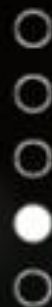


# 6ПИ-2 Jump game

Simple c++ game



Presented By:  
Maxim Katkov



# Что такое 6ПИ-2 Jump?



В этой игре вам предстоит управлять персонажем, избегая препятствия и набирая очки. Персонаж представлен в виде милого существа, которое может передвигаться влево и вправо по экрану.

Управление персонажем осуществляется с помощью клавиш клавиатуры.

Нажимайте клавишу "Влево", чтобы переместить персонаж влево, и клавишу "Вправо", чтобы переместить его вправо.

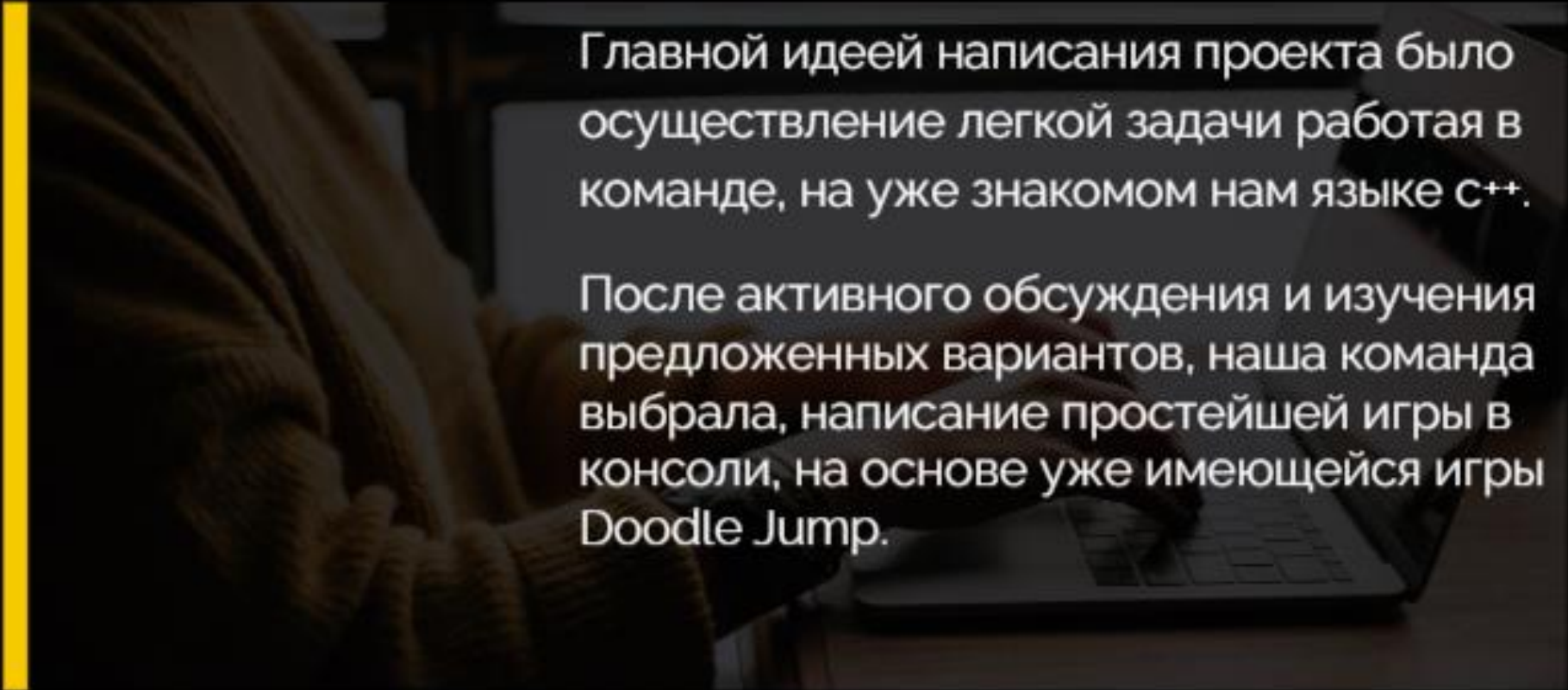
Вам предстоит перепрыгивать с платформы на платформу, чтобы не упасть вниз.



Платформы расположены на разных высотах, и ваша задача - управляя персонажем, прыгать с одной платформы на другую.

Физика игры воспроизводит простые законы движения. Персонаж подвержен гравитации и будет падать, если не будет находиться на платформе. При приземлении на платформу вы получаете очки, которые отображаются в верхнем левом углу экрана.

Будьте осторожны! Если персонаж упадет вниз за пределы экрана, игра будет закончена. Однако, вы можете снова начать игру, нажав на клавишу "Заккрыть" и запустив ее заново.

A person wearing a bright yellow sweater is sitting at a desk, working on a laptop. The scene is dimly lit, with the laptop screen providing the main source of light. The person's hands are visible on the keyboard.

Главной идеей написания проекта было осуществление легкой задачи работая в команде, на уже знакомом нам языке C++.

После активного обсуждения и изучения предложенных вариантов, наша команда выбрала, написание простейшей игры в консоли, на основе уже имеющейся игры Doodle Jump.



