

ТЗ семестрового проекта по информатике

Состав команды : Жогов Александр, Панкратов Виктор, Сысак Михаил.

Тема : игра жанра RTS (Real Time Strategy).

Почему : игра хорошо делится на составные части, включающие как графику, так и искусственных противников. И просто всегда хотелось создать свою стратегию.

Клиент состоит из 3-х основных частей: интерфейс, ядро, ИИ.

Интерфейс включает в себя работу с вводом-выводом и рисовку происходящего, используя библиотеку SFML и общается с ядром посредством специальных методов.

Ядро можно тоже разделить на две части: внутренняя, которая занимается непосредственным изменением координат и состояний объектов, и внешняя (логическая), которая общается непосредственно с интерфейсом и служит для перевода абстрактных приказов для в более узкий класс и передает уже их внутреннему ядру.

ИИ — демон, управляющий компьютерными игроками посредством общения с внешним ядром теми же методами, что и интерфейс.

Также прилагается сетевой интерфейс для общения с ядром на удаленной машине.

Игровой процесс будет состоять из элементов жанра RTS. В игре основной будет тематика продуктов. Например раса печенек, сэндвичей, сыра и другого. Причем помимо внешнего вида у каждой будет по-своему уникальные здания, юниты и взаимодействие с противником, например раса сэндвичей сможет собирать себя из останков различных противников, и т. д.