

# Tiny Quest

«Многопользовательский»  
ролевой квест

# Команда



**Бугаевский Владимир**



**Навражных Вадим**

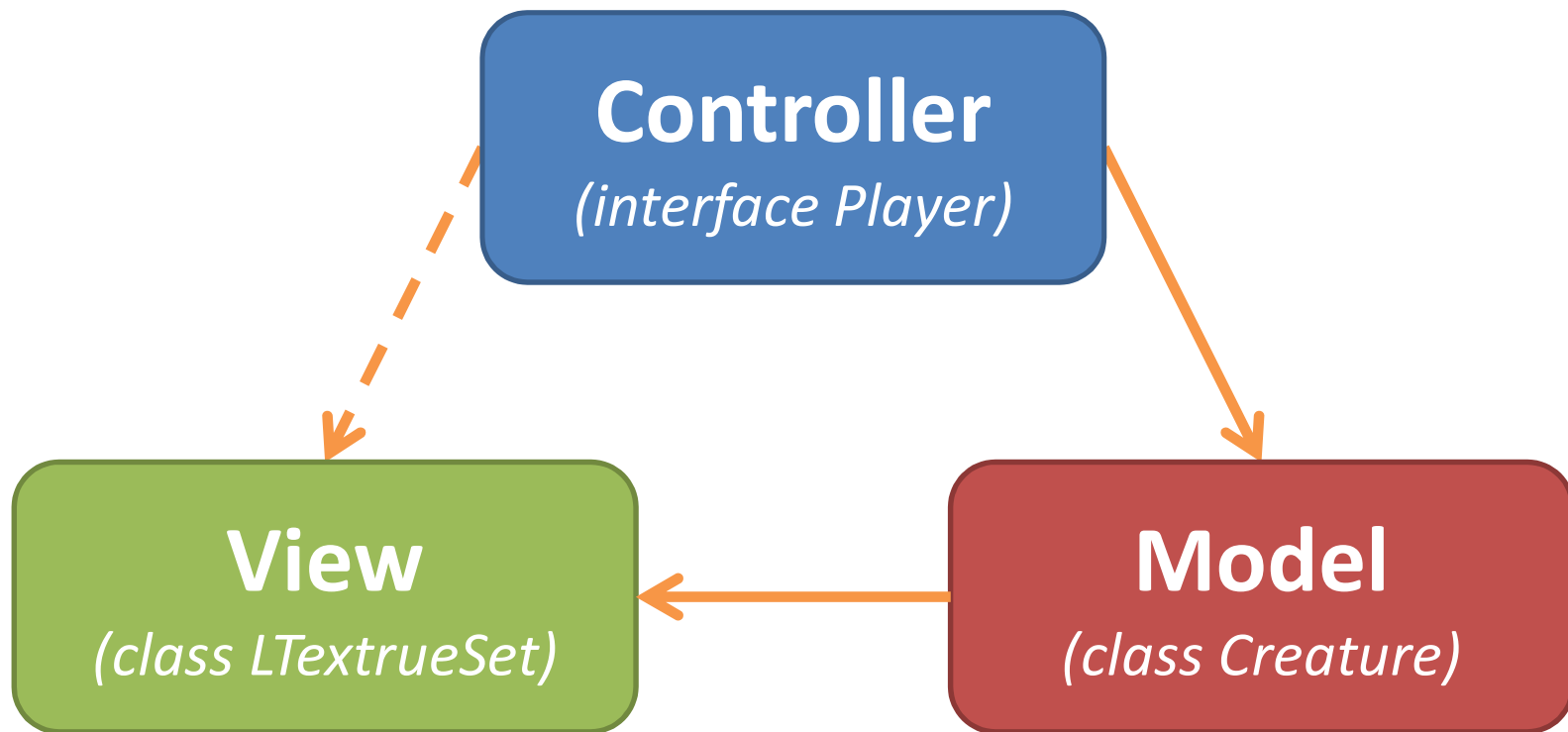
Демонстрация!

