

SZTGUI Workshop 07

A 7. heti workshop célja

- Egyszerű időzítésre és ütközésetektálásra épülő játék fejlesztése WPF-ben
- Logic-Renderer jó szétválasztásának gyakorlása

Mindenki a padtársával együtt dolgozik! A feladatot GIT-en kell megoldani, az egyik főnek a Renderer réteget, a másoknak a Logicot kell fejlesztenie!

Készítsünk egy Pong játékot!

- A játéktér alsó részén egy kis téglalapot tudunk a bal és jobb kurzormozgató billentyűkkel mozgatni
- A játéktérből a téglalap (ütő) nem tud sem jobbra sem balra kimenni
- Egy labda indul a képernyő egy random helyéről random irányban
- Pattog a felső, bal, jobb falak között
- Lefele el tudja hagyni a játékteret, hogyha nem vagyunk elég gyorsak az ütővel
- Az ütőről visszapattan, mintha az is fal lenne
- A labda egyre gyorsuljon
- Ha elhagyja lefele a játékteret, akkor visszateleportál egy új értelmes koordinátára és ekkor a sebessége újra a kezdőérték lesz