

Sprawozdanie nt. Projektu, PK4 sekcja 1

„CYMBERGAJ THE GAME”

Krótki opis programu:

Program będzie prostą grą, która umożliwi rozgrywkę w Cymbergaja dwóm graczom. Jeden będzie sterował klawiszami WSAD, a drugi strzałkami. W tej grze będziemy rywalizować z przeciwnikiem na zasadzie „Best of Five”, czyli ten kto pierwszy zdobędzie 5 bramek wygrywa grę.

Informacje techniczne:

Program zostanie napisany w programie Visual Studio w języku C++ z wykorzystaniem biblioteki SFML (Simple and Fast Multimedia Library).

Program będzie składał się z kilku klas, które obsługują różne elementy gry, takie jak piłka, krążki graczy, obiekty przyspieszenia i spowolnienia, a także menu główne. Postaram się wykorzystać techniki poznane na laboratoriach w tym, jak i poprzednich semestrach.

Szczegółowy opis interfejsu:

Graj:

Gdy użytkownik wybierze opcję "Graj", rozpocznie się nowa rozgrywka.

W grze dwoje użytkowników kontroluje dwa "krążki" (obiekty w kształcie kółek), poruszając je za pomocą klawiszy W, A, S, D oraz strzałek góra/dół/lewo/prawo na klawiaturze. Każdy krążek będzie mógł poruszać się tylko po swojej połowie.

Dodatkowo, podczas gry na arenie będą różne obiekty pozwalające krążkowi przyspieszać lub spowalniać, gdy na nie trafi.

Celem gry jest strzelenie jak największej liczby bramek zanim zrobi to przeciwnik.

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie 5 bramek. Wówczas wyświetla się komunikat o końcu gry i wynikach. Użytkownik może nacisnąć klawisz Enter, aby rozpocząć nową rozgrywkę lub klawisz Esc, aby wrócić do menu głównego.

Opcje:

Opcja "Opcje" pozwala użytkownikowi wybrać arenę, na której chce grać. Dostępne będą różne areny gry, zmieniające się w grze po wybraniu ich. Będą to tła różniące się wizualnie kolorami, np. arena lodowa, arena trawiasta.

Zasady Gry:

Opcja "Zasady Gry" wyświetla zasady gry.

Wyjście:

Po kliknięciu wyjścia cała aplikacja kończy swoje działanie.

Wizualizacja wyglądu menu:

