

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE

Wydział Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji



Projekt i realizacja gry w przestrzeni nieeuklidesowej

Autor: Michał Flak (294309)

Opiekun: dr. inż. Witold Alda

Dokumentacja użytkownika

Kompilacja ze źródła

Należy mieć zainstalowany kompilator Rust oraz menedżer pakietów Cargo, najlepiej poprzez Rustup.

Po wejściu w folder projektu należy wpisać w terminalu:

„cargo build”

Plik wykonywalny pojawi się w / *target* /.

Ewentualnie można też uruchomić przez:

„cargo run”

Dystrybucja i uruchomienie

Potrzebne są następujące pliki / foldery na tym samym poziomie.

- hypermaze (wykonywalny)
- assets (folder)

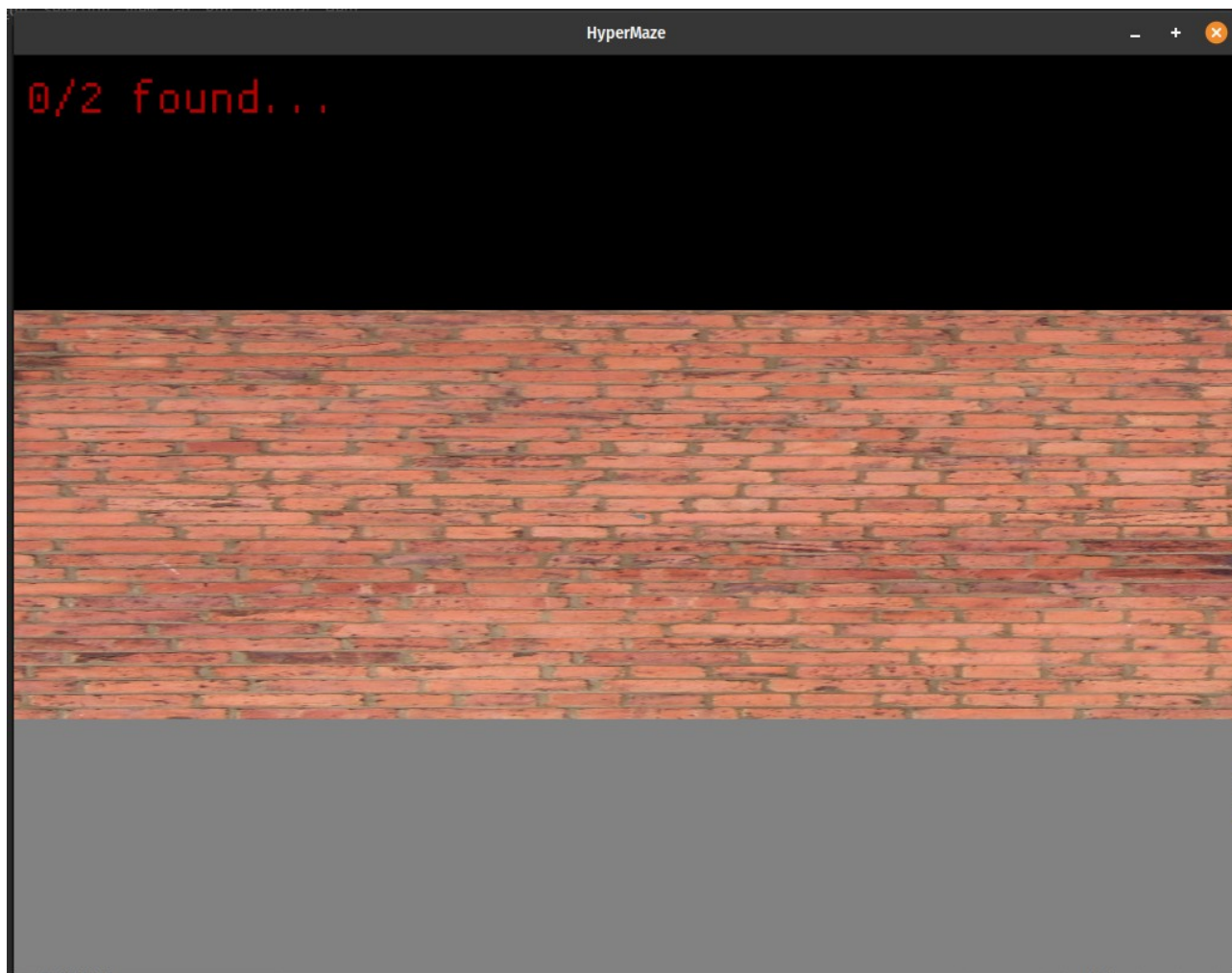
Uruchamiamy ./hypermaze.

