

***** TEMAT GRY I OPIS *****

TEMAT GRY: Nietypowy wąż!

Gra to nietypowy wąż, snake w której to mamy za zadanie przeżyć jak najdłużej a przy tym zbierać jak najwięcej punktów . Gra różni się o typowego snake tym , że zbierając punkty nie powiększamy naszego węża a tylko powiększamy nasz wynik . Punkty do zbierania są oznaczone na planszy jako znak "*" . Dodatkowo oprócz punktów na planszy pojawiają się obiekty dwóch typów:

1. Obiekt znak zapytania "?", jeżeli go zbierzemy to wykona się losowo jedna z dwóch funkcji

a) Znikną z planszy wszystkie ściany oczywiście oprócz tych obramówkowych (opisane dalej)

b) Odwróci się nam sterowanie tzn góra będzie dołem , lewa strona prawą itd przy czym gra lekko spowolni

2. Obiekt ściana "#" . Tego obiektu należy unikać ponieważ gdy na niego wejdziemy to ginimy.

***** STEROWANIE *****

W grze sterujemy naszym wężem który na planszy jest widoczny jako znak "O" . Sterujemy za pomocą klawiszy W (góra) S (dół) A (lewo) D (prawo) chyba że zebraliśmy znak zapytania i wykonała się funkcja odwracania sterowania wtedy góra będzie dołem , lewa strona prawą itd .

***** INSTRUKCJA OBSŁUGI *****

Sterowanie oraz opis patrz wyżej.

1. Dla typowego "Kowalskiego"

- * Wejdź do katalogu z grą
- * Uruchom plik "snake_obiektowe.exe"
- * Ciesz się grą!

2. Dla osoby chcącej zaimportować grę do swojego projektu w C++

- * dodaj trzy biblioteki:

```
#include <cstdlib>
```

```
#include <ctime>
```

```
#include "Gra_TXT.h"
```

- * w mainie użyj: "srand(time(NULL));" najlepiej na samym początku zapewnia to losowość.
- * Stwórz obiekt typu Gra_TXT a następnie użyj na nim funkcji Start();
- * Gotowe !

W razie jakichkolwiek problemów , pytań zapraszam do kontaktu

denislewko@gmail.com

lub osobiście ;)

***** OPIS KLAS *****

obiekt - klasa będąca jednym obiektem na mapie która może być puste albo zajęta (np znak zapytania , punkt czy ściana)

player - klasa opisująca położenie gracza na mapie .

Dir - enumerator ze wszystkimi możliwymi kierunkami w jakie może poruszać się nasz wąż .

Snake_Engine - główny "mózg" gry . Odbywa się tutaj analiza czasowa (sprawdzenie czy można ustawić już nowe obiekty , ustawianie ich) i położenia gracza (sprawdzanie czy gracz nie zebrał jakiegoś obiektu bądź na niego wszedł)

Gra - podstawowy szablon gry . Tutaj mieści się przede wszystkim metoda startująca grę.

Gra_TXT - Gra w trybie konsolowym

Schemat klas (dostępny również jako osobny plik graficzny)

