

Block v2

Kompilacja

Projekt przygotowany jest w oparciu o darmowe [SFML](#) Api i kompilowany przy użyciu kompilatora [MSVC](#) w wersji 2019. Do koordynacji pakietów wchodzących w skład projektu i generowania plików budujących użyto narzędzia [CMake](#).

Projekt napisany przy użyciu narzędzia Cmake z łatwością może być konwertowany do projektu CodeBlocks.

Polecenie konsolowe konwertujące projekt Cmake do CodeBlocks:

```
cmake -G "CodeBlocks - MinGW Makefiles" -B <out-folder>
```

Oczywiście do uruchomienia polecenia wymagane jest posiadanie [aktualnej wersji Cmake](#).

Dodatkowe wymagane pliki

Z uwagi na przygotowany graficzny Interfejs wymagane, jest by pliki wyjściowe kompilacji znalazły się w konkretnej orientacji względem folderu zawierającego grafiki użyte w projekcie. To samo tyczy się folderu zawierającego grywalne poziomy.

Graf przedstawiający poprawne nazewnictwo i orientacje folderów:

```
Blockv2:
|
| -- Folder wyjściowy kompilacji
|   |
|   | blockv2_main.exe
|   | pliki.dll biblioteki sfml
|
| -- levels
|   |
|   | -- default
|   |   |
|   |   | bazowe ikony gry
|   |
|   | -- poziomy generowane przez użytkownika
|
| -- sfml_window
|   |
|   | -- assets
|   |   |
|   |   | -- level_creator
|   |   |
|   |   | -- level_player
|   |   |
|   |   | -- level_picker
```

```
| | |  
| | | -- main_menu  
| | |  
| | | -- run_simulation
```

Foldery levels i sfml_window dostarczane wraz z kodem źródłowym, nie wymagają modyfikacji, tylko poprawnego ułożenia względem wyjściowego folderu kompilacji.

