”Chicken Invaders” este o serie de jocuri, primul fiind lansat în 1999. Celelalte patru jocuri din serie au fost lansate pe parcursul anilor 2002-2014. Această serie stetre cele mai lungi serii de jocuri video creată în Grecia. Scopul jocului este de a controla o navă spațială care se mișcă la stânga și la dreapta, trăgând în găini, până când jucătorul fie câștigă, omorând toate găinile, fie pierde toate viețile. Jocul poate fi de asemenea considerat un fel de parodie a jocului de arcadă ”Space Invaders”, dar și o evoluție a sa.

Acesta a fost unul dintre jocurile preferate copilăriei mele și am ales să îl recreez, cu ajutorul platformei Visual Studio, în limbajul C#.

Odată cu pornirea jocului, se deschide pagina de start. Aceasta oferă câteva indicații și posibilitatea de a începe jocul sau de a ieși din acesta. Butoanele de pornire și ieșire, la fel ca și titlul și indicațiile, au fost adăugate direct pe pagina de start. Imaginile decorative în schimb, au fost adăugate în cod, cu ajutorul unei clase create special pentru imagini, iar denumirea sa, sugestivă ”poza”. În această clasă am declarat lățimea și lungimea pozei și pentru a putea fi folosite imagini png, am schimbat culoarea de fundal în transparent și modul imaginii în StretchImage pentru a se încadra corespunzător. Apoi am adăugat câteva imagini, calculând poziția lor în funcție de lungimea și lățimea ecranului.

După apăsarea butonului start, jocul propriu-zis va începe. Nava este poziționată în partea de jos, la mijloc, fiind declarată de tip Poza și primind un tag ”nava”. Următorul pas a fost mișcarea năvii, cu ajutorul funcției de KeyDown și aruncarea gloanțelor. Pentru a se mișca nava se vor folosi cele patru taste de control al cursorului (up, down, left, right). Într-un private void KeyUp am adăugat funcția aruncă gloanțe. În funcție de streakul obținut (de câte ori am omorât un pui fără a fi scăzută o viață între timp), nava va putea trage cu mai multe gloanțe odată. Aceste gloanțe sunt incrementate în funcție de poziția navei, la mijlocul acesteia. Astfel, am creat un timer pentru gloanțe, unde vor fi păstrate atât scorul cât și streakul. În cazul în care glonțul atinge un pui extraterestru sau un ou al său, acestea vor fi șterse, iar scorul va crește cu 10 puncte. Tot în acest timer este creat și fundalul pentru sfârșitul jocului. În momentul în care scorul devine 180, în cazul primului nivel, toate timerurile se opresc și toate butoanele sau imaginile sunt șterse. Apoi vor apărea pe ecran butoane care fac posibilă trecerea la următorul nivel sau repetarea celui actual.

Dacă jucătorul a câștigat, se va afișa un ecran care îi permite acestuia reluarea nivelului, prin apăsarea unui buton ”restart”, trecerea la următorul nivel, prin apăsarea altui buton ”next level” sau ieșirea din joc, apăsând direct pe poza care conține mesajul de final.

În caz contrar, adică dacă jucătorul pierde toate viețile înainte de omorârea găinilor extraterestre, se va afișa un alt ecran, cu aceleași opțiuni, dar mesajul de final va fi ”Game Over”, în loc de ”You Win”.

Găinile extratereste, la fel ca și inimile (pentru vieți) și ouăle, sunt declarate de tip Bitmap, decoarece acestea sunt imagini pixelate, pentru a da o rezoluție mai bună (datorită faptului că nu folosesc gradientul care oricum nu ar fi observabil la aceasta mărime). Imaginile sunt împărțite într-o funcție care are ca parametrii imaginea originală, declarată de tip bitmap, cadrul imaginii, declarata de tip listă (pt a putea sorta, căuta mai ușor) și numărul n(care arată în câte imagini este împărțită imaginea originală). Aceste găini sunt adăugate sub forma unei matrice de 3 linii și 6 coloane, în funcția creare pui. iar găinile extraterestre încep să se miște de la stânga spre dreapta cu ajutorul timerului creat pentru pui. Jucătorul trebuie să se ferească de ouăle contaminate aruncate de găini și să evite contactul cu bara de asteroizi. Pentru aruncarea acestor ouă contaminate am creat încă un timer. În variabila rand, declarată de tip random, se va selecta aleatoriu unul dintre pui, prin funcția aruncare pui, care va găsi un pui ne nul și în funcție de poziția sa se va adăuga oul, situat la mijlocul puiului. În cazul în care nava se intersectează cu oul contaminat, acesteia îi vor scădea din vieți, iar inima roșie se va schimba în una gri. Jocul se încheie în cazul în care cele trei inimi roșii devin gri.

Dacă scorul a devenit 180 înainte de pierderea vieților, jucătorul câștigă și poate urma nivelul al 2 lea. Regulile nivelului 2 sunt identice cu cele a primului nivel, însă acum invazia găinilor este mai mare. Jucătorul va trebui să confrunte 24 de găini extraterestre, în loc de 18, numărul vieților fiind tot 3. Acesta reprezintă și finalul jocului, moment în care jucătorul va afla dacă și-a dus misiunea la bun sfârșit.