פרויקט משחק בומברמן

מגיש: חגי בדיחי ת"ז 066378423

הסבר כללי: ממשתי בפרויקט משחק בומברמן, רובוט מנסה להתחמק משומרים אמור לזרוק עליהם פצצות יכול לקבל מתנות עובר שלבים וכו'

תיכון: מיין שלא עושה כלום חוץ מלקרוא לקונטרולר שקורא באמצעות בורד מקובץ TXT את השלב, כמו"כ מחזיק וקטור של אובייקטים שנמצאים בחלון הרובוט מוחזק במצביע נפרד, כל האובייקטים יורשים מהמחלקה אובייקט מיקום גט וסט למקום, גודל, טקסטורה, וקוליידים לדבל דיספץ'.האובייקטים הנעים יורשים גם אפדייט -מוב הוא מילה שמורה ולא רציתי לערבב- רסט כדי להחזיר למקום המקורי וכמובן המקום המקורי

פורמט קובץ שלב: השלבים אמורים להיקרא מקובץ TXT מצורף בורד מקבל מהקובץ גובה ולכן יודע מתי לעצור.

קבצים שיצרתי:

אלגוגרד, H CPP אמור להיות שומר שמופעל באמצעות אלגוריתם כלשהו. לא הצלחתי לממש

בורד, H ,CPP מנהל את הלוח, קורא מהקובץ, ומצייר בחלון

בומבס H, CPP אמור להיות הפצצות שהרובוט זורק. לא הצלחתי לממש

קונטרולר H, CPP התכנה שמנהלת את המשחק

דור H, CPP הדלת שבאמצעותה עוברים שלב.

גיפטס H, CPP מתנות שהרובוט אמור לאסוף. לא הצלחתי לממש

גארדס H, CPP מחלקת אב לשומרים

מיין CPP מחזיק את כל הקריאות לספריות של SFML וקורא לקונטרולר

מובינג H, CPP מחלקת אב לחלקים נעים

נונמובינג H, CPP מחלקת אב לחלקים שאינם נעים

אוביקט H, CPP מחלקת אב לכל האובייקטים במשחק

פלייר H, CPP מחלקה המנהלת את דמות הרובוט שהשחקן מפעיל מהמקלדת

רנדוגרד H, CPP מנהלת שומרים הנעים באופן רנדומלי

סטונס H, CPP סלעים ניתנים לפיצוץ. לא הצלחתי לממש

וולס H, CPP חומות (של תקוה) לא ניתנות לפיצוץ או מעבר

בורד קובץ TXT המכיל את בשלבים

קובץ של פונט אריאל להדפסת התפריט

מבני נתונים ותפקידיהם: זה לא מה שכתבתי בתיכון?

אלגוריתמים ראויים לציון: שום דבר מיוחד

באגים ידועים: אין פצצות, מתנות, שעון, וכו' והחיים מתאפסים ל3 בכל מעבר שלב

הערות: כתבתי לבדי, אנא התחשב