## \*\*\*\*\*\*\*\*\* 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 uzbierać 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 giniemy.

## \*\*\*\*\*\*\*\*\* 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 ze 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 sie 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)