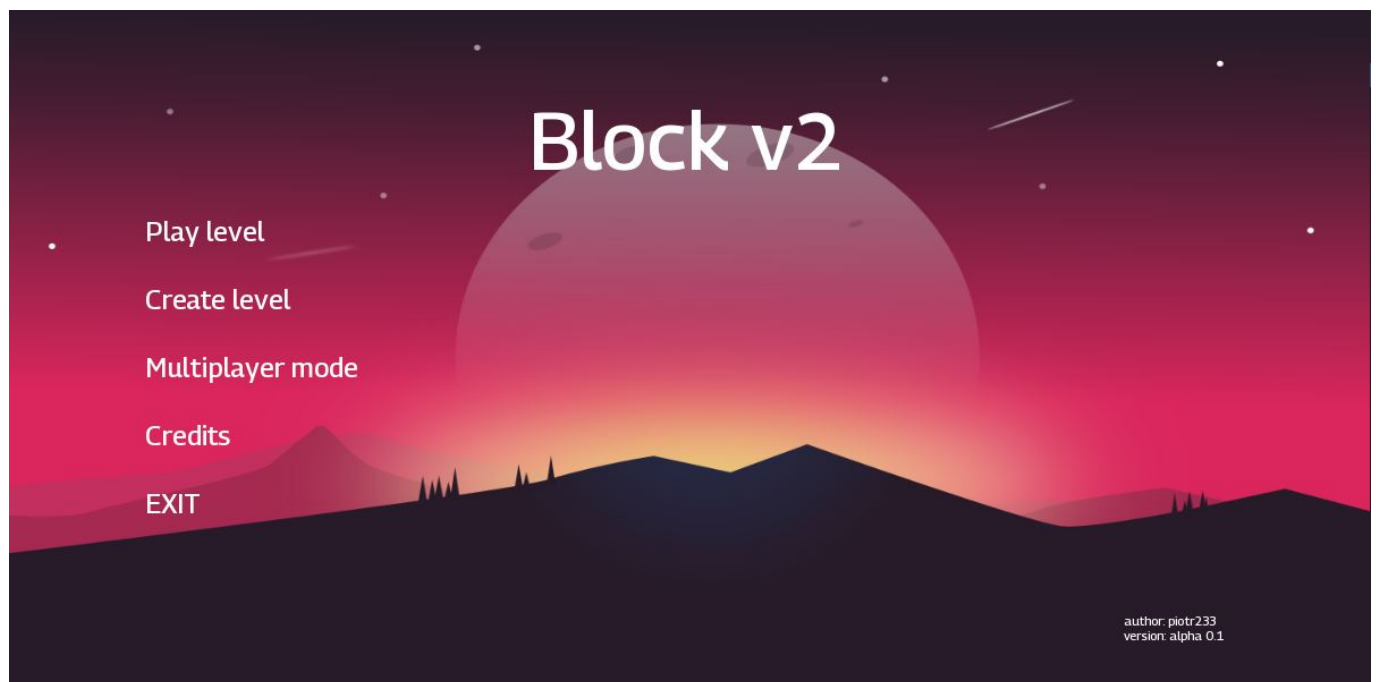
Pierwsze uruchomienie

Po udanej kompilacji i uruchomieniu pliku wejściowego "blockv2_main.cpp" oczom użytkownika powinien ukazać się ekran startowy gry, wraz z wyborem trybów gry. Przy każdym uruchomieniu gry do głównego okienka uruchamiany jest wiersz poleceń, używany do wyświetlania ewentualnych wiadomości błędów. Jeżeli główne okienko aplikacji nie zostanie uruchomione a w wiersz poleceń ukaze się wiadomość "Failed to load Image", najprawdopodobniej

dodatkowe wymagane pliki zostały źle zorientowane względem pliku ".exe", proszę raz jeszcze wykonać polecenia etapu "Dodatkowe wymagane pliki".

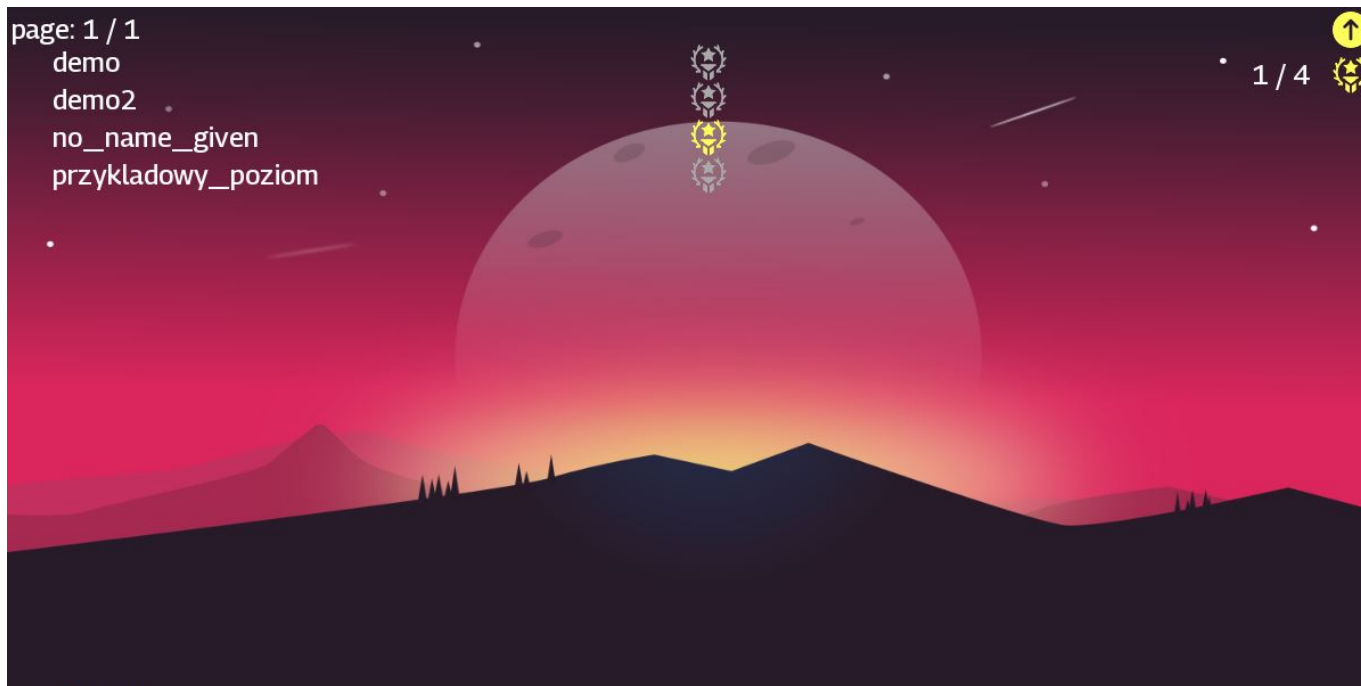
Opis Interfejsu

Interfejs graficzny dzieli się na kilka okienek (widoków/ kontekstów). Jako pierwsze użytkownikowi ukazuje się panel głównego menu.

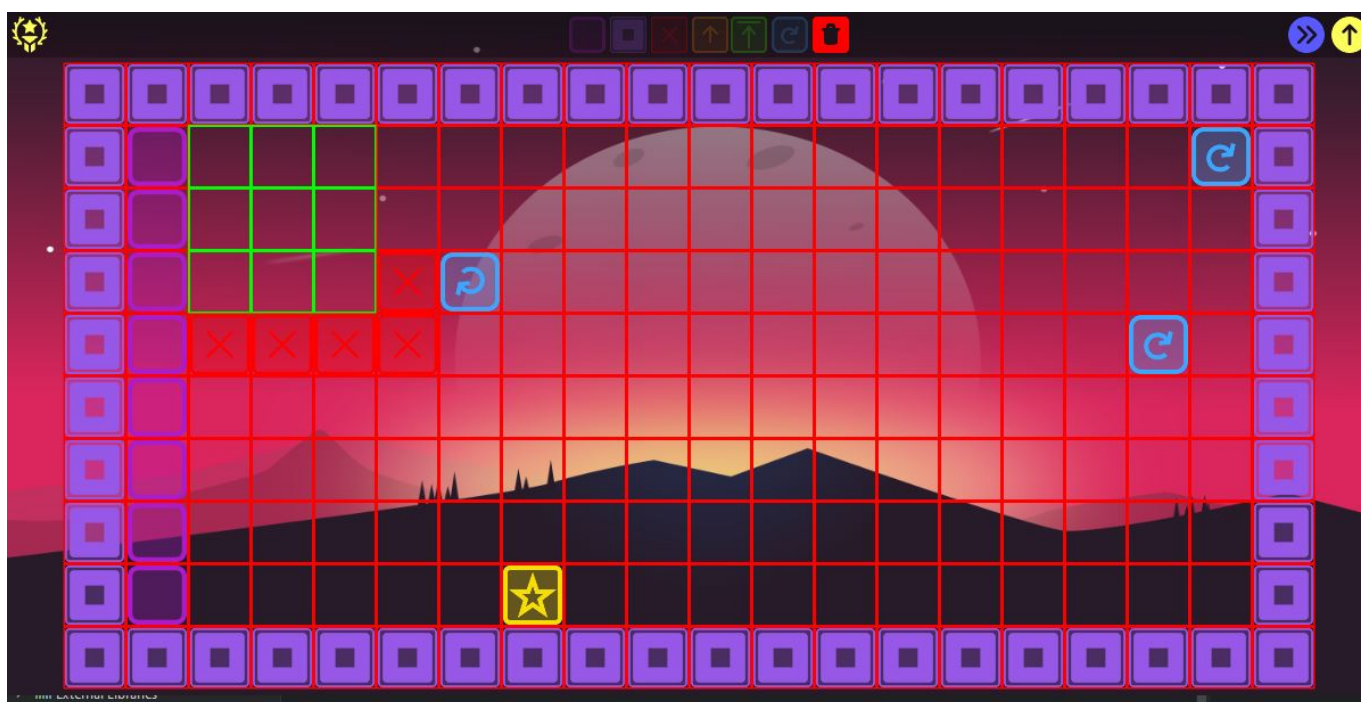


Stąd gracz ma możliwość gry w zapisany na dysku poziom, lub przy użyciu narzędzia LevelCreator w prosty sposób stworzyć własny poziom.

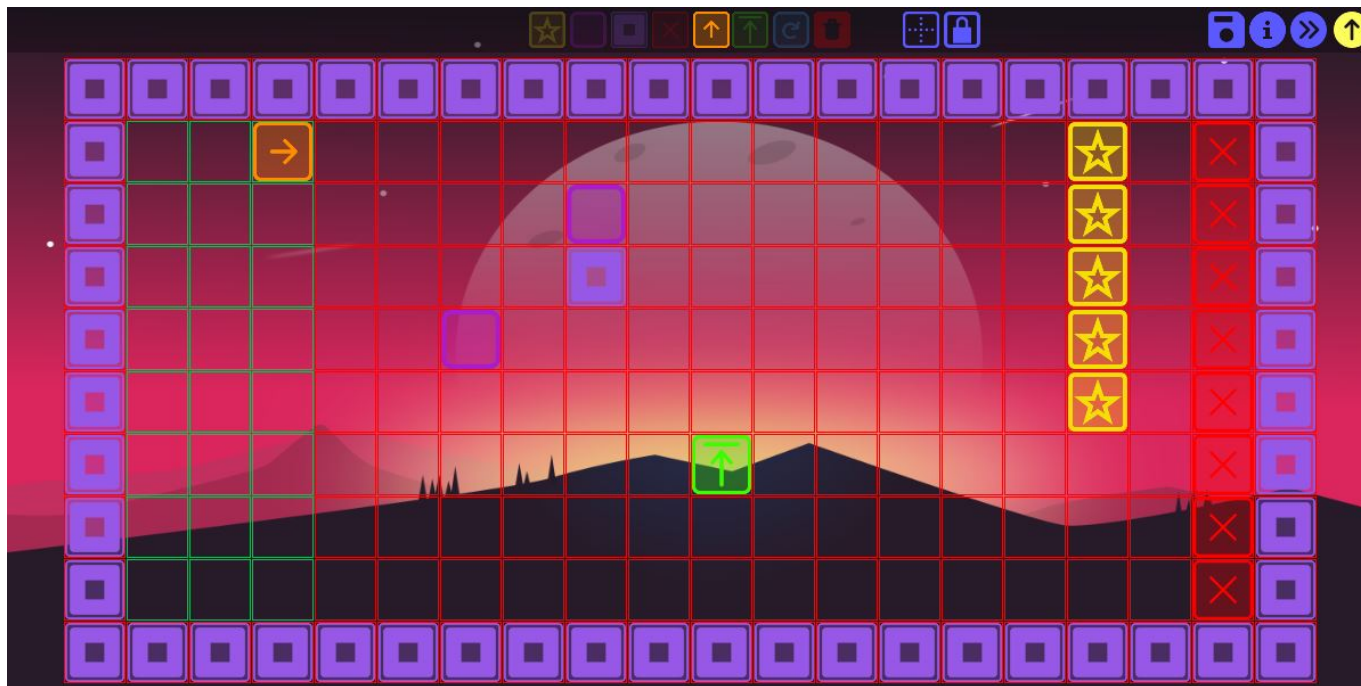
Po wybraniu Play level gracz przechodzi do okienka "Wybór Poziomów"



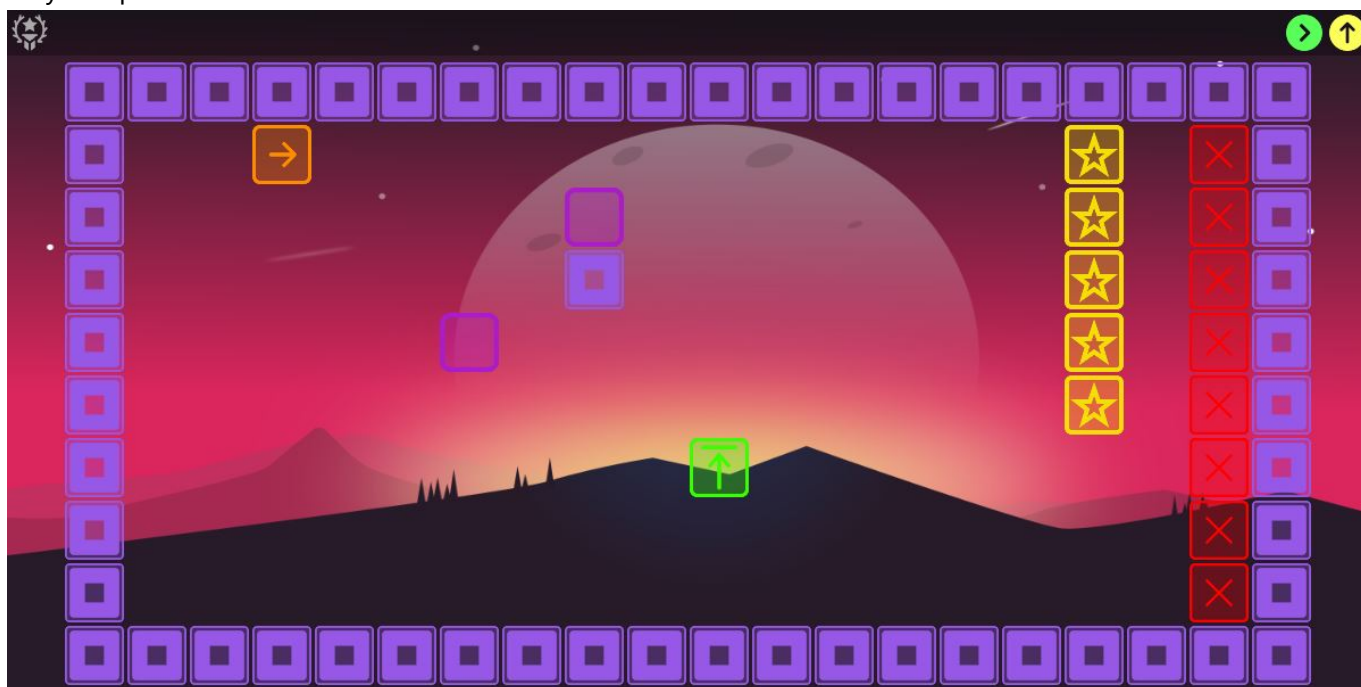
Po wejściu w jeden z poziomów na liście poziom ten zostanie załadowany z pamięci i zaprezentowany w oknie gry.



LevelCreator pozwala na tworzenie i nazywanie własnych poziomów. stworzone w ten sposób łamigłówki dodawane są do listy poziomów. Twórca ma możliwość tworzenia własnych skórek obiektów poruszających się po ekranie, jak i dodania własnego tła do poziomu. Wystarczy poprawnie nazwać dodawane przez siebie skórki (wymagane jest poprawne nazewnictwo, takie jak w folderze default) i zapisanie ich w folderze o nazwie swojego poziomu.



Przykład poziomu:



Przykład poziomu z tłem użytkownika:

