



אפיון הפרוייקט

<u>החלק היצירתי:</u>

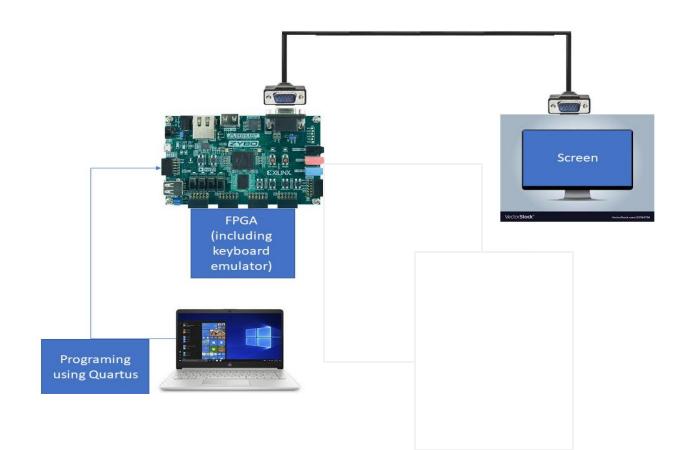
- יריות בכיוונים שונים
- שינויים כתלות בניקוד: רצפה נעלמת, מלכודות מופיעות.
 - Kamehameha! : יכולות מיוחדות
 - הפתעות -

<u>דרישות בסיסיות:</u>

- מדרגות קבועות.
- דמות שנעה בכל הכיוונים.
- דמות הקופצת מעל מכשולים ורווחים.
 - יורה עד שני בלונים בו זמנית
 - האויבים נעים ימינה ושמאלה 🕨



ארכיטקטורה וחיבורים





תיאור המשחק

- מטרת המשחק היא לצבור כמה שיותר נקודות לפני שמתים.
- כל פעם שהדמות מתה/ מתחיל המשחק היא תהיה בלתי פגעה (יסומן על ידי הבהוב הדמות) למספר שניות.
 - .Kamehameha! ניתן לחסל אויבים בשתי דרכים: על ידי יריות או על ידי כוח העל
 - את היריות ניתן לירות בשני כיוונים התחלתיים (בכיוון בו הדמות מסתכלת): הצידה או באלכסון מעלה.
- ניתן לירות בשלוש עוצמת ירייה: כאשר לוחצים זמן ממושך יותר ברצף על כפתור הירי, ניתן להגיע לעוצמות גבוהות יותר.
- לאחר הגעה לכמות מסוימת של נקודות יופיעו מלכודות, ובהמשך גם ייעלמו רצפות, מה שיעלה את רמת הקושי של המשחק.
 - אויבים שמתים חוזרים כאויבים מהירים יותר וגם כן מעלים את רמת הקושי.

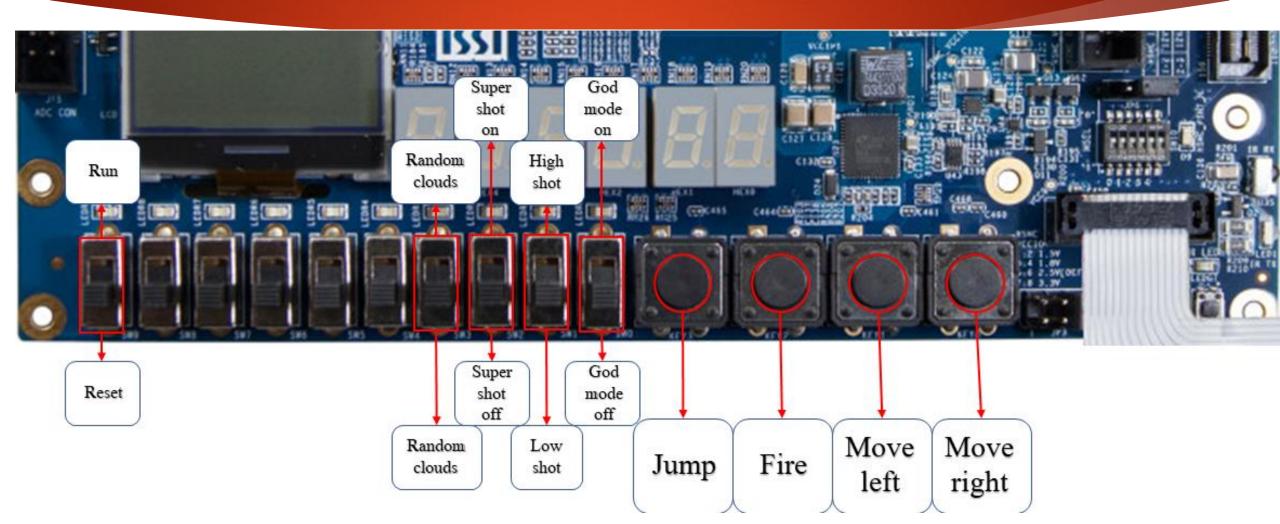


צילום מהמשחק



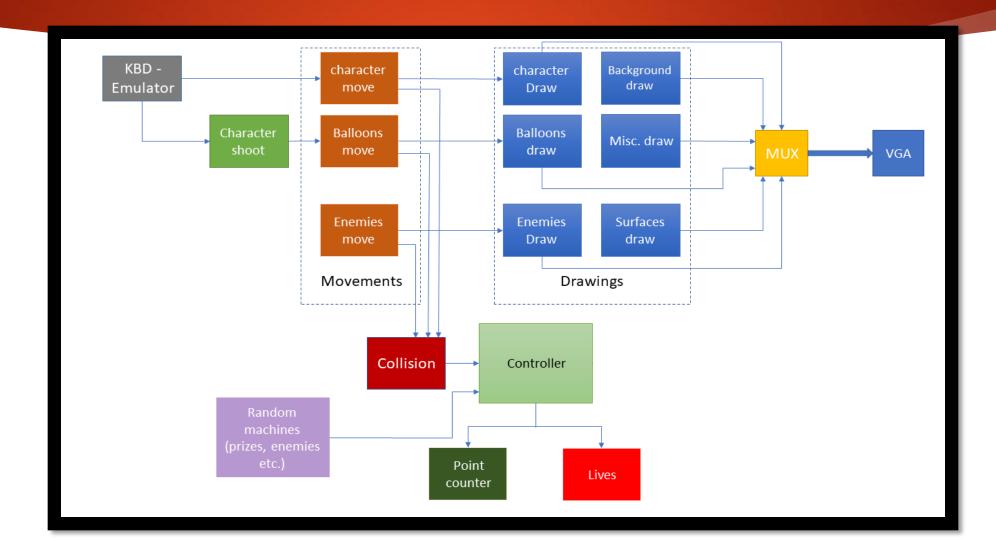


הוראות הפעלה



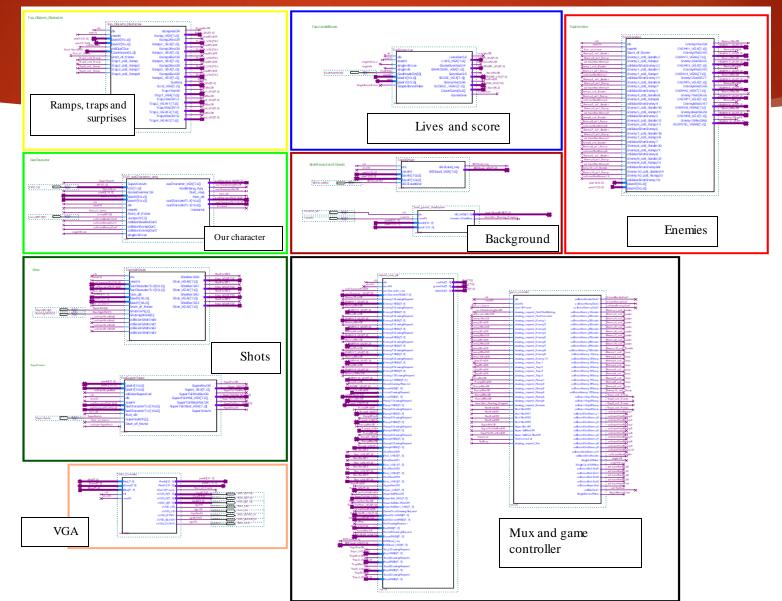


סכמת מלבנים



שרטוט הירארכיה עליונה

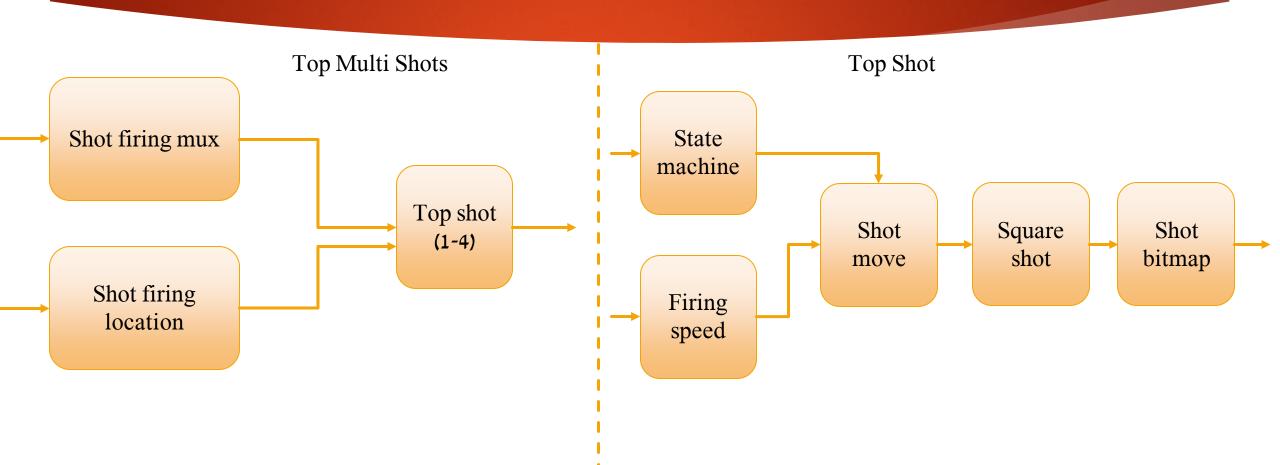




Shots – תיאור מודל



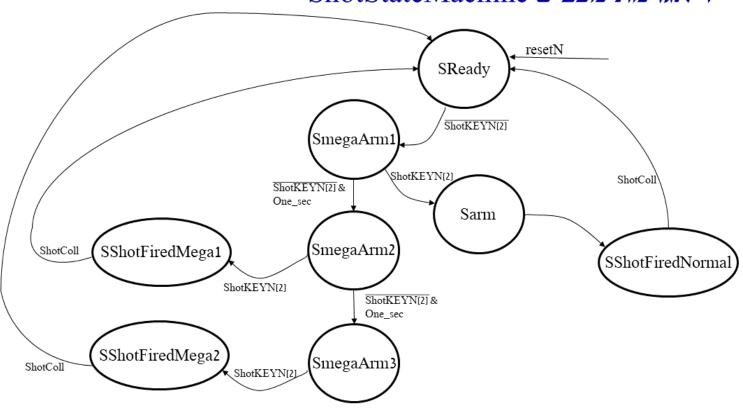
תיאור סכמטי





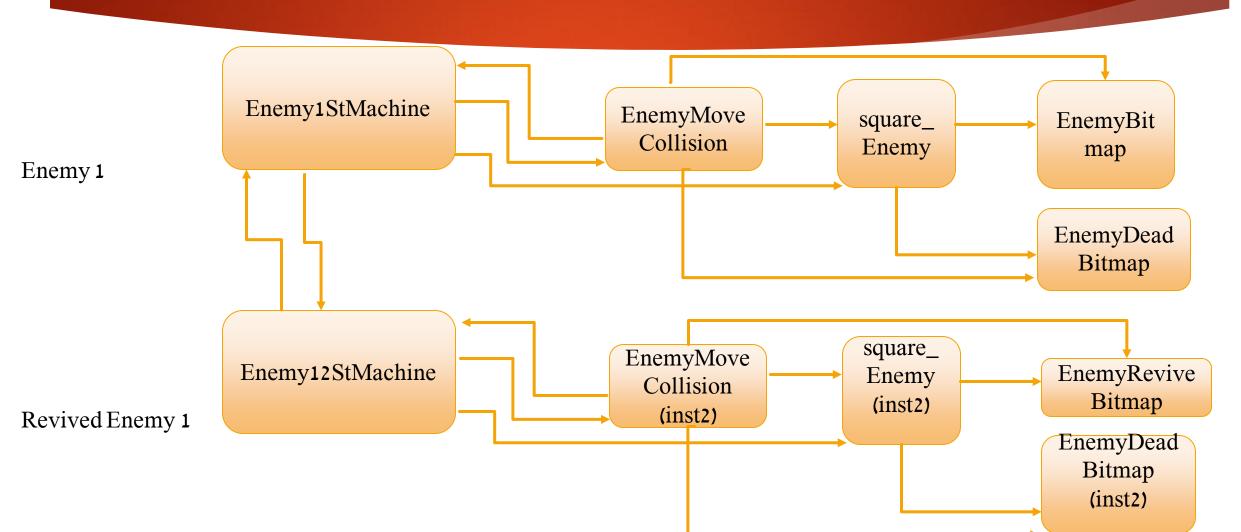
מכונת מצבים - Shots

ShotStateMachine דיאגרמת מצבים



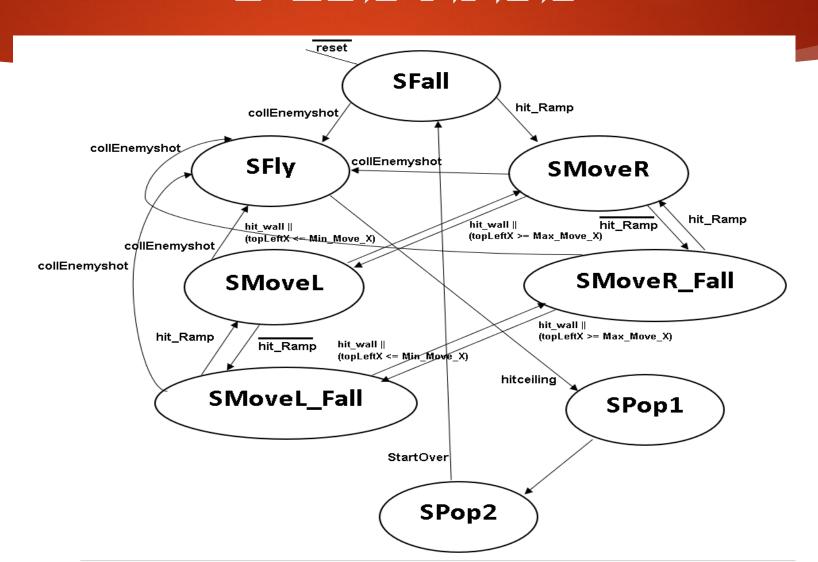
TopSimpleEnemy – תיאור מודל

תיאור סכמטי



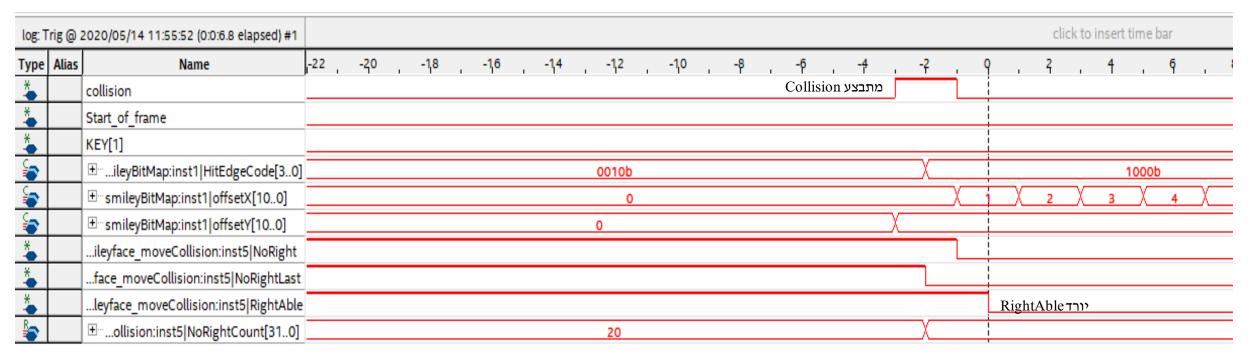


מכונת מצבים -





Signal Tap - שימוש ב



למרות שהפינה שמאלית עליונה (על פי ה-offset) יש ספירה של בעיה לנוע ימינה



סיכום ומסקנות

- <u>נשים לב כי עמדנו בכלל הדרישות:</u> זמן הקומפילציה, דרישות הבסיס והדרישות היצירתיות.
 - <u>הקשיים המרכזיים היו:</u> קורונה! (ובעקבות זאת תיאום ואינטגרציה), הבנת דרך פעולת hitedgecode[3..0]
 - באגים שלקח זמן רב לפתור: התנגשות ותנועה של הדמות, תנועת האויבים שרק כאשר ממשנו כמכונת מצבים פעלה כפי שציפינו.
 - יד כשמתעוררת בעיה לא מובנת! Signl Tap- כדאי להשתמש ב- איז להשתמש ב- בעיה לא
 - .syntax על מנת לדבג בזריזות טעויות symbol שימוש ביצירת
 - לא לשכוח ליהנות מהפרוייקט.
 - שומלץ לממש דברים מסובכים עייי מכונות מצבים ולא שימוש בflags, זה יוצר סדר וקל לדבג אם צצות תקלות

