README

מגישים : יצחק ויס 201056512

אליסף גבאי 315607283

הפרויקט מבוסס על משחק מריו מפאת קוצר הזמן לא הספקנו לממש את כל המימושים שיש במשחק מריו, ועשינו מימושים משלנו כמו יריות.

מטרת המשחק: השחקן צריך לסיים את כל השלבים.

השחקן מתחיל עם 2 כוחות ( (power כל מתנה שהשחקן אוכל הכוח גודל באחד כאשר יש 3 כוחות אז לשחקן יש יריות וכאשר נגמר הכוח או 30 שניות (יש שעון למעלה) השחקן חוזר לתחילת השלב.

כאשר יש יריות אז השחקן יכול להרוג מפלצת והמפלצת נהפכת למטבע.

אם השחקן מתנגש במפלצת או קוצים אז הוא מאבד כוח.

אבל אם השחקן קופץ על מפלצת אז המפלצת מתה ונהפכת למטבע.

כל מטבע שנאכלת זה 30 נקודות( (score ומחזיר את זמן המשחק ל-30 שניות.

נקודת סיום השלב זה תמונה של דלת.

יש תפריט שבו יש 3 כפתורים-

1.תחילת משחק-pley

2.עזרה- help (חסר את עניין היריות –מפאת קוצר הזמן)

3. יציאה exit

Class

1.main

controller-.2 מנהל את המשחק

3. Level מנהל את השלב – ניתן להוסיף שלבים – כל שלב צריך להיקרא כך bordN.txt כאשר N זהו מספר השלב (קובץ האסקי שצריך להיות מוגדר בקובץ macros )

4. המחלקה של האובייקטים Object

מוריש ל-

StaticObject ול- MovObject

MovObject מוריש ל-

Player Monster PlayerShot

StaticObject מוריש ל-

Food (מטבעות)

Wall

Gift

winPoint

התפריט משתמש

במחלקה – botton

שמוריש ל- exitBotton newGameBotton HelpBotton

ניהול התנגשויות מבוצע על ידי collisionhendling

על ידי multy methodth תבניות עיצוב שלמדנו בשיעור

קישור לסרטון חלקי של המשחק

<https://youtu.be/6C-y8-jliCg>