Отборна работа – C# 2

Team Belokk

1. **Участници в отбора**
   1. **Веселин Димитров** (veselin.dimitrov.1848)
   2. **Илиян Илиев** (iliev72)
   3. **Димитър Димитров** (Mitakis2002)
   4. **Светослав Иванов** (Lnxslackware)
   5. **Калоян Анастасов** (Kasskata)
   6. **Лазар Георгиев** (lazo003)
   7. **Атанас Русенов** (a\_rusenov)
   8. **Надежда Васова** (nadezhda\_vassov)
   9. **Ангелина Демитрова** (AngelinaD)
   10. **Росица Чанкова** (rositsa.chankov)
2. **Кратко описание на играта**
   1. Цел на играта - Да се загради площ от минимум 80%, без топчетата, движещи се свободно в полето, да докоснат играча
3. **Имлементация** 
   1. Класове и краткото им описание:
      1. **Ball Class** - топчетата движещи се по екрана
         1. Движение (еднократно и постоянно)
         2. Проверка за сблъсък и убийство
      2. **DrawEngine Class** - ползва се за всички принтирания по екрана
         1. Принтира игралното поле - квадрат по квадрат
         2. Рефрешва полето, принтирайки само промените (използва се опашка за запазване на промените за принтиране)
         3. Принтира на определена позиция
      3. **FSIOInterface Class** - интерфейс към файловата система
         1. Чете .dat файлове
         2. Пише .dat файлове
         3. Чете .txt файлове
      4. **GameField Class** - игралното поле
         1. Държи матрица с полето
         2. Изчислява заградените квадратчета при всеки ход
      5. **Player Class** – играча
         1. Движение в различни посоки
         2. Постоянно движение в различни посоки
         3. Принтира опашка след себе си
      6. **Settings Class** - държи настройките на играта
         1. Чете и парсва .ini файл (поддържа и коментари)
         2. Зарежда времето за игра
         3. Зарежда големината на полето
         4. Зарежда трудността (броя топчета)
      7. **Sidebar Class** - страничен прозорец с информация
         1. Принтира оставащите животи
         2. Принтира оставащото време (таймер)
         3. Принтира заграденото пространство като процент от цялото
         4. Принтира събраните до момента точки
      8. **Game Class** - основен клас на играта
         1. Съдържа Main() метода
      9. **StartingMenu Class** - начално меню на играта
         1. Стартира играта
         2. Използва се за настройки
            1. Смяна на трудност
            2. Смяна на размера на игралното поле
            3. Показване на клавишите за игра
         3. Показва най-добрите резултати
4. **TFS repository**
   1. <https://belokkteamwork.codeplex.com/>