**Ninja Slice**

שם:שגיא וייצמן

תז:318194222

מורה :ענת בן משה



D:\DestroyTerror\DestroyTerror\DestroyTerrorContent\cursorgreen.png



D:\DestroyTerror\DestroyTerror\DestroyTerrorContent\cursorred.png

**תיאור המשחק**

המשחק מבוסס על המשחק המוכר Fruit Ninja כאשר יש פירות שקופצים למסך וצריך לחתוך אותם על ידי סכין , אך המשחק כאן מבוסס על נינג'ות שקופצים למסך וצריך לחתוך אותם על ידי סכין.

הפרויקט מומש על ידי XNA 4.0 בסביבת העבודה Visual Studio 2010

הרצה:

הפרויקט ירוץ על Windows 7~XP

כל פלטפורמה שמריצה XNA על ווינדוס.

כמובן שצריך כרטיס קול ורמקולים לצורך שמיעת המוזיקה והצלילים.

ממשק:

מסך הפתיחה , והתפריט , יש ללחוץ על מקש הStart Game כדי לעבור לתפריט , התפריט מכיל כפתור התחלה וכפתור יציאה .

תהליכים מרכזיים:

ציור הגראפיקה למסך.

עדכון ובדיקות של התנגשויות וכו'

פונקציית העכבר אשר כל הזמן מתעדכנת.

פונקציית הציור של הדמויות ורשימות של מיקומים.

פירוט התהליכים:

פונקציית עכבר אשר מתעדכנת כאשר יש תזוזה של העכבר.

התנגשות בין מיקומי העכבר לכפתורים ולדמויות.

**אפיון המשחק**

מחלקות :

Launcher – מפעיל את המשחק בעת לחיצה על כפתור הStart Game נבנה בWindows Forms , מתוכנן על ידי טיימר שיספור את זמן הטעינה עד להפעלה של המשחק.

\*\*רוב המחלקות בנויות על אותו בסיס מכילות את הפונקציות הבסיסיות + פונקציות עזר .\*\*

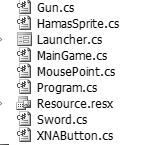
מחלקת MainGame

המחלקה אשר שולטת על כל המשחק , מזמנת מחלקות אחרות ופונקציות אחרות כמו Update הפונקציות שמעדכנות כל פעם את המשחק , מכילה את המצבים הבאים :

\*משחק

\*תפריט

\*יציאה

מחלקת Gun & Sword

הן מחלקות העכבר.

Mouse Point

מקבלת את המיקום של העכבר כל פעם ומחזיר מיקום קודם ומיקום נוכחי.

XNAButton

מחלקת כפתור ,שמבוססת XNA

על גבי Texture2D , ומקבלת מצב של הכפתור , כמו התחל משחק ,יציאה וכו