Użytkowanie

Po uruchomieniu widzimy ekran ładowania:

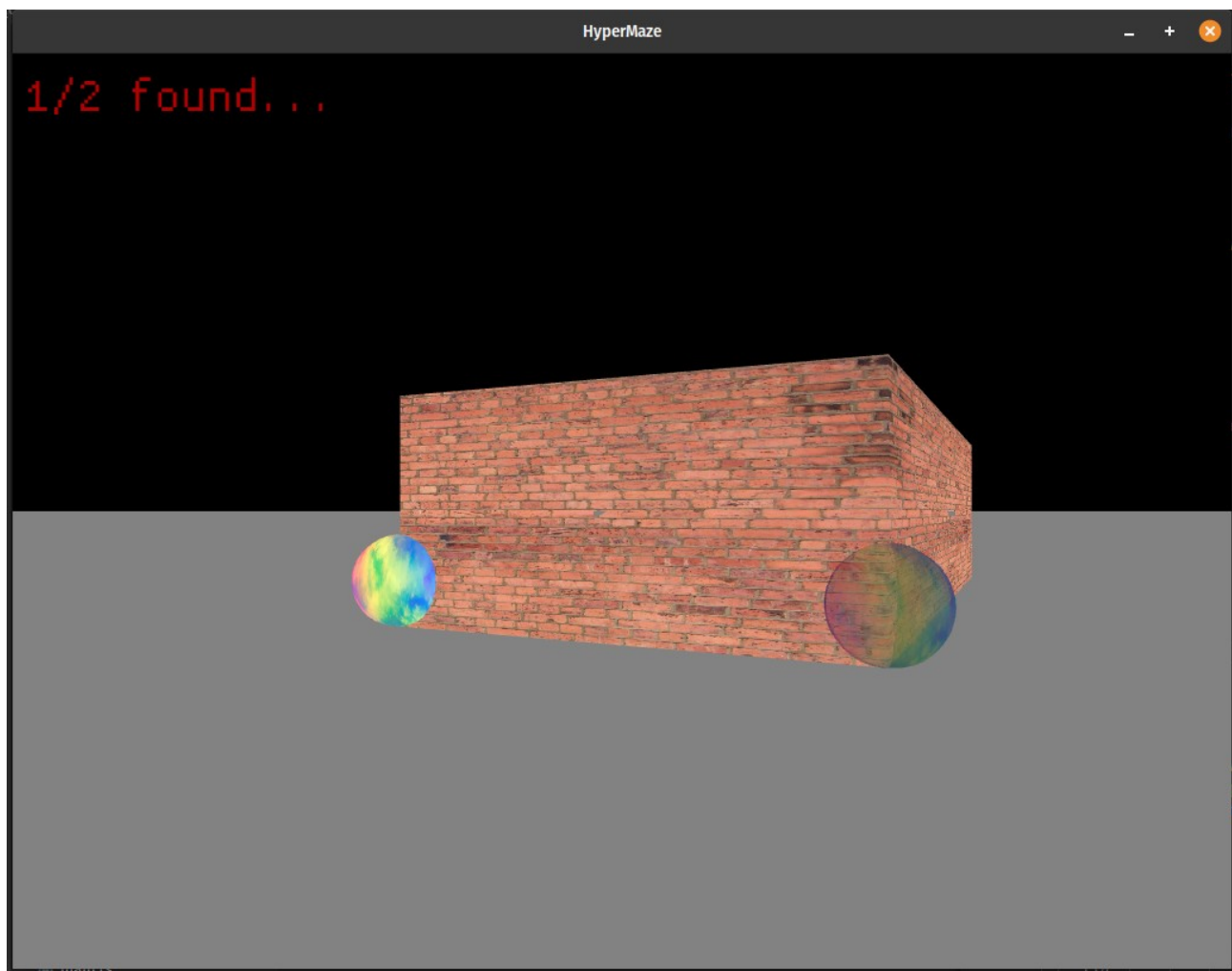


Następnie widzimy ekran gry:

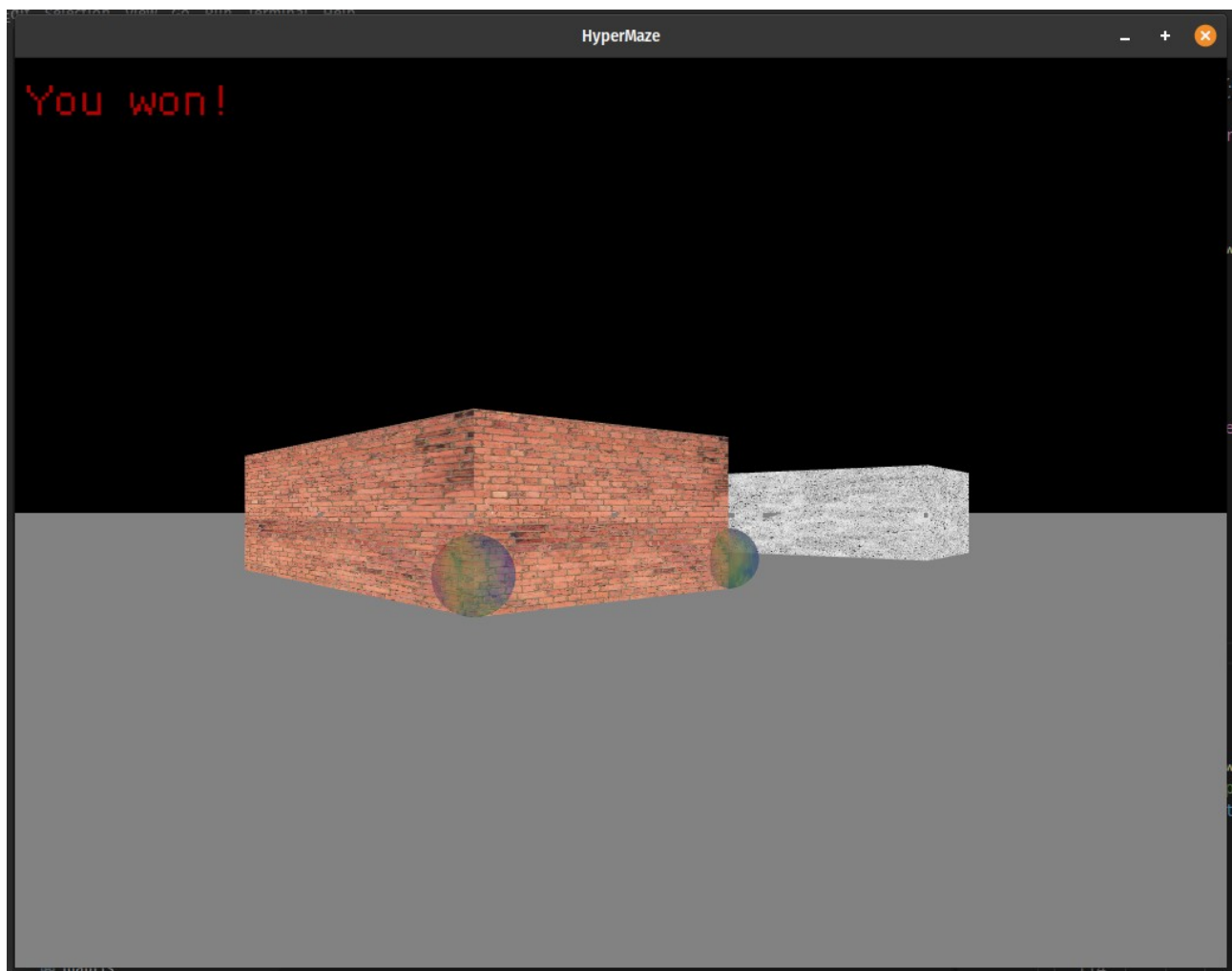


Sterowanie:

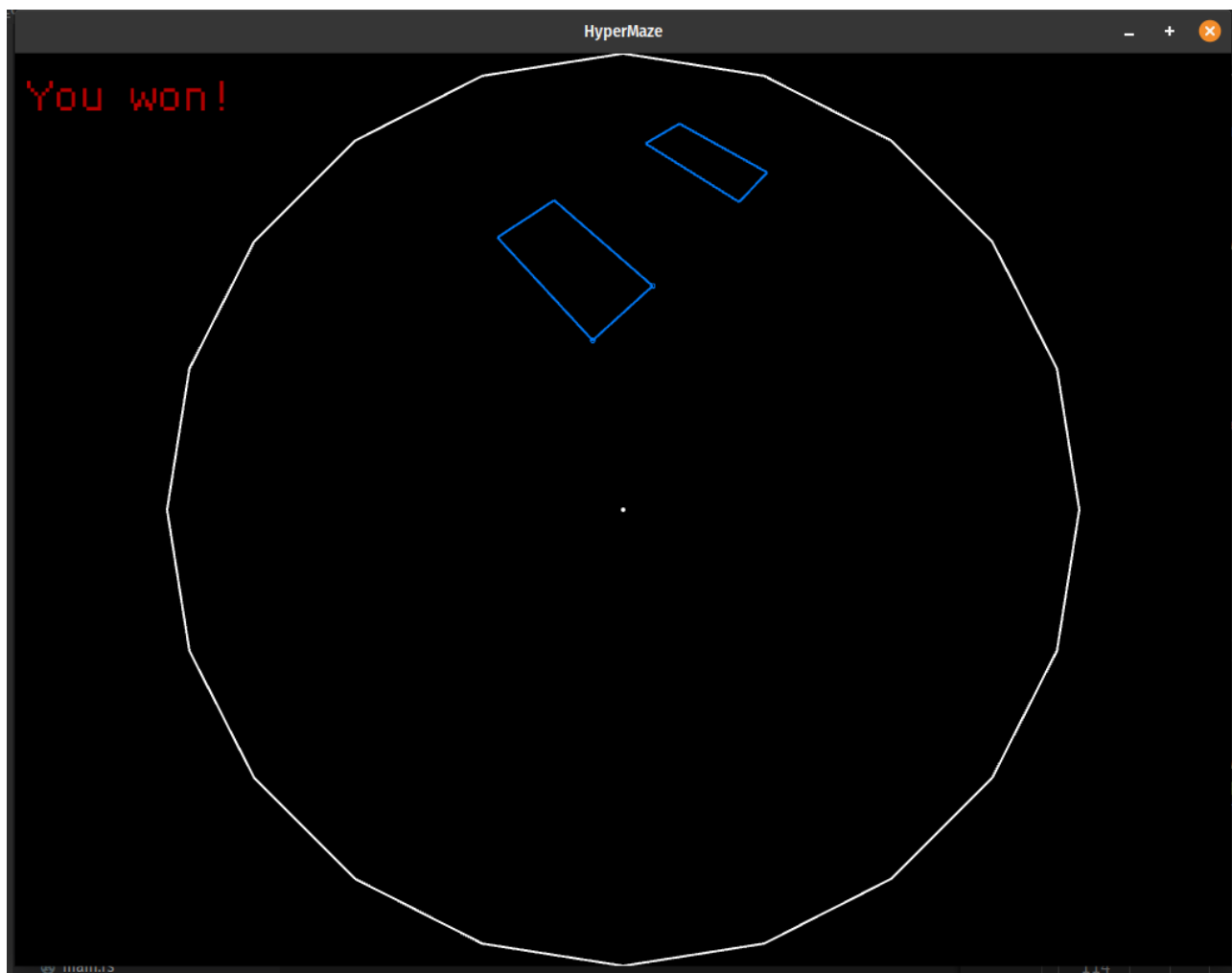
W, UP – ruch w przód
S, DOWN – ruch w tył
LEFT – obrót w lewo
RIGHT – obrót w prawo
A – ruch w bok
D – ruch w bok
TAB – minimapa
LSHIFT – sprint
ESC – wyjście



Celem gry jest zebranie wszystkich kolorowych kulek.



Ekran zwycięstwa



Widok z góry