

Arkanoid

Skrót dokumentacji

Arkanoid to gra napisana w języku C++, wykorzystująca bibliotekę graficzną SDL (<https://www.libsdl.org/>).

Rozkład klas i metod znajduje się w `.\docs\html\annotated.html`

Zasady gry jest prosta – gracz, kierując paletką u dołu ekranu odbija piłeczkę oraz stara się, za jej pomocą, zbić wszystkie klocki na planszy.

Sterowanie:

←, →	ruch lewo/prawo
↑	strzał (gdy podniesiemy bonus)
S	zapis stanu gry
L	wczytanie stanu gry

Debugowanie:

1,2,3,4	utworzenie przeciwników
F	zmuszenie przeciwników (wszystkich) do wykonania akcji

W tym momencie w grze jest 8 powerup'ów, będących bonusami lub karami, oraz 4 rodzaje przeciwników (poruszający się po przekątnej, strzelający, zostawiający klocki, 'buffujący').

Poziomy wczytywane są z plików JSON – wystarczy spojrzeć by zrozumieć zasadę dodawania nowych etapów (i dodać swoje).

Wczytywanie i zapisywanie stanu gry jest bardzo uproszczone (wczytywanie danych stream'em i zapisywanie do odpowiednich zmiennych)