

הסבר פתרון- ReadMe

- אליעד ארזואן
- Arzuane1
- 206482622

מחלקות שהוספתי

Alien

- מייצגת חייזר אויב במשחק.
- מרחיבה את block.
- מכילה בתוכה פעולות של הזזת חייזר ימינה, הזזה שמאלה ולמטה- המקבלות פרמטרים בעזרתם נדע על החייזר הכי תחתון ושמאלי וימני כדי שבמקרה של פגיעה באחד הצדדים או הגעה לגובה של בלוק השחקן יפסיד חיים.
- מכילה פעולה shoot היורה כדור מהחייזר.
- בtimepassedd נשתמש בdt כדי לעשות שכל חצי שנייה חייזר ירה כדור.

AlienFactory

- מחלקה שמייצרת חייזרים (כמו blockFactory).

מחלקות שערכתי קצת

GameLevel

- הוספת ballremover לכל חלקי המסך כי הכדור זז רק בקו ישר.

GameFlow

- מחיקת אופציה של מסך ניצחון כי לא אפשרי.

block

- שינוי פונקציית hit שלא תשנה את כיוון המהירות אחרי שפוגעים בבלוק כי במשחק כל הבלוקים על נקודת פגיעה אחת ואחרי זה הכדור ממשיך כרגיל.
- הוספת תכונת isAlien שבבלוק רגיל תהיה false ובAlien נעשה override וזה יהיה true.

בקריאת קבצי בלוקים:

- הוספת סימן של חייזר adef כך שלכל חייזר אותו גודל ותמונה.

LevelInformation

- הוספת רשימת חייזרים של חייזרים נותרים.
- שינוי counterh מבלוקים נותרים לחייזרים נותרים.

Paddle

- הוספת פרמטרים של gamelevel וgame environment בשביל לירות כדור.
- הוספת רשימת כדורים כדי למחוק את הכדורים שנורו כאשר השחקן מפסיד.

scoreTrackingListener

- עדכון הוספת הנקודות ל100 כשהורגים חייזר.

block remover

- הוספת פרמטר של רשימת חייזרים כדי למחוק את החייזר שנמחק מהרשימה.
- בדיקה אם חייזר פוגע בחייזר ע"י צבע הכדור שפוגע (אדום כי חייזרים יורים אדומים) ובדיקה אם פוגע בחייזר.

HitListener

- הוספת אופציה לpaddle כדי שכשכדורים יפגעו בו הם יימחקו ונקבל פסילה.

הצגת הבלוקים והחייזרים

- פשוט יצרתי אותם באמצעות הקבצים עם ההגדרות של משימה 6.
- רק ש adef מסמן Alien definition.
- המגנים יצרתי מהרבה בלוקים קטנים.