

1. Szczegółowy opis projektu.

Do wykonania projektu ,użyję biblioteki sfml. Działanie projektu przewiduje w następujący sposób. Plansza do rozgrywki, będzie to tablica o szerokości 10 i długości 20. Tablica będzie zawierała liczby int. Wartości w niej będą zawierały liczby od 0 do n, gdzie n to liczba kolorów, której na ten moment nie znam. Każda figura, będzie zawarta w tablicy 4x4.

Rozgrywka będzie przebiegała w pętli, w której będzie metoda poruszania się figury i sprawdzania, czy nie napotkaliśmy innej figury, jeżeli nie figura porusza się w dół. Gracz może poruszać figurą na boki, oraz wykonywać rotację o 90 stopni. Należy również sprawdzać, czy w przypadku napotkania w tablicy innej figury, będzie możliwość stworzenia nowej, jeżeli nie to jest to koniec rozgrywki.

Sterowanie: A ruch w lewo D ruch w prawo W rotacja o 90stopni, S przyspieszenie figury w dół. Planuje stworzyć opcje pauzy gry, oraz po prawej stronie od planszy będzie się znajdować grafika kolejnej figury, jak i również punkty które zdobył gracz i rekord ogólny.

Klasy jakich planuje użyć to:

Klasa gra która będzie panowała nad logiką całej gry i miała metody jak: spr

Klasa wirtualna figura oraz klasy z niej dziedziczące takie jak

Prostokąt, Długa linia itd. klasy te będą odpowiadać za np : rotacje klocka, losowanie jego koloru

Planuje stworzyć swoje grafiki klocków, oraz samej mapy.