

מסמך מלווה – SPACE ARCADE

התוכנית מכילה שלושה פאנלים:

פאנל ראשי, פאנל משחק וטבלת שיאים

פאנל ראשי

מכיל את הפקדים הבאים:

תחילת משחק, הכנסת שם וטבלת שיאים

פאנל משחק

מכיל את עיקרי הפונקציות:

1. ריצת זמן
2. ציור Draw
3. טעינת קבצים

כאשר פונקציית הציור הינה הפונקציה הראשית, בנויה מתתי פונקציות הבאות:

1. ציור רקע בתנועה
2. הערות משחק instruction
3. יריות - פונקציה כללית shoot
פונקציה זאת מייצרת ומייצרת יריות לחללית ולשאר האויבים.
אויב רגיל יכול לירות רק כאשר החללית והאויב נמצאים אחד מול השני ובתוספת תיקון של השהייה של זמן.
מטרת השהיית הזמן היא ליצור קלות מסוימת במשחק.
4. בדיקת פגיעה hit validation
בודקת פגיעה בין גופים, חלליות לחלליות ובין יריות לחלליות.
5. קידום חללית השחקן ship location
6. ציור חללית המשחק ship draw
7. יצירת אויבים enemies creation
פונקציה זאת מייצרת אויבים מחוץ לגבולות הקנבס רק כאשר כל האויבים בתקיפה הקודמת נהרגו. ישנם סוגים שונים של אויבים – שונים בצבע ובכמות חיים.
לאחר שני סבבים של אויבים קטנים נוצר בוס שונה, ישנם שלושה סוגים של בוסים. כל בוס עם חיים שונים.
8. עדכון נתוני משחק GAME DATA
פונקציה זאת מעדכנת את הנקודות, חיים וכמות נשק ואת מצב ההתקדמות במשחק.
עוצרת את המשחק כאשר הנקודות או החיים מתאפסים
9. הוספת חיים ונשק
מייצרת ומציירת ציור של לב וכדור רובה- בעת אסיפתם יתווספו חיים ויריות.
כאשר נאסף כדור של רובה- בנוסף הנשק של החללית נהיה יותר מהיר וגדול ועצמתי.

טבלת שיאים

טוענת קובץ csv , ומציגה את השיאים בטבלה.

רק לאחר משחק הפונקציה תעדכן את הקובץ ותשמור אותו.

מגיש:

מתן רחנפלד

203718812