمنان : موجودات پرنده کوچک، فضاپیماها و انواع مختلف دشمنان با ویژگیهای خاص.

گلولهها: شلیک توسط فضاپیما که به دشمنان آسیب وارد میکند.

آیتمها : شامل بمب، افزایش قدرت، و آیتمهای قدرتی دیگر.

فضا: محیط بازی (مثلاً کهکشان) که رویدادهای بازی در آن اتفاق میافتد.

اکشنها:

- ا. **حرکت فضاپیما :**کنترل توسط بازیکن.
- ۲. **شلیک گلوله :**با دستور بازیکن یا بهصورت خودکار.
- ۳. تخریب دشمنان :برخورد گلوله به دشمنان باعث نابودی آنها میشود.
- 4. جمعآوری آیتمها :برخورد فضاپیما با آیتمها، قدرت بازیکن را افزایش میدهد.
 - ۵. تغییر سطح :با پیشروی بازیکن، مراحل سختتر میشوند.
 - ۶. **پایان بازی :**اگر فضاپیما تخریب شود، بازی تمام میشود.

برای رسم نمودار جریان بازی، از نمادهای استاندارد استفاده میشود. بهصورت زیر:

- ۱. شروع بازی.
- ۲. نمایش صفحه بازی.
- ٣. كنترل فضاييما توسط بازيكن.
 - ۴. حرکت دشمنان.
 - ۵. شلیک گلولهها.
- تخریب دشمنان هنگام برخورد گلولهها.
 - ۷. جمعآوری آیتمها.
 - ۸. تغییر سطح بازی.
 - ٩. يايان بازي (برد يا باخت).