# Определение концепции игры

# Table Of Content

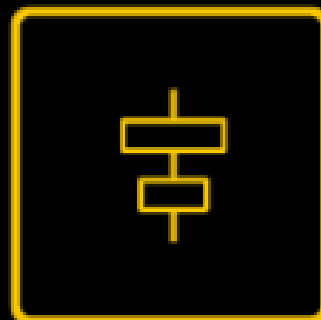
- Определение концепции игры
- Рассмотрение возможностей реализации геймплея на языке с++
- Распределение работы между участниками проекта
- Групповая доработка написанной программы
- Презентация готового проекта



# Основные задачи для построения программы



Физика и  
управление  
персонажа



Реализация  
интерактивного  
меню



Вывод счетчика  
прогресса  
игрового  
персонажа

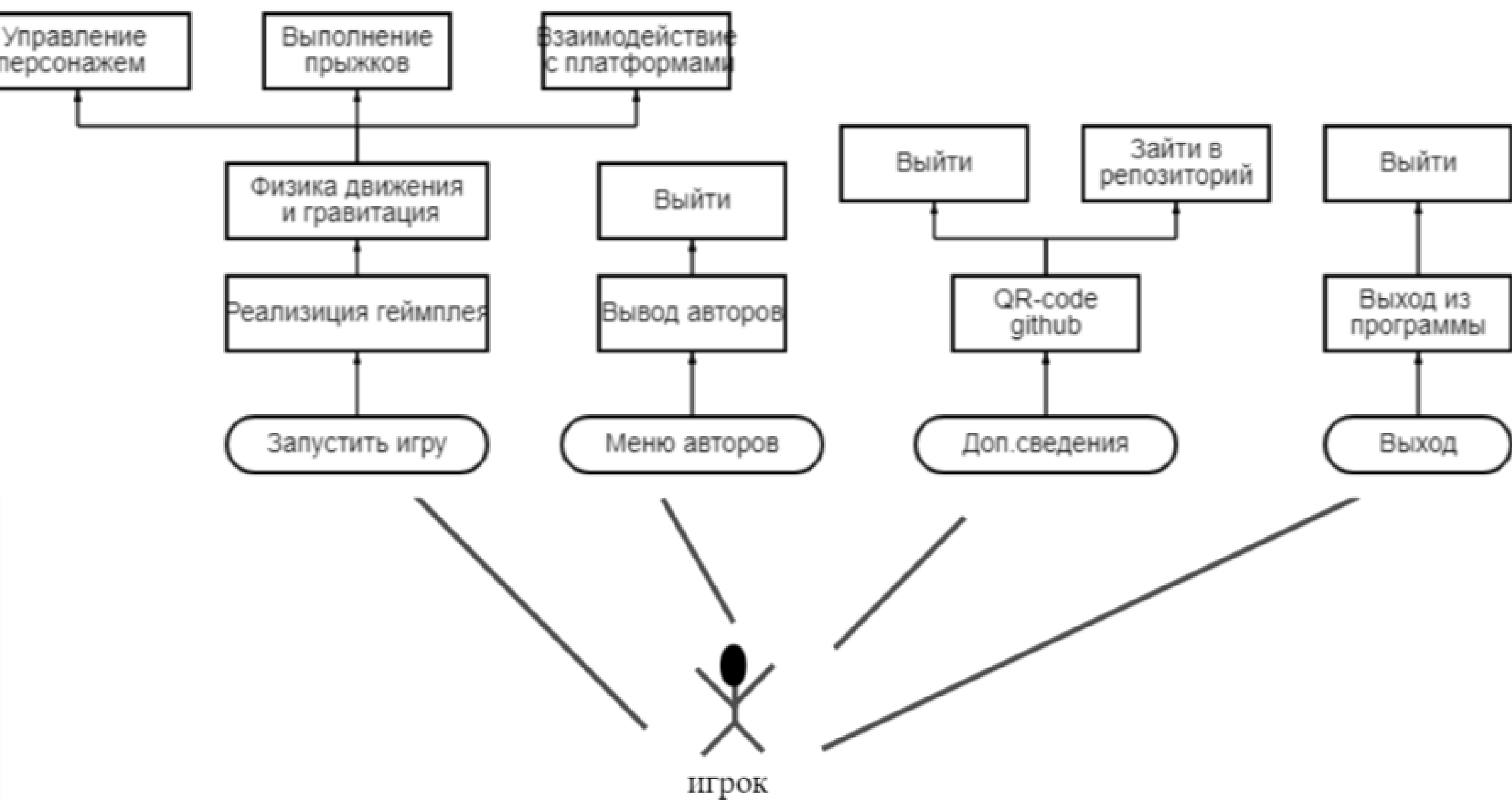


Подключение  
статических  
библиотек



# Канбан-доска

Сделать	Этап 1	Этап 2	Этап 3	Готовый проект
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Написать main код программы, который будет содержать и реализовывать физику и передвижение персонажа.</li> <li>• Подключить модельки игры с помощью sfml.</li> <li>• Сделать статические библиотеки и перевести проект из debug в release.</li> <li>• Написать код для счетчика прогресса высоты игрового персонажа.</li> <li>• Сделать сайт, который будет презентовать нашу игру как готовую программу.</li> <li>• Протестировать программу и исправить баги</li> <li>• Создать модуль уменьшающий количество платформ</li> </ul>	<p>Максим Катков Алексей Шилов</p> <p>Задачи:</p> <p>Написать main код программы, который будет содержать и реализовывать физику и передвижение персонажа.</p> <p>Подключить модельки игры с помощью sfml.</p> <p>Сделать статические библиотеки и перевести проект из debug в release.</p>	<p>Роман Черноштан Артур Ярохович</p> <p>Задачи:</p> <p>Написать код для счетчика прогресса высоты игрового персонажа.</p> <p>Протестировать программу и исправить баги</p>	<p>Владислав Паскин</p> <p>Задачи:</p> <p>Сделать сайт, который будет презентовать нашу игру как готовую программу.</p> <p>Создать модуль уменьшающий количество платформ</p>	<p>Готовый проект должен быть выполнен к последней лабораторной работе по ОПИ, которая будет 29.12.2023, проект должен быть представлен в виде презентации</p>







С Новым  
Годом!

Спасибо за внимание!