

Εργασία στον Προγραμματισμό Υπολογιστών με C++



Ακαδ. Έτος 2020-21

Arcade Game (Pong)

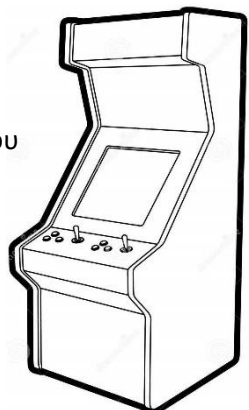
Θεόδωρος Καλλιώρας 3120051

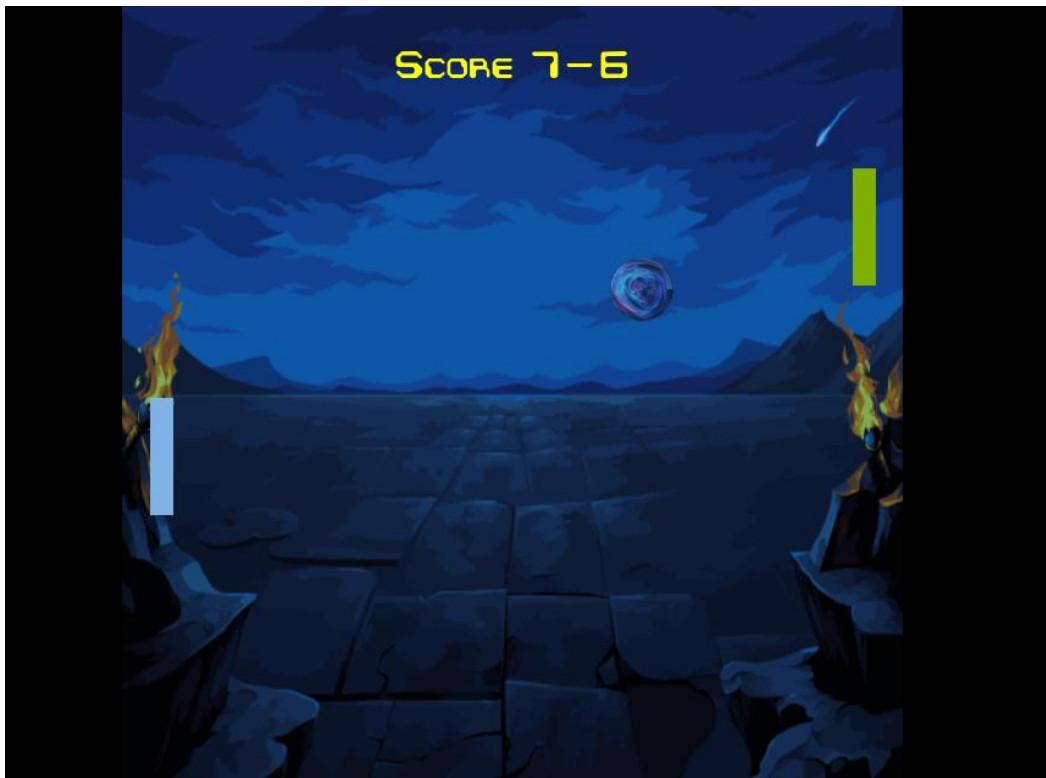
Ιωάννα Βαληνάκη 31027χχ

Στα πλαίσια της εργασίας υλοποιήθηκε το Pong με παραλλαγές κυρίως στο εμφανισιακό μέρος αλλά και στο gameplay.

Στην οθόνη έναρξης εμφανίζονται 2 επιλογές (*MainMenu.cpp* #27) , 'Space' για έναρξη του παιχνιδιού 'ESC' για έξοδο. ()

Εάν επιλέξουμε έναρξη ο έλεγχος του κάθε παίχτη γίνεται με τα πλήκτρα 'Q' – 'A' για τον παίκτη 1, 'P' – 'L' για τον παίκτη 2. (*Player.cpp* #31)





Με την έναρξη του παιχνιδιού η μουσική αναμονής του Main menu (*Game.h* #43 - 44) αλλάζει σε μια κατάλληλη για την εξέλιξη του παιχνιδιού. (*Game.h* #124 - 126)

Κάθε φορά που η μπάλα φεύγει από τον παίκτη και χτυπάει στην κάθετη πλευρά του τότε ο αντίπαλος του κερδίζει ένα πόντο (*Game.h* #138 - 142). Νικητής είναι ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στους 10 πόντους (*Game.h* #145 - 152)

Μόλις υπάρξει νικητής το παιχνίδι λήγει, κι εμφανίζεται η οθόνη GameOver (*GameOver.cpp* #27), όπου εμφανίζονται με διαφορετική γραμματοσειρά (*GameOver.cpp* #31) το τελικό σκορ, ο παίκτης που κέρδισε αλλά και "GAME OVER". Με την εμφάνιση του νικητή αλλάζει η μουσική του παιχνιδιού ξανά (*Game.h* 149 – 156)

Πατώντας 'Space' σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού μπορούμε να ξανά βρεθούμε στο αρχικό μενού (*Game.h* #161 - 168)



