

القطار

تم عمل مشروع مادة البيانات الحاسوبية و الذي يتضمن الآتي :

- البيئات الخارجية.
- القطار.
- التفاعل مع محتويات القطار.

البيئات الخارجية :

تم عمل ٣ بيئات متنوعة و تتضمن **سهول** و **صحراء** و أنفاق حيث يمكن للاعب التنقل فيما بينهم عن طريق المشي أو ركوب القطار مع ضمان عدم وصول اللاعب إلى حافة البيئة.

القطار :

يتألف القطار من مجموعة عربات و هي **عربة النوم** و **عربة الطعام** و **عربة الركاب** و **عربة سينما** و **عربة القائد** و كل منها يحوي عناصر مختلفة عن الأخرى (طاولات طعام, كراسي, تخوت, محرقة).

التفاعل مع محتويات القطار :

يمكن للاعب فتح الباب و إغلاقه عن طريق ضغط O

يمكن للاعب تشغيل الضوء و إطفاءه عن طريق ضغط L

يمكن للاعب فتح ستارة و إغلاقها عن طريق ضغط K

يمكن للاعب تحويل الرؤية لـ third عن طريق ضغط T

يمكن للاعب تحويل الرؤية لـ first عن طريق ضغط F

يمكن للاعب الرجوع إلى القطار عن طريق ضغط R

تم عمل المشروع باستخدام برمجة ال oop و استخدام
أسطح شفافة و الإضاءة و الصوت و غيرها من الطلبات.

الطلاب :

- أريج حمد.
- آية الحمصي.
- رؤى المسالمة.
- علي الدكاك.
- محمد وانلي.