

Projekt

Av Johan Fredriksson AB5785.

I projektet har jag implementerat grund funktionalitet för att skapa ett spel, tex: enkel fysikmotor, kollisions hantering, förflyttning, importera bilder, styra spelaren.

Visual studio tillåter inte inline funktionaliteten mm vid kompilering som C därför är fil ändelsen på filerna cpp och jag har kompilerat det som cpp. Fysik motorn är skriven efter cpp standard eftersom jag efter inlämningen ska vidareutveckla projektet i c++. Eftersom fysikmotorn upptog nästan all tid och var den centrala delen i uppgiften har resterande kod innehaft syftet att testa motorn men jag har försökt följa C standard och använt struct istället för klasser samt macros istället för inline mm. Det absolut svåraste med uppgiften var att skapa en fungerande fysikmotor baserad på vektorer på grund av detta hade jag inte tid att implementera något spel. Att skriva koden i cpp hade underlättat läsbarheten då arv och polymorfism hade varit att föredra vid skapandet av player och enemy filerna.