

# **”Lata i strzela”**

## **Dokumentacja**

Michał Martusewicz 282023

Wrocław, 1 lipca 2018

### **1 Strona użytkowa**

Projekt to prosta gra zręcznościowa. Zadaniem gracza jest zestrzelenie jak największej liczby przeciwników. Gracz porusza statkiem, będącym czerwoną kropką. W grze są pewne utrudnienia: jest grawitacja (czyli przeciwnicy spadają coraz szybciej) oraz kolory. Przeciwnika danego koloru można zestrzelić wyłącznie strzałem o tym samym kolorze. Gra kończy się, gdy któryś z przeciwników dotknie dolnej części planszy. Przeciwnicy są różnej wielkości. Punkty przyznawane są następująco: 1 punkt za każde trafienie przeciwnika i 5 za ostateczne jego zniszczenie. Po każdym trafieniu przeciwnik się zmniejsza, po ostatnim znika zupełnie. Kolejnym utrudnieniem jest ograniczenie ilości amunicji jaka może być w jednym czasie na planszy. Dodatkowo z pewnym prawdopodobieństwem pojawiają się bonusy:

- tripple shot - potrójny strzał - przez pewien czas użytkownik strzela w trzech kierunkach jednocześnie;
- infinity ammo - nieskończona amunicja - przez pewien czas gracz może wystrzelić dowolnie wiele amunicji;
- red shot - czerwony strzał - strzał tego koloru może niszczyć przeciwników wszystkich kolorów;
- reversed grav - odwrócona grawitacja - przeciwnicy przestają spadać;
- less enemys - mniej przeciwników - pojawia się dwa razy mniej przeciwników.

Aby zdobyć bonus, należy go dotknąć swoim statkiem.

### **2 Strona techniczna**

Projekt zawiera klasę dot, po której dziedziczą wszystkie klasy wszystkich obiektów: bonus, enemy, player i shot. Głównymi metodami tych klas to new, update i draw, które definiują tworzenie obiektów, ich aktualizację i rysowanie. Do tego jest klasa box, która odpowiada za stworzenie ścian dookoła planszy.

### 3 Uruchamianie + wykorzystanie

Aby uruchomić grę, należy wpisać polecenie

```
love path
```

gdzie path to ścieżka do folderu gry. Po uruchomieniu polecenia ukaze się okienko z grą. Aby rozpocząć grę należy nacisnąć dowolny klawisz alfanumeryczny. W czasie gry można wcisnąć klawisz "h" - ukaze się tekst pomocy. Klawisz Esczamyka okno z grą. Sterowanie w czasie gry:

- Strzałki - poruszanie statkiem
- z, x, c, v - zmiana koloru strzału na odpowiednio: pomarańczowy, zielony, niebieski, fioletowy.
- spacja - strzał