Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет компьютерных систем и сетей

Кафедра электронных вычислительных машин

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к курсовому проекту

на тему

ИГРА «ТЕТРИС»

БГУИР КР 1-40 02 01 108 ПЗ

Студент: гр. 250505 Гнетецкий Д.Г.

Руководитель: Марзалюк А. В.

МИНСК 2023

**СОДЕРЖАНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc151981732)

[1 ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ 4](#_Toc151981733)

[2 ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ 5](#_Toc151981734)

[2.1. Обзор методов и алгоритмов решения поставленной задачи. 5](#_Toc151981735)

[2.1.1. Управление игровыми фигурами 5](#_Toc151981736)

[2.1.2. Обработка столкновений 6](#_Toc151981737)

[2.1.3. Уровни сложности 7](#_Toc151981738)

[3. ФУНКЦИАНАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ 9](#_Toc151981739)

[3.1 Формат входных и выходных данных 9](#_Toc151981740)

[3.2 Диаграмма классов 9](#_Toc151981741)

[3.3 Описание классов 9](#_Toc151981742)

[3.3.1. Класс игрового поля 9](#_Toc151981743)

[3.3.2. Класс фигур 10](#_Toc151981744)

[3.3.3. Классы определенных типов фигур 11](#_Toc151981745)

[3.3.4. Класс игры 12](#_Toc151981746)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 14](#_Toc151981747)

[ПРИЛОЖЕНИЕ А 15](#_Toc151981748)

# ВВЕДЕНИЕ

В современном мире программирования прикладного программного обеспечения имеется множество возможностей для создания эффективных и мощных приложений. Однако важно правильно выбирать инструменты и языки программирования, чтобы достичь желаемых результатов. В данной пояснительной записке я рассмотрю современные возможности разработки прикладного программного обеспечения с использованием языка высокого уровня C++.

Язык C++ является одним из самых мощных и универсальных языков программирования на сегодняшний день. Он предоставляет разработчикам широкие возможности для создания сложных и высокопроизводительных приложений. Возможности C++ включают в себя объектно-ориентированное программирование, стандартную библиотеку шаблонов (STL), а также обширные средства для многопоточного и системного программирования.

Для демонстрации силы и гибкости языка C++ в рамках данного курсового проекта я разработал собственную версию игры "Тетрис" с использованием C++ и графической библиотеки SFML. Эта игра, хотя и известна своими простыми правилами, предоставляет отличный пример приложения, которое требует эффективной обработки данных и оптимизации для создания плавного и увлекательного геймплея.

Игра "Тетрис является воплощением классических механик этой игры, но также примером того, как можно использовать C++ для создания высокопроизводительного приложения. Наш проект включает в себя разработку игрового движка, графического интерфейса с использованием SFML, систему управления и множество других элементов, чтобы предоставить игрокам полноценный опыт игры в Тетрис.

пвапвап

# 1 ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Целью данного курсового проекта является создание собственной версии игры "Тетрис" с использованием языка программирования C++ и графической библиотеки SFML. Моя игра должна предоставлять игрокам увлекательный геймплей и обладать удобным пользовательским интерфейсом с соответствующими игровыми функциональностями.

Необходимо разработать игровой движок, обеспечивающий основные механики и правила игры "Тетрис", создать графический интерфейс с использованием библиотеки SFML для отображения игрового поля, фигур и интерактивных элементов, реализовать систему управления, позволяющую игроку взаимодействовать с игровым процессом.

Нужно рассмотреть добавление дополнительных функциональностей, таких как счет, уровни сложности и возможность сохранения и загрузки игровых сессий. Также необходимо позаботиться об обработке исключительных ситуаций, чтобы обеспечить стабильную и безопасную работу игры.

Игра "Тетрис" остается популярной и актуальной в мире компьютерных игр. Создание собственной версии "Тетриса" с использованием C++ и SFML позволит продемонстрировать не только навыки программирования, но и способность разрабатывать развлекательное программное обеспечение.

Для реализации программы используется объектно-ориентированный язык программирования С++, среда разработки CLion 2023.

# 2 ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ

Тетрис — это классическая аркадная игра, созданная программистом Алексеем Пажитновым в 1984 году. Она стала одной из самых известных и популярных видеоигр в мире. В игре используются геометрические формы, называемые тетромино, которые состоят из четырех квадратных блоков.

