Politechnika Śląska

Wydział Matematyk Stosowanej

Kierunek Informatyka

Gliwice, 26.01.2021

Programowanie I

**projekt zaliczeniowy**

**"*Pong*"**

**Michał Moryc gr. lab. 4**

**1. Opis projektu.**

*Klon Ponga z wykorzystywaniem biblioteki programistycznej SFML.*

**2. Wymagania**

*Funkcje projektu:*

*- tryb 1 i 2 osobowy*

*- AI w trybie 1 osobowym*

*- wybór trybu trudności*

*- odbijanie się piłki od ścian i paletek*

*- dźwięki przy odbijaniu*

*- możliwość zatrzymywania gry*

*- liczenie punktów*

**3. Przebieg realizacji**

*Projekt składa się z plików SFMLPong.cpp, Game.cpp , Game.h, a także folderów Fonts, Sounds, oraz folderu SFML-2.5.1, zawierającego bibliotekę SFML.*

*SFML jest biblioteką multimedialną umożliwiającą utworzenie prostego, obiektowego interfejsu. Użyte klasy z tej biblioteki to m.in. sf::RenderWindow umożliwiająca utworzenie okna, sf::Text, sf::Sound, sf::RectangleShape.*

**4. Instrukcja użytkownika**

*Opcje w menu wybiera się z pomocą przycisków w i s oraz zatwierdza Enterem. W grze gracz steruje tymi samymi przyciskami, a w trybie dla 2 graczy ten drugi steruje strzałkami - górną i dolną. Grę można wstrzymać używając przycisku Esc.*

**5. Podsumowanie i wnioski.**

*Zrealizowane zostało stworzenie projektu z użyciem zewnętrznej biblioteki, w tym przypadku SFML. Nauczyłem się lepiej korzystać z klas, obiektów i funkcji, oraz w jaki sposób dołącza się zewnętrzne biblioteki. Największym problemem była implementacja menu oraz kolizji z bocznymi częściami paletek, którą można by jeszcze poprawić.*