

Игра «World of Saak'ak»

Сажин М.С.
26.02.2016

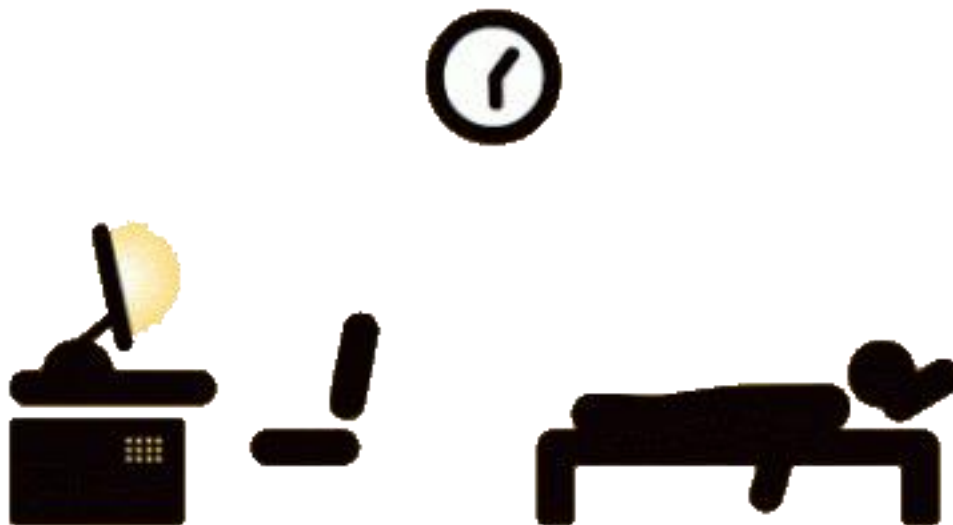


Содержание

- Цель разработки
- Задачи
- Подбор инструментов
- Структура программы
- Диаграмма классов UML
- Алгоритмы
- Тестирование
- Планы на будущее

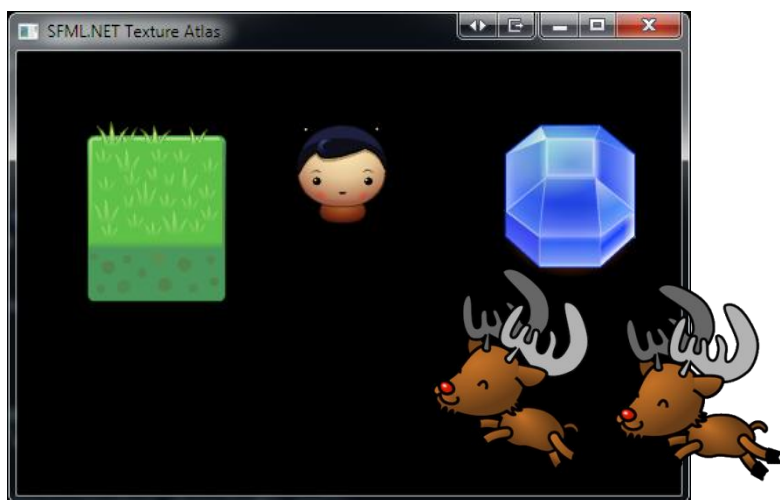
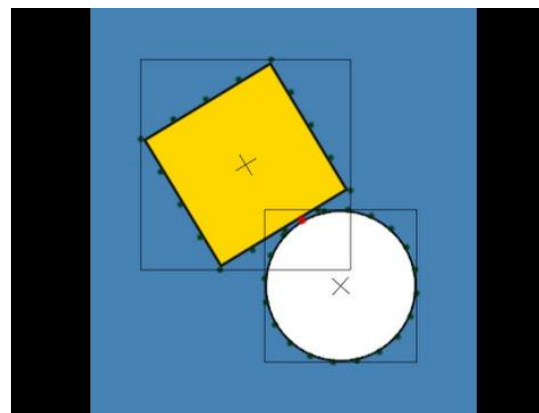
Цель разработки

- Разработать 2D игру
- В игру можно играть от 2 до 4 игроков
- Игра должна поддерживать управление с помощью геймпада



Задачи

- Загрузка графического окна с нарисованными объектами
- Анимация объектов
- Моделирование взаимодействия различных объектов в игре (коллизия)
- Звуковое сопровождение
- Условие победы



