

نام درس: بازی سازی

نام و نام خانوادگی : علی فلاحی

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 آبجکت ها:

فضاپیما: کنترل پذیر است و هدف اصلی بازی. بازیکن با آن به موجودات دشمن حمله می کند .

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

گلوله ها : شلیک توسط فضاپیما که به دشمنان آسیب وارد می کند.

آیتم ها : شامل بمب، افزایش قدرت، و آیتم های قدرتی دیگر.

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

اکشن‌ها:

۱. حرکت فضاپیما: کنترل توسط بازیکن.
۲. شلیک گلوله: با دستور بازیکن یا به صورت خودکار.
۳. تخریب دشمنان: برخورد گلوله به دشمنان باعث نابودی آنها می‌شود.
۴. 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. به صورت زیر:

۱. شروع بازی.
۲. نمایش صفحه بازی.
۳. کنترل فضاپیما توسط بازیکن.
۴. حرکت دشمنان.
۵. شلیک گلوله‌ها.
۶. تخریب دشمنان هنگام برخورد گلوله‌ها.
۷. جمع‌آوری آیتم‌ها.
۸. تغییر سطح بازی.
۹. پایان بازی (برد یا باخت).



