

DOKUMENTACJA

Projekt gry Bomberman

1. Narzędzia i programy

Gra zostanie napisana w języku programowania C#. Korzystamy z programu Microsoft Visual Studio oraz rozszerzenia *GitHub Extension for Visual Studio* którego używamy jako system kontroli wersji. Pozwala on na sklonowanie istniejącego już repozytorium, dodanie nowych commitów, pobranie najnowszych zmian z aktywnego brancha oraz wyświetlenie listy zmienionych plików oraz samych zmian.

Repozytorium zostało stworzone na GitHubie, poniżej link:

<https://github.com/iNQKING/Bomberman>

2. Dokumentacja kodu

Główną klasą projektu gry będzie „gra” która wyświetli dostępne opcje jak np. rozpocznij nową grę. Program „plansza” zawiera klasy: Rozmiar Planszy w konstruktorze, spawnPoint, czyli początkową lokację po rozpoczęciu gry oraz listę deklarującą listę przeszkód. Został zadeklarowany typ wyliczeniowy enum który zawiera rozmiar planszy oraz spawnPoint.

```
public Plansza(int x, int y)                //Rozmiar planszy
{
    rozmiarPlanszy = new TypObiektu[x, y];
}

public void addSpawnPoint(int x, int y)     //Punkt startowy postaci
{
    rozmiarPlanszy[x, y] = TypObiektu.SpawnPoint;
}

enum TypObiektu                            //Typ wyliczeniowy
{
    None = 1,
    SpawnPoint = 2
}
```

Kolejną klasą jest Ruch która jest odpowiedzialna za poruszanie się. W przypadku naciśnięcia klawisza na klawiaturze następuje zamiana pozycji:

```

if (key.KeyChar == (char)Direction.Up)           // jeśli wcisnęliśmy klawisz 'W'
{
    if (currentDirection != Direction.Down) // jeśli aktualny kierunek
jest różny od kierunku w dół
    {
        pozycja = new Point(pozycja.X - 1, pozycja.Y);
        currentDirection = Direction.Up;
    }
    else                                     // jeśli aktualny kierunek to
kierunek w dół to pójdzie w górę
    {
        pozycja = new Point(pozycja.X + 1, pozycja.Y);
        currentDirection = Direction.Down;
    }
}

```

Autorzy projektu: Sebastian Blaik, Adrian Baran, Piotr Słupecki, Łukasz Grześkowiak