# Архитектура



- Простой и удобный API
- Кроссплатформенный
- Графика, звук, I/O
- Развивающийся (03-01-16)

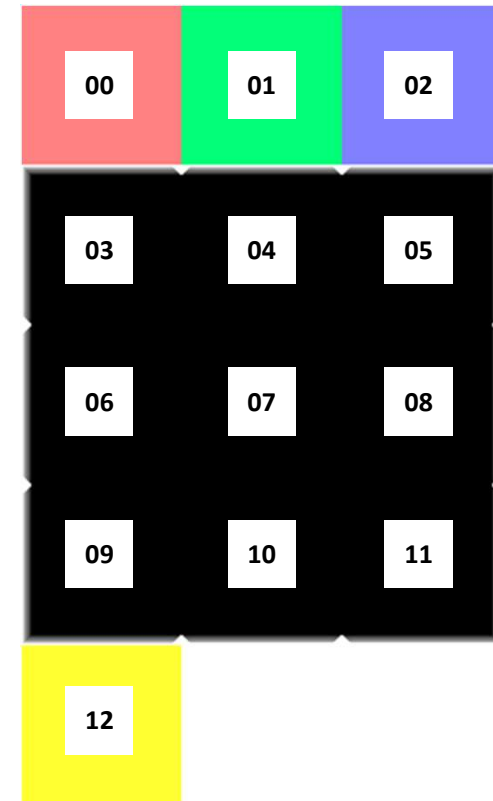
# Model-View-Controller



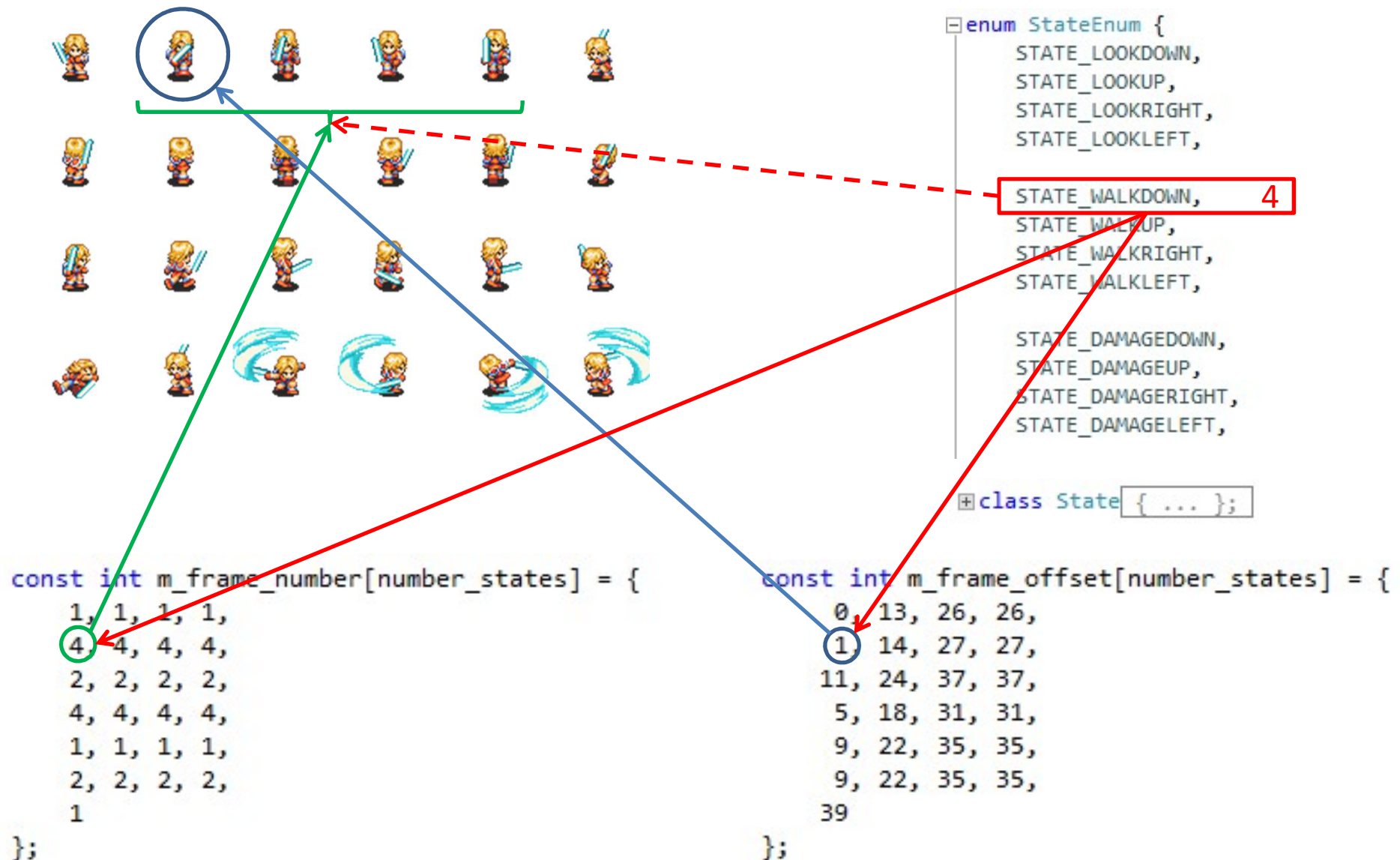
# Замоощение фона плитками



```
16 12
00 01 02 00 01 02 00 01 02 00 01 02 00 01 02 00
01 02 00 01 02 00 01 02 00 01 02 00 01 02 00 01
02 00 03 04 04 04 04 04 04 04 04 04 05 01 02
00 01 06 07 07 07 07 07 07 07 07 07 08 02 00
01 02 06 07 10 10 10 10 10 10 10 07 07 08 00 01
02 00 06 08 00 01 02 00 01 02 00 06 07 08 01 02
00 01 06 08 01 03 05 01 02 00 01 06 07 08 02 00
01 02 06 08 02 09 11 02 00 01 02 06 07 08 00 01
02 00 06 08 00 01 02 00 01 02 00 06 07 08 01 02
00 01 06 07 04 04 04 05 02 00 01 09 10 11 02 00
01 02 09 10 10 10 10 11 00 01 02 00 01 02 00 01
02 00 01 02 00 01 02 00 01 02 00 01 02 00 01 12
15 11 01 01|
```



