

Програмирање на видео игри – Лабораториска вежба 2

Нина Коцеска – 211211

Играта започнува веднаш штом ќе се уклучи. Се игра со притискање на левата и десната стрелка на тастатурата. Треба да се избегнуваат астероидите со вселенското летало и да се собираат кристалите. Со текот на времето се оди на нов левел во кој астероидите паѓаат побрзо и играта станува потешка.

На почетокот се иницијализираат променливата за големина на прозорот како и сликите на објектите и музиката.

Имам посебна класа за spaceship во која се иницијализира почетната положба на леталото и неговата брзина. Во таа класа има функција move која ја променува локацијата на леталото со притискање на левата или десната стрелка. Исто така има и функција draw која го прикажува леталото.

Потоа има класа FallingObject која дефинира како објектите треба да изгледаат и која треба да биде нивната брзина, како и функции за нивно исцртување, појавување и заминување од екранот.

За крај го имаме главинот while циклус во main делот. Во тој дел се иницијализира бродот и се прави низа од астероиди и кристали, скор, левел, тајмери и боол променлива за завршување на играта.

Доколку бродот не погоди астероид се зголемува времето на тајмерот на астероиди и кога ќе достигне мах истото се зголемува, а кристалите паѓаат поспоро.

Потоа доколку погодиме астероид или кристал се слуша звук.

Се се исцртува и на крајот имаме GameOver if statement кој проверува дали играта е завршена.