Инструменты



SFML



Visual Studio

C++11

Структура программы

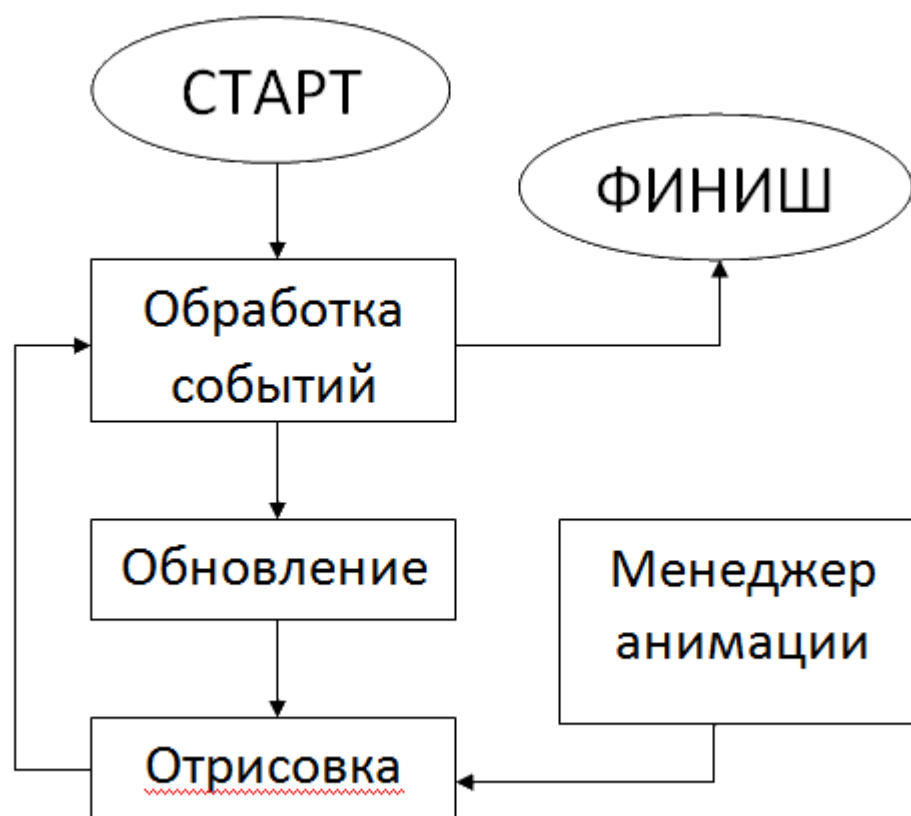
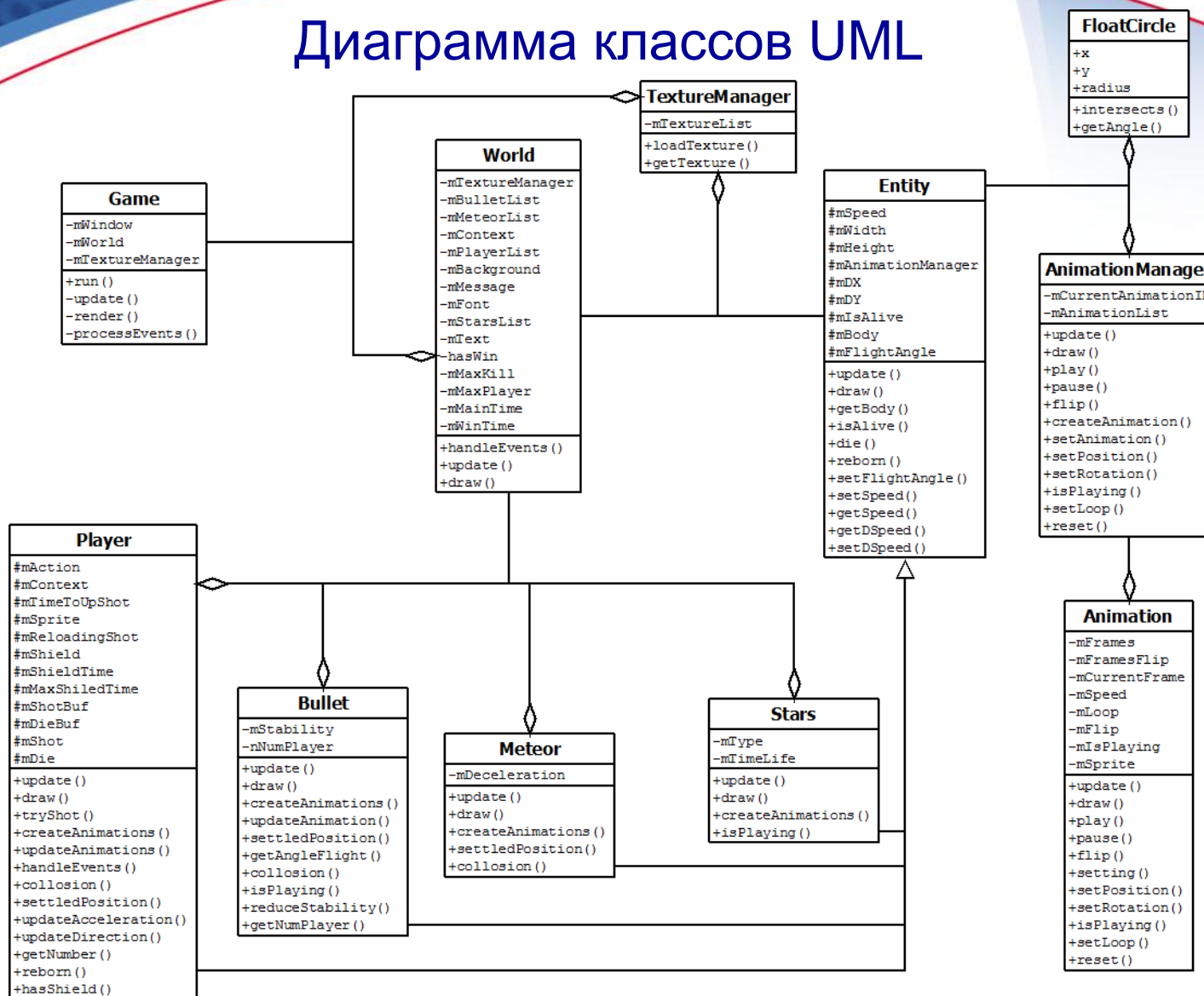


Диаграмма классов UML



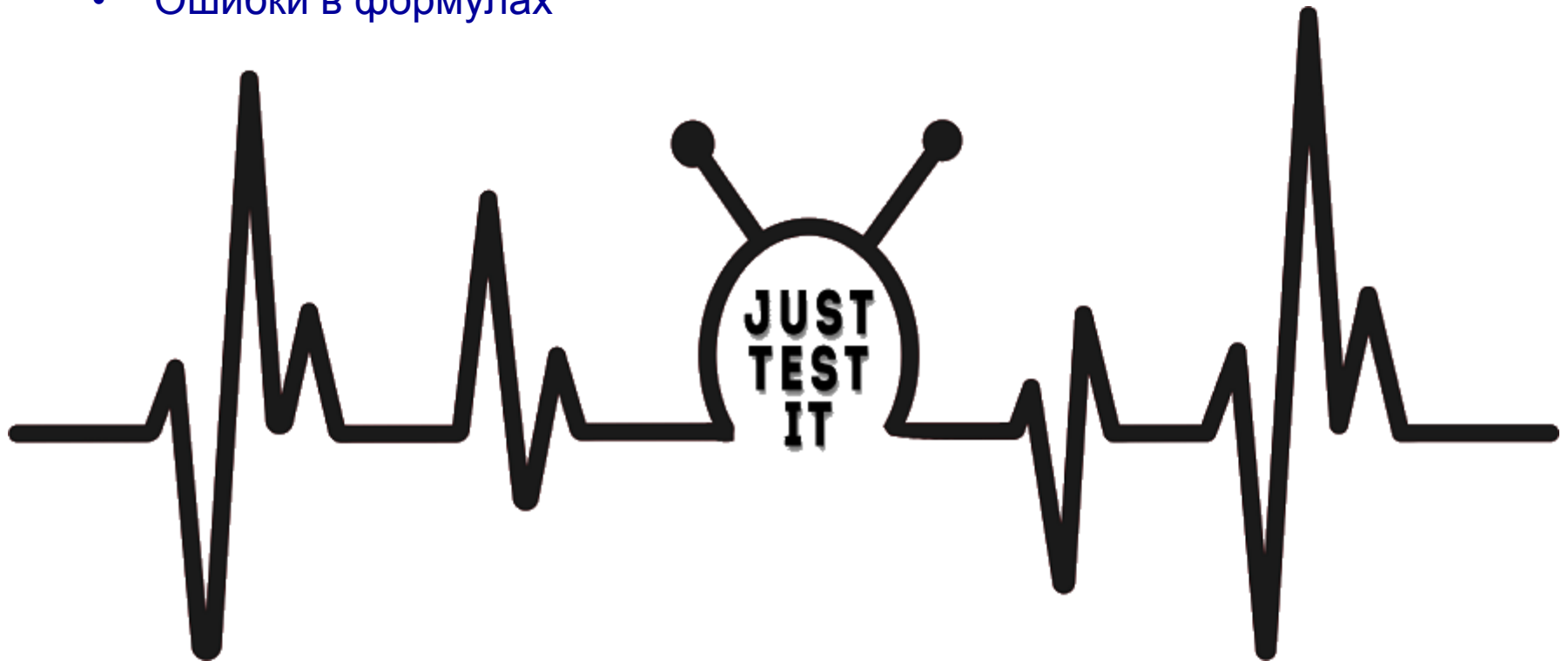
Алгоритмы

- Анимация
- Моделирование звездного неба
- Подключение / отключение геймпада
- Передвижение объектов
- Обнаружение столкновения
- Столкновение игрока и пули/ щита и пули
- Столкновение метеорита и метеорита/ игрока и игрока/ игрока и метеора
- Столкновение пули и метеора
- Воскрешение игрока
- Нахождение победителя



Тестирование

- Анимация уничтожения игрока отыгрывается один раз.
- Уничтоженного игрока можно вытолкнуть за пределы карты.
- Пуля убивает самого игрока.
- Ошибки в формулах



Планы на будущее

- Сеть
- Игровое меню
- Игровые уровни
- Модели игроков
- Новые атакующие «кнопки»
- Звуковое сопровождение
- Выпустить игру в свет



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ**



**ВАМ ЖЕЛАЮ Я
СКАЗАТЬ**