Level editor

מגישים: 1. נתנאל כהניאן 314715335

2. יאיר גבאי 312244163

תיאור התרגיל: בניית פלטפורמת משחק (עריכת שלבים)

רשימת הקבצים שנוצרו על ידינו:

Digger.h+ Digger.cpp – מחלקה המממשת את מחלקת הדיגר. מכילה בתוכה את מיקומו של הדיגר על הלוח ומספר הדיגרים.

Toolbar.h+ Toolbar.cpp – מחלקה המממשת את סרגל הכלים. מכילה בתוכה מערך תמונות של הלחצנים, ווקטור מלבנים שמכיל בתוכו את סרגל הכלים.

Board.h+ Board.cpp – מחלקה המממשת את לוח הממשק. מכילה בתוכה את מס' השורות, עמודות, סלעים שניתן למשתמש לאכול. מצביע לקובץ שעלי נשמרים הנתונים ומערך וקטורי דו מימי של מלבנים שמצין את לוח המשחק.

Controller.h + controller.cpp – מחלקה המממשת את ביצוע עריכת השלב. מחזיקה בתוכה משתנה מסוג EVENT ואת הwindow.

תיכון: מחלקת סרגל הכלים יורשת את הדיגר, מחלקת הלוח יורשת את סרגל הכלים, ומחלקת הקונטרולר יורשת את הלוח

הערה קטנה: הקריאה והכתיבה לקובץ נעשים מתוך תיקיית "out"

אלגוריתמים הראויים לציון:

מבני נתונים:

באגים ידועים: