

Programowanie Zdarzeniowe Asteroids

Piotr Frątczak

Styczeń 2021

Temat

Gra inspirowana grą Asteroids.

Gra polega na kierowaniu statkiem kosmicznym i unikaniu zderzenia z asteroidami oraz zestrzelenia przez UFO.

Asteroidy można niszczyć strzelając do nich, uzyskuje się za to punkty. Trafione astroidy rozbijają się na mniejsze, które poruszają się szybciej i są warte więcej punktów, ponieważ trudniej je trafić. Po zestrzeleniu wszystkich asteroid przechodzi się do następnego poziomu. W każdym kolejnym poziomie liczba asteroid jest większa. Co pewien czas w grze pojawia się UFO, które atakuje statek gracza. Są dwa rodzaje UFO: duże i słabo celujące oraz małe i z dobrym celem. Małe statki UFO są warte więcej punktów. Gracz ma 3 życia, odbierane po każdym trafieniu przez ufo lub zderzeniu z asteroidą. Celem gry jest zbieranie jak największej ilości punktów.

Sterowanie

- Strzałki w lewo i prawo lub a i d - obrót statku.
- Strzałka do przodu lub w - włączenie silnika, ruch statku przed siebie.
- Spacja - strzelanie.
- Shift - zmiana pozycji statku na przypadkowe miejsce na ekranie.
- Enter - powrót do menu.

Menu

W menu steruje się za pomocą strzałki w górę i w dół, dzięki którym zmienia się zaznaczoną opcję oraz klawisza enter, w celu zatwierdzenia wyboru.

Tryby gry

Klasyczny

Zgodny z oryginalną wersją gry.

Ulepszony

Gracz odblokowuje nowe bronie przechodząc kolejne poziomy, co 5 poziomów broń zmienia się na lepszą.

Co jakiś czas po zestrzeleniu asteroidy wyskoczy z niej gwiazdka. Gracz ma ok. 3s na zebranie gwiazdki, po jej zdobyciu statek otoczony jest tarczą przez następne 5s, dzięki czemu jest odporny na zderzenia z asteroidami i pociski UFO.