

PROGRAMOZÁSI TECHNOLÓGIA

3. Beadandó

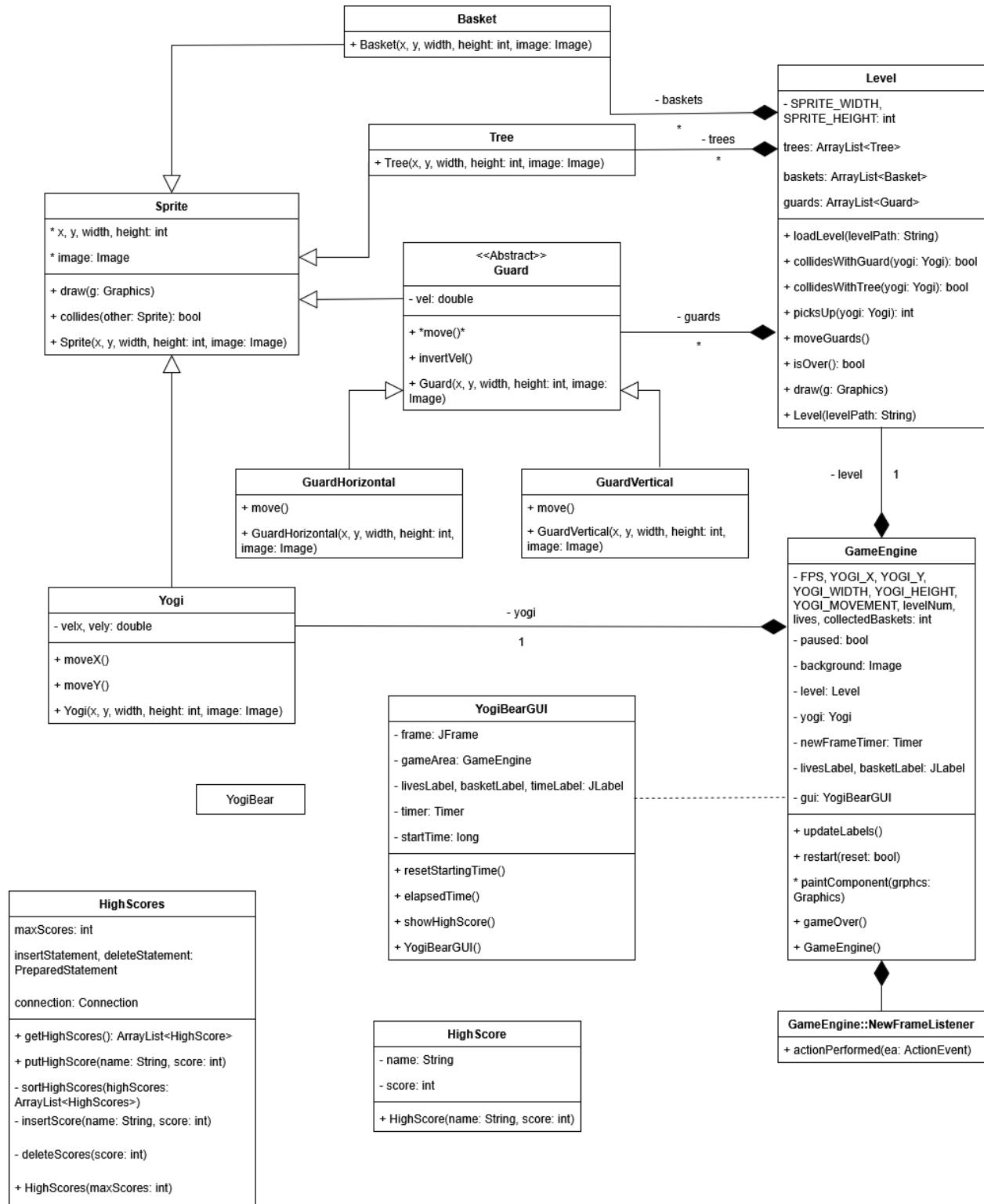
Pőcze Máté

Feladat (1 – Yogi Bear)

A meséből jól ismert Maci Laci bőrébe bújva a Yellowstone Nemzeti Parkmegmászhatatlan hegyei és fái között szeretnénk begyűjteni az összes rendelkezésre álló piknik kosarat. Az átjárhatatlan akadályok mellett Yogi élelem szerzését vadőröknehezítik, akik vízszintesen vagy függőlegesen járőrznek a parkban. Amennyiben Yogi egység távolságon belül a vadőr látószögébe kerül, úgy elveszít egy élet pontot. (Azegység meghatározása rád van bízva, de legalább a Yogi sprite-od szélessége legyen.) Ha a3 élet pontja még nem fogyott el, úgy a park bejáratához kerül, ahonnan indul.

A kalandozás során, számon tartjuk, hogy hány piknik kosarat sikerült összegyűjtenieLacinak. Amennyiben egy pályán sikerül összegyűjteni az összes kosarat, úgy töltünk be, vagy generálunk egy új játékteret. Abban az esetben, ha elveszítjük a 3 élet pontunkat, úgy jelenjen meg egy felugró ablak, melyben a nevüket megadva el tudják menteni az aktuális eredményüket az adatbázisba. Legyen egy menüpont, ahol a 10 legjobberedménytel rendelkező játékost lehet megtekinteni, az elért pontszámukkal, továbbá lehessen bármikor új játékot indítani egy másik menüből.

Terv

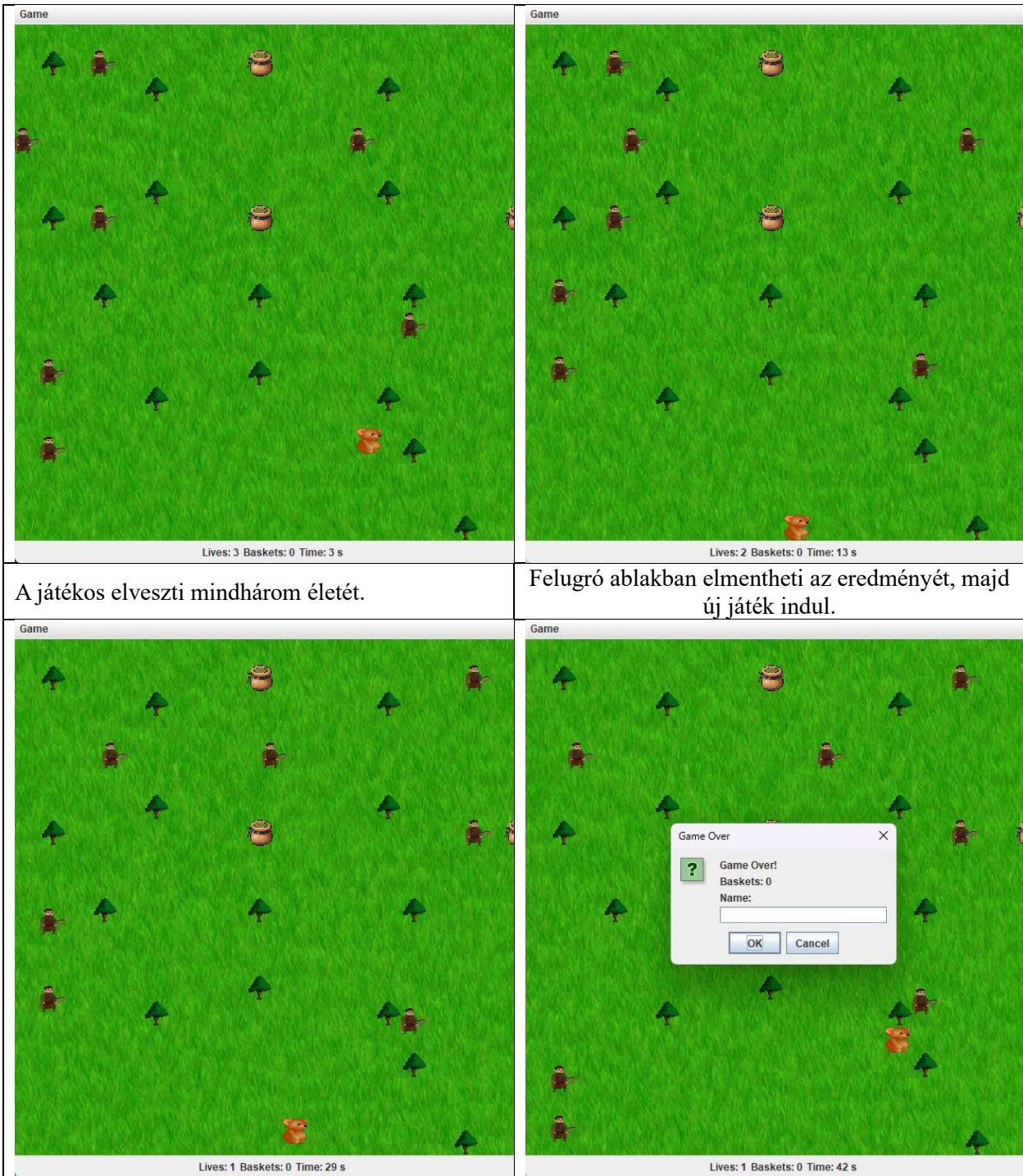


Osztályleírások

- **Level:**
 - Pályák betöltése, Sprite-okkal való ütközés kezelése.
- **GameEngine:**
 - Eseménykezelés, gombok lenyomásának kezelése.
- **Highscores:**
 - Eredmények elmentése.
- **Tree, Basket, Guard, Yogi:**
 - Sprite-ok.
 - Guard: mozoghat vertikálisan vagy horizontálisan.
 - Yogi: játékos által irányított, bármilyen irányban.

Tesztek

Esemény	Várt eredmény
A játékos felvesz egy kosarat.	A kosár eltűnik, felvett kosarak száma eggyel nő.
 A játékos egy őr látókörébe kerül.	 Elveszt egy életet, és a pálya elejéről kezd.



Az játékos az összes kosarat felveszi a pályáról.



Átkerül a következő pályára.