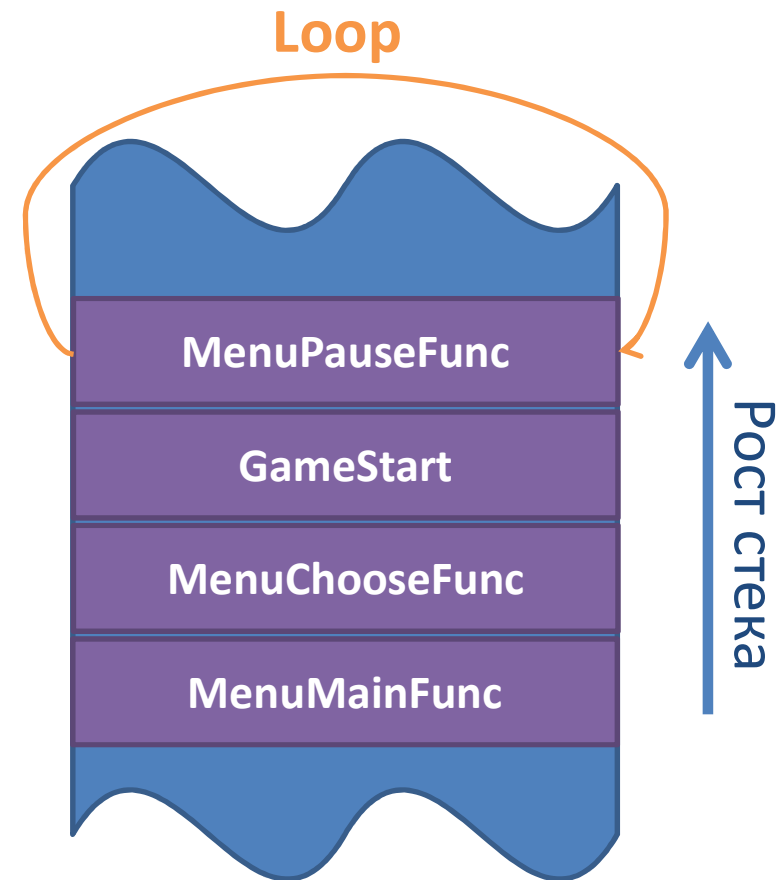
# Анимация



нумерация кадров аналогична нумерации на предыдущем слайде

# Переключение между окнами меню

```
class ViewManager {  
private:  
    ViewManager();  
public:  
    static ViewManager* Instance();  
    void Loop();  
  
    ~ViewManager();  
private:  
    void exit();  
  
    void MenuMainFunc();  
    void MenuChooseFunc();  
    void MenuPauseFunc();  
  
    void GameStart();  
    void EnteringLevel();  
    void ExitingLevel();  
    void GameOver();  
private:  
    static ViewManager* m_pinstance;  
    std::stack<std::function<void()>> m_stack;  
};
```



используется шаблон проектирования *Singleton*



Спасибо за внимание!

<https://github.com/vbugaevsky/TechnoSphereGame>