#include "TXLib.h"

#include "Monstr.cpp"

struct Pulya

{

int x;

int y;

bool letit;

bool letit\_vlevo;

};

void drawFon(int x);

void risovatSHIP(int x, int y);

int ubitRobot(int x\_monstr, int y\_monstr, int x, int y, int hp, bool viden);

int main()

{

txCreateWindow(800, 700);

int x = 100;

int y = 100;

int speed = 6;

int hp = 100;

HDC robot = txLoadImage("Robot.bmp");

HDC fon = txLoadImage("qwerty.bmp");

bool gameOver = false;

HDC vragiPic[3];

int nomer\_vraga = 0;

vragiPic[0] = txLoadImage("враг 1.bmp");

vragiPic[1] = txLoadImage("враг 2.bmp");

vragiPic[2] = txLoadImage("враг 3.bmp");

HDC pers1Pic = txLoadImage("перс\_1.bmp");

HDC pers2Pic = txLoadImage("перс\_2.bmp");

HDC pers3Pic = txLoadImage("перс\_3.bmp");

HDC pers4Pic = txLoadImage("перс\_4.bmp");

int ubito\_vragov = 0;

int nomer\_urovnya = 1;

int kolich\_vragov = 20;

Monstr vrag1[20];

vrag1[0] = {1000,100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[1] = {950, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[2] = {900, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[3] = {850, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[4] = {800, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[5] = {750, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[6] = {650, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[8] = {600, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[9] = {550, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[10] = {500, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[11] = {450, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[14] = {300, 100, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[15] = {350, 150, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[16] = {400, 150, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[17] = {450, 150, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[18] = {500, 150, 10, true,vragiPic[0]};

vrag1[19] = {550, 150, 10, true,vragiPic[0]};

bool pers\_vybran = false;

bool vrag1\_vybran = false;

Pulya puli = {100, 100, false, false};

txPlaySound ("музыка для игры.wav");

//Меню

txBitBlt(txDC(), 0, 0, 800, 700, fon, 0, 0);

txTextOut(0,0,"Выберите врага");

while (!vrag1\_vybran)

{

RECT vrag1Rect = {10, 10, 60, 63};

txTransparentBlt(txDC(), vrag1Rect.left, vrag1Rect.top, vrag1Rect.right - vrag1Rect.left, vrag1Rect.bottom - vrag1Rect.top, vragiPic[0], 0, 0, TX\_WHITE);

if (txMouseButtons() == 1 && In(txMousePos(), vrag1Rect))

{

vrag1\_vybran = true;

nomer\_vraga = 0;

}

RECT vrag2Rect = {200, 10, 250, 63};

txTransparentBlt(txDC(), vrag2Rect.left, vrag2Rect.top, vrag2Rect.right - vrag2Rect.left, vrag2Rect.bottom - vrag2Rect.top, vragiPic[1], 0, 0, TX\_WHITE);

if (txMouseButtons() == 1 && In(txMousePos(), vrag2Rect))

{

vrag1\_vybran = true;

nomer\_vraga = 1;

}

txTransparentBlt(txDC(), 400, 10, 50, 53, vragiPic[2], 0, 0, TX\_WHITE);

if (txMouseButtons() == 1 && // если нажата левая кнопка мыши

txMouseX() >= 400 && // И мышь находится на кнопке...

txMouseX() <= 400 + 50 &&

txMouseY() >= 10 &&

txMouseY() <= 10 + 53)

{

vrag1\_vybran = true;

nomer\_vraga = 2;

}

txSleep(10);

}

for (int nomer = 0; nomer < kolich\_vragov; nomer = nomer +1)

{

vrag1[nomer].pic = vragiPic[nomer\_vraga];

}

txSleep(2000);

txBitBlt(txDC(), 0, 0, 800, 700, fon, 0, 0);

txTextOut(0,0,"Выберите персонажа");

while (!pers\_vybran)

{

txTransparentBlt(txDC(), 0, 10, 60, 56, pers1Pic, 0, 0, TX\_WHITE);

if (txMouseButtons() == 1 && // если нажата левая кнопка мыши

txMouseX() >= 0 && // И мышь находится на кнопке...

txMouseX() <= 0 + 60 &&

txMouseY() >= 10 &&

txMouseY() <= 10 + 60)

{

pers\_vybran = true;

robot = pers1Pic;

}

txTransparentBlt(txDC(), 200, 10, 60, 56, pers2Pic, 0, 0, TX\_WHITE);

if (txMouseButtons() == 1 && // если нажата левая кнопка мыши

txMouseX() >= 200 && // И мышь находится на кнопке...

