

## بازی فلاپی برد

در ابتدا بعد از ران شدن برنامه و بالا آمدن بازی، تازمانی که دکمه اسپیس زده نشود مانعی سمت پرنده نخواهد آمد و بازی شروع نمیشود

بعد از شروع شدن بازی با کسب امتیاز بیستم بازی تمام شده  
در هر قسمت از بازی پس از گیم آور شدن میتوانید دکمه اسپیس را بزنید تا دوباره بازی شروع شود  
خوردن پرنده به لوله ها و یا خارج شدن از محدوده = باخت  
در بازی دو پرنده تعریف شده که به صورت رندم انتخاب میشوند  
کل بازی با یک آهنگ اصلی (پرنده - مارتیک) پوشش داده شده و صدا های دیگری نیز ناشی از باخت یا برخورد با موانع یا امتیاز گیری نیز لحاظ شده است

## نقشه مسیر ها

این برنامه از دو کلاس پرنده و مانع ها ساخته شده. کد های بخش رندرینگ و گیم لوپ بازی و اس رند نیز در تابع مین قرار دارند

## آموخته ها

تفاوت سرعت کامپایل و رندرینگ در تابع مین و یا به صورت تعریف شده در کلاس  
یادگیری مقداری بهینه سازی در استفاده از رم  
نحوه ایجاد تغییرات و مودیفای عکس ها و کار با پیکسل  
یادگیری کار با چنل های خروجی صدا در کامپیوتر یا لپ تاپ  
ما بقی مطالب در ترم قبل آموخته شده بود

## کارگروهی و چالش ها

به علت استفاده از نرم افزار ها ارتباطی و گیت و گیت هاب و تقسیم کار ها خوشبختانه چالشی نبود و کل این بازی سرجمع در ۹ ساعت نوشته شد

## نمودار و طرح ها

گرافیک و تصویربرداری و طرح به صورت (مشترک)  
سیستم امتیازگیری - موزیک و چنلینگ - سیستم گیم آور - اصلاح و مرتب سازی کد - تهیه مستندات (ایلیا میرزایی)  
- سیستم تشخیص برخورد - دیباگینگ - کنترل محتوا - بهینه سازی در استفاده از رم - گیم لوپ  
سیستم حرکت (امیر مهدی شادمان)