Цель игры — управлять падающими тетромино и формировать горизонтальные линии без промежутков. Когда линия полностью заполняется, она исчезает, принося игроку очки.

В игре используются семь различных форм тетромино, каждая с уникальной комбинацией квадратных блоков. Эти формы могут быть вращены и перемещены игроком для оптимального распределения по игровому полю.

Важным аспектом является обработка столкновений между тетромино и игровым полем. Управление тетромино может осуществляться различными методами, такими как управление клавишами клавиатуры или сенсорными устройствами.

Для создания динамичного игрового процесса можно использовать различные методы увеличения сложности, такие как увеличение скорости падения тетромино или изменение набора доступных форм на разных уровнях.

## 2.1. Обзор методов и алгоритмов решения поставленной задачи.

## 

## 2.1.1. Управление игровыми фигурами

Метод 1: Управление клавишами клавиатуры

Для управления игровыми фигурами можно использовать метод, основанный на отслеживании событий клавиш клавиатуры при помощи библиотеки SFML. Это позволяет игроку легко перемещать и вращать фигуры с помощью клавиш клавиатуры.

Метод обладает простотой и интуитивностью для игрока. Игрок может мгновенно реагировать на изменения в игре.

Управление клавишами клавиатуры хорошо подходит для игр на компьютере и легко настраивается, однако для мобильных устройств, управление клавишами может быть менее удобным.

Метод 2: Управление сенсорными устройствами

Возможно управление игровыми фигурами через события сенсорных устройств на мобильных устройствах. Это позволит игрокам легко перемещать и вращать фигуры, касаясь экрана.

Управление сенсорами обеспечит адаптацию игры для мобильных платформ. Это будет удобно для игроков, использующих сенсорные устройства, но требуется дополнительная настройка и адаптация для различных устройств.

### 2.1.2. Обработка столкновений

Метод 1: Матричный подход

Для обработки столкновений между фигурами и игровым полем, можно использовать матричный подход. Игровое поле и фигуры представлены в виде матриц, где каждая ячейка соответствует клетке поля или фигуры. При перемещении и вращении фигур происходит сравнение значений матрицы фигуры с матрицей игрового поля.

Метод обеспечивает точную обработку столкновений и контроль над каждой ячейкой, позволяет точно определять столкновения и взаимодействие между фигурами и полем. Однако матричный подход может потребовать дополнительного объема памяти для хранения матриц.

Метод 2: Использование булевых массивов

Для каждой клетки поля я использовал булевый массив для отслеживания ее состояния (занята или свободна). Это позволяет быстро определять столкновения без необходимости хранения матриц.

Метод обеспечивает быструю обработку столкновений и более экономичное использование памяти. Он позволяет оптимизировать использование памяти и быстро определять столкновения. Однако требуется дополнительный код для обновления булевых массивов при каждом движении фигур.

### 2.1.3. Уровни сложности

Метод 1: Увеличение скорости падения

Постепенное увеличение скорости падения тетромино с уровнем сложности. На каждом новом уровне фигуры будут падать быстрее, что делает игру более динамичной и вызывает у игроков больше вызовов.

Метод позволяет контролировать уровень сложности и усилить динамичность игры. Уровни сложности обеспечивают разнообразие игрового процесса и возможность для игроков улучшать свои навыки. Однако требует балансировки, чтобы сохранить игру интересной и честной.

Метод 2: Изменение набора тетромино

Возможно добавление различных наборов тетромино на разных уровнях сложности. Новые фигуры добавят разнообразие и вызовут у игроков новые тактические решения.

Однако метод требует дополнительной разработки фигур и балансировки уровней.

# 3. ФУНКЦИАНАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

## 3.1 Формат входных и выходных данных

Файл Game.bin хранит данные о последней сохраненной партии

Файл statistic.txt хранит данные о рекордах и статистике игроков

Таблица 3.1 - Файл BestPlayersInfo.txt (информация о прошлых играх):

|  |  |
| --- | --- |
| Никнейм | Игровой счет |
| Daniel | 87439 |

Файл color\_cubes.png хранит изображение клеток фигур

Файл menu.png хранит изображение главного меню

Файл buttonStart.png хранит изображение нажатой кнопки «Начать игру»

Файл buttonResume.png хранит изображение нажатой кнопки «Продолжить игру»

Файл buttonExit.png хранит изображение нажатой кнопки «Завершить игру»

Файл pause.png хранит изображение ненажатой кнопки паузы

Файл unpause.png хранит изображение нажатой кнопки паузы

Файл board.png хранит изображение игрового поля

Файл rows.png хранит изображение блока, в котором выводится количество соженных линий

Файл buttonON.png хранит изображение включенной кнопки музыки

Файл buttonOFF.png хранит изображение выключенной кнопки музыки

Файл restart.png хранит изображение кнопки «Начать игру заново»

Файл gameOver.png хранит изображение экрана после проигрыша

## 3.2 Диаграмма классов

Диаграмма классов представлена в приложении А.

## 3.3 Описание классов

## 3.3.1. Класс игры

### class Game{

### Поля:

### Board field; - игровое поле

### Figure\* currentFigure; - текущая фигура

### Figure\* nextFigure; - следующая фигура

### std::vector<Figure\*> figures; - вектор всех возможных фигур

### Button buttonPause; - кнопка паузы

### Button buttonRestart; - кнопка для начала игры заново

### Button buttonMusic; - кнопка для включения/выключения музыки

### Picture buttonGameOver; - экран окончания игры

### Picture buttonRowsCount; - картинка количества соженных линий

### Picture oneBlock; - изображение одного кубика

### Picture\_Sprite pauseBoard; - изображение доски во время паузы

### sf::Font font; - шрифт текста

### sf::Text text; - текст

### sf::Clock gameTime; - переменная для вычисления пройденного игрового времени

### sf::Music music; - музыка в игре

### int lines\_in\_a\_row; - кол-во линий соженных одновременно

### int score; - игровой счет

### int time; - игровое время

### int fileTime; - игровое время загруженное из файла

### int tmpTime; - игровое время во время паузы

### int countLines; - количетсво соженных линий

### std::string number; - вспомогательная строка для перевода в число

### Queue<PlayerInfo> infoQueue; - очередь из никнеймов лучших игроков и их счета

Методы:

### Game(); - конструктор класса Game

### int keyPressCheck(sf::Event& event, sf::RenderWindow& window, int& key, GameMenu& menu); - проверка нажатых клавиш

### int mousePressedCheck(sf::Event& event, sf::RenderWindow& window); - проверка нажатий мышкой

### void buttonAction (int& key); - действие в зависимости от нажатой клавиши

### void fallingFigure (sf::Clock& timer, float pause); - падение фигуры

### Figure\* getRandomFigure(); - получить случайную фигуру

### void getAllFigures(); - возобновить вектор всех фигур

### void drawBoardImage (sf::RenderWindow& window); - рисование игрвоого поля

### void draw(sf::RenderWindow& window); - рисование всех кнопок и изображений

### void drawNextFigureBlock(sf::RenderWindow& window); - рисование следующей фигуры

### bool boundariesIsBroken (); - проверка на столкновение

### void isLocked(); - проверка на приземление фигуры

### int distanceToLocked (); - вычисление расстояния до приземления

### void drawPlacedBlocks(sf::RenderWindow& window); - рисование упавших блоков

### bool gameOver(sf::RenderWindow& window, sf::Event& event); - првоерка на конец игры

### void checkAndClearFilledLines ();- проверка на заполнение линии

### void deleteLine (int num, int count); - удаление заполненной линии

### void readFileBestPlayers(const char\* fileName); - прочитать статистику игроков из текстового файла

### void writeFileBestPlayers(const char\* fileName); - записать статистику игроков в текстовый файл

### void showBestPlayersBlock(sf::RenderWindow& window); - вывести статистику пяти лучших игроков на экран

### void scoreBooster (int& \_lines\_in\_a\_row); - начисление очков за соженные линии

### void showGameTime(sf::RenderWindow& window); - показ пройденного игрового времени

### void showScore (sf::RenderWindow& window); - показ количества набранных очков

### void checkStatisticBeforeSave(); - занести информацию о текущем игроке по окончанию игры в файл со статистикой дургих игроков

### bool processGameCycle (sf::RenderWindow& window, GameMenu& menu); - обработка игрового цикла

### void loadGameFromFile(std::string fileName); - прочитать прошлую игру из бинарного файла

### void saveGameToFile(std::string fileName); - сохранить игру в бинарный файл

### };

### #endif //TETRIS\_GAME\_H

## 3.3.2. Класс фигур

class Figure{

protected:

std::map<int, std::vector<Position>> condition; - map который служит для сопоставления числа с набором координат соответствующих определенному положению фигуры

int rotationStatus; - тип текущего поворота фигуры

int color; - цвет фигуры

int cellSize; - размер клетки фигуры в пикселях

int offsetX; - смещение движения фигуры по координате х

int offsetY; - смещение движения фигуры по координате у

sf::Image cubeImage; - изображение клетки фигуры

sf::Texture cubeTexture; - текстура клетки фигуры

sf::Sprite cubeSprite; - спрайт клетки фигуры

int type; - тип фигуры

public:

Figure(); - конструктор

int getType(); - получить тип фигуры

sf::Sprite& getCubeSprite(); - получить спрайт фигуры

void drawFigure(sf::RenderWindow& window); - функция отображения фигуры на экран

void move(int xPos, int yPos); - функция перемещения фигуры

std::vector<Position> newCondition (); - функция изменения координат фигуры после смещения

void rotation (bool flag); - функция изменения состояния поворота

};

## 3.3.3. Классы определенных типов фигур

Все эти классы являются наследниками класса Figure, в них нужно по-разному прописать конструктор

class J\_Figure:

{

public:

J\_Figure(); - конструктор для инициализации типа фигуры и возможных ее координат при разных поворотах

};

class S\_Figure:

{

public:

S\_Figure(); - конструктор для инициализации типа фигуры и возможных ее координат при разных поворотах

};

class Z\_Figure:

{

public:

Z\_Figure(); - конструктор для инициализации типа фигуры и возможных ее координат при разных поворотах

};

class L\_Figure:

{

public:

L\_Figure(); - конструктор для инициализации типа фигуры и возможных ее координат при разных поворотах

};

class O\_Figure:

{

public:

O\_Figure(); - конструктор для инициализации типа фигуры и возможных ее координат при разных поворотах

};

class I\_Figure:

{

public:

I\_Figure(); - конструктор для инициализации типа фигуры и возможных ее координат при разных поворотах

};

class T\_Figure:

{

public:

T\_Figure(); - конструктор для инициализации типа фигуры и возможных ее координат при разных поворотах

};

### 3.3.4. Класс игры

class Game {

protected:

Figure currentFigure; - текущая фигура

Figure nextFigure; - следующая фигура

std::vector<Figure> figures; - набор всех возможных фигур

sf::Image tmpCubeImage; - изображение ячейки куба для отрисовки упавших фиугр

sf::Texture tmpCubeTexture; - текстура ячейки

sf::Sprite tmpCubeSprite; - спрайт ячейки

public:

Game(); - конструктор

void keyPressCheck(sf::Event& event, int& key); - проверка нажатия клавиши

void buttonAction (int& key, Game& game); - действие по нажатию клавиши

void fallingFigure (sf::Clock& timer, float pause, Game& game); - функция автоматического падения фигуры

Figure getRandomFigure(); - получение случайной фигуры

std::vector<Figure> getAllFigures(); - получение вектора всех фигур

void draw(sf::RenderWindow& window); - отрисвока всех данных

bool boundariesIsBroken (); - проверка границ

void isLocked(); - останвока упавшей фигуры

};

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Луцик Ю. А. Объектно-ориентированное программирование на языке С++: учеб. пособие /Ю. А. Луцик, В. Н. Комличенко. – Минск: БГУИР, 2008.–266 с.

2. Дейтел, Х.М. Как программировать на С++ / Х.М. Дейтел, П.Д. Дейтел; пер. с англ. – М. : Бином, 2007. – 1152 с..

3. Страуструп, Б. Язык программирования С++ / Б. Страуструп; специальное издание. Пер. с англ. – СПб. : BHV, 2008. – 1098 с.

4. Лафоре Р. Объектно-ориентированное программирование с С++/ 4-е издание М.:Питер, 2004. – 923 с.

# ПРИЛОЖЕНИЕ А

(обязательное)

Диаграмма классов