txMouseX() <= 200 + 60 &&

txMouseY() >= 10 &&

txMouseY() <= 10 + 60)

{

pers\_vybran = true;

robot = pers2Pic;

}

txTransparentBlt(txDC(), 400, 10, 60, 56, pers3Pic, 0, 0, TX\_WHITE);

if (txMouseButtons() == 1 && // если нажата левая кнопка мыши

txMouseX() >=400 && // И мышь находится на кнопке...

txMouseX() <= 400 + 60 &&

txMouseY() >= 10 &&

txMouseY() <= 10 + 60)

{

pers\_vybran = true;

robot = pers3Pic;

}

txTransparentBlt(txDC(), 600, 10, 60, 56, pers4Pic, 0, 0, TX\_WHITE);

if (txMouseButtons() == 1 && // если нажата левая кнопка мыши

txMouseX() >= 600 && // И мышь находится на кнопке...

txMouseX() <= 600 + 60 &&

txMouseY() >= 10 &&

txMouseY() <= 10 + 60)

{

pers\_vybran = true;

robot = pers4Pic;

}

txSleep(10);

}

//Игра

while(!GetAsyncKeyState(VK\_ESCAPE) and gameOver == false)

{

//Фон

txSetFillColor(TX\_WHITE);

txClear();

txBitBlt(txDC(), 0, 0, 800, 700, fon, 0, 0);

//Здоровье

txSetFillColor(TX\_WHITE);

txRectangle(0, 0, 0 + 3 \* 100, 10);

txSetFillColor(TX\_RED);

txRectangle(0, 0, 0 + 3 \* hp, 10);

char ubito\_vragov\_str[100];

sprintf(ubito\_vragov\_str, "Убито врагов: %d", ubito\_vragov);

txTextOut(600, 25, ubito\_vragov\_str);

char nomer\_urovnya\_str[100];

sprintf(nomer\_urovnya\_str, "Номер уровня: %d", nomer\_urovnya);

txTextOut(600, 10, nomer\_urovnya\_str);

//Персонажи

txSetFillColor (TX\_RED);

txCircle (puli.x, puli.y, 3);

txTransparentBlt(txDC(), x, y, 60, 56, robot, 0, 0, TX\_WHITE);

bool hot\_odin\_zhiv = false;

for (int nomer = 0; nomer < kolich\_vragov; nomer = nomer +1)

{

if (vrag1[nomer].zhiv)

{

hot\_odin\_zhiv = true;

txTransparentBlt(txDC(), vrag1[nomer].x, vrag1[nomer].y, 50, 53, vrag1[nomer].pic, 0, 0, TX\_WHITE);

}

}

if (hot\_odin\_zhiv == false)

{

for (int nomer = 0; nomer < kolich\_vragov; nomer = nomer +1)

{

if (vrag1[nomer].pic == vragiPic[0])

{

vrag1[nomer].pic = vragiPic[1];

}

else

{

vrag1[nomer].pic = vragiPic[0];

}

}

}

txTransparentBlt(txDC(), x, y, 60, 56, robot, 0, 0, TX\_WHITE);

bool hot\_odin\_zhiv2 = false;

for (int nomer = 0; nomer < kolich\_vragov; nomer = nomer +1)

{

if (vrag1[nomer].zhiv)

{

hot\_odin\_zhiv = true;

txTransparentBlt(txDC(), vrag1[nomer].x, vrag1[nomer].y, 50, 53, vrag1[nomer].pic, 0, 0, TX\_WHITE);

}

}

//Все мертвы

if (hot\_odin\_zhiv == false)

{

for (int nomer = 0; nomer < kolich\_vragov; nomer = nomer +1)

{

vrag1[nomer].pic = vragiPic[nomer\_vraga % 3];

vrag1[nomer].zhiv = true;

vrag1[nomer].ostalos\_zhit = 1000;

}

nomer\_urovnya = nomer\_urovnya + 1;

}

ubito\_vragov = 20 \* (nomer\_urovnya - 1);

for (int nomer = 0; nomer < kolich\_vragov; nomer = nomer + 1)

{

if (vrag1[nomer].zhiv)

{

hot\_odin\_zhiv = true;

txTransparentBlt(txDC(), vrag1[nomer].x, vrag1[nomer].y, 50, 53, vrag1[nomer].pic, 0, 0, TX\_WHITE);

}

else

{

ubito\_vragov = ubito\_vragov + 1;

}

}

//drawFon((300-x) % 1000);

//Монстр преследует главного героя

for (int nomer = 0; nomer < kolich\_vragov; nomer = nomer +1)

{

vrag1[nomer].x = vrag1