

ACHIZITII de DATE

16 Mai 2019

Tema Proiect:

- **Joc tip Pacman**

Studenti:

- **Mustafa Taner, 325CB**
- **Radu Daniel, 325CB**

Scopul jocului:

Jucatorul trebuie sa ajunga in casuta cea mai din dreapta jos a tablei de joc pentru a castiga, fara sa fie prins de cei 2 inamici.

Instructiuni joc:

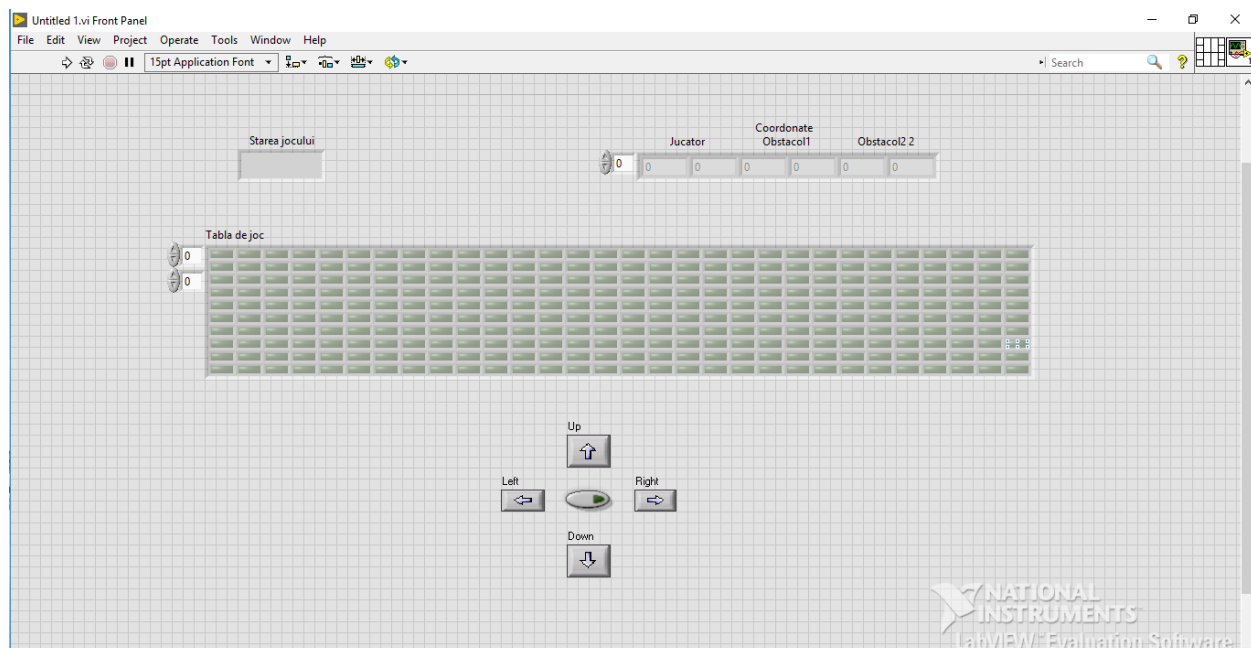
Jucatorul poate merge in sus, jos, stanga sau dreapta.

Pentru a se porni jocul, trebuie apasat butonul <Start>, care initializeaza table de joc, pozitiile jucatorului si ale inamicilor.

Jucatorul castiga daca ajunge in coltul cel mai din dreapta jos, fara sa-l prinda inamicii.

Jucatorul pierde daca, pe drum, il prind inamicii.

Dupa ce jocul se termina (indiferent de rezultat), harta se poate reinitializa si reporni jocul.



Panoul de Comanda al Utilizatorului

Implementare:

In implementare s-au folosit 2 functii DLL:

- void muta (int mutare, int pozitii[6]):
 - Primeste:
 - Mutarea jucatorului (1 pentru initializarea hartii, 2 pentru mutare in sus, 3 – mutare in jos, 4 – mutare in stanga, 5 – mutare in stanga, 0 – nu face nimic; pentru orice alta mutare primita, jocul sta pe loc);
 - Vectorul care contine pozitiile (linie si coloana) ale jucatorului si ale inamicilor.
 - Returneaza:
 - Prin referinta, vectorul de pozitii actualizat in urma miscarii.
- Int verifica (int pozitii[6]):
 - Primeste:
 - Vectorul de pozitii mentionat anterior;
 - Returneaza:
 - 0 – daca jocul se continua;
 - 1 – daca jucatorul a castigat;
 - 2 – daca jucatorul a pierdut.

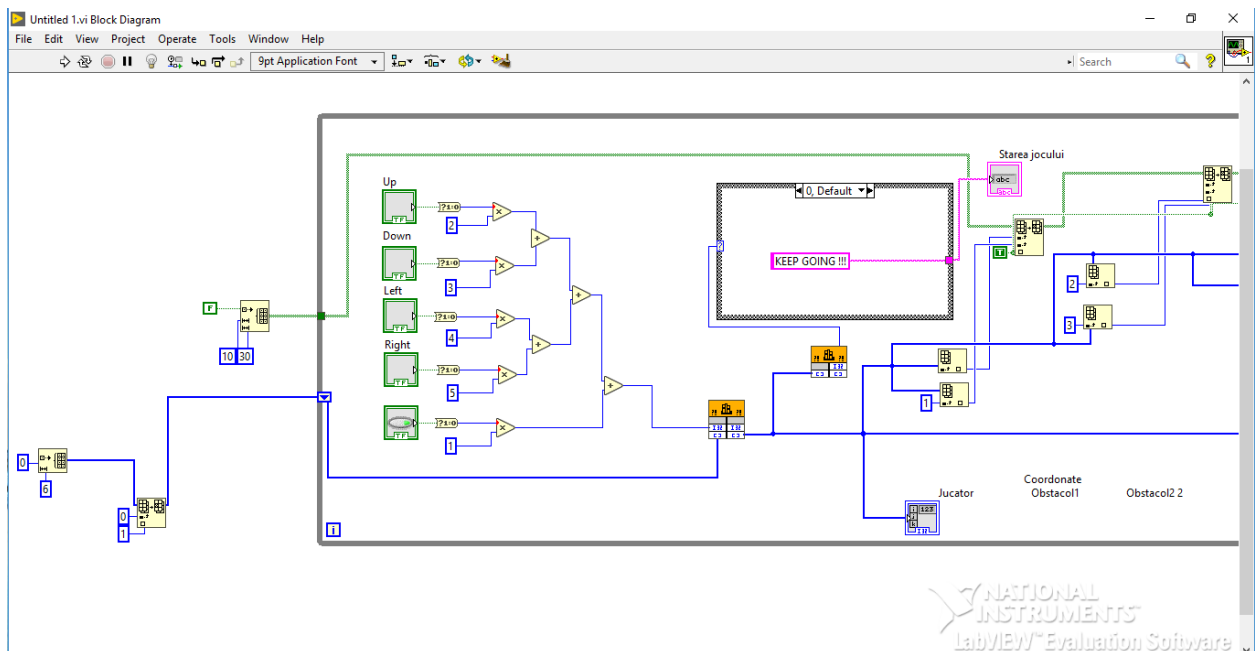
Implementarea in LabView:

Codul mutarii se calculeaza in functie de butonul apasat (START, UP, DOWN, LEFT, RIGHT) si vectorul de pozitii este initializat. Ambele intra ca input in functia “muta”.

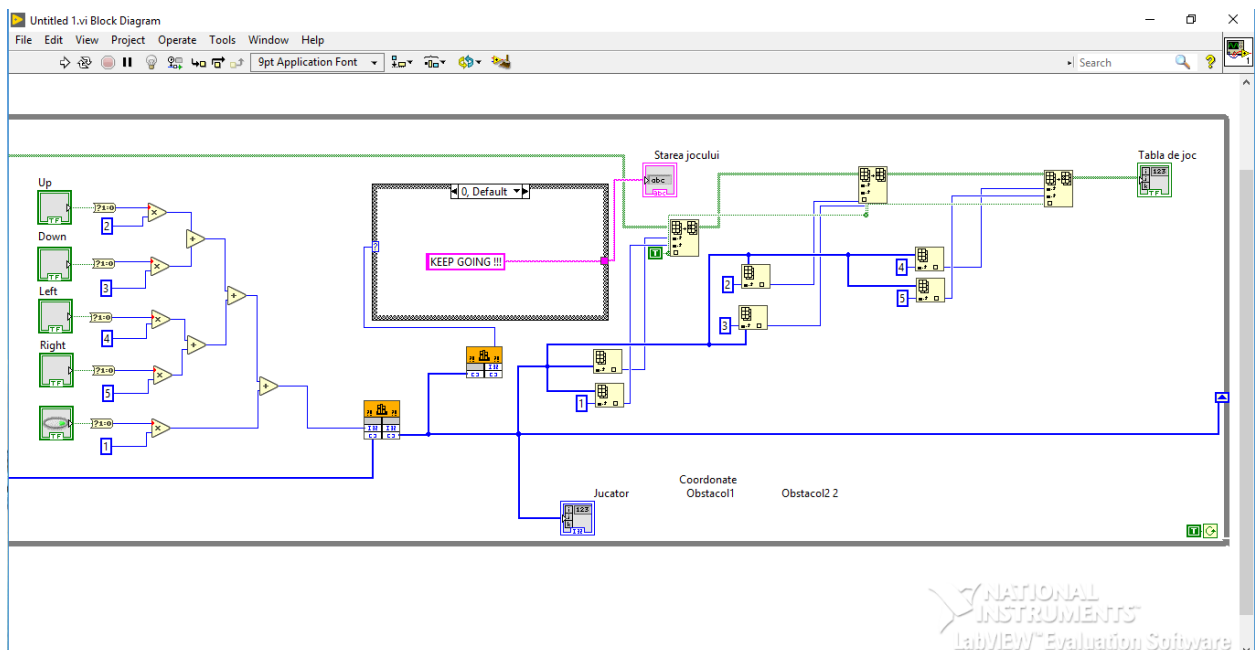
Outputul acestei functii (vectorul de pozitii) se afiseaza si este dat ca input mai departe, din nou, functiei “muta” (pentru a calcula urmatoarea miscare), cat si functiei “verifica”, pentru a afla si printa starea curenta a jocului.

Tot din vectorul de pozitii rezultat in urma output-ului functiei “muta” se construiesc harta jocului care indica pozitiile concurentilor.

De asemenea, in panoul de UI sunt si informatii legate de modul de joc.



Implementarea in LabView 1



Implementarea in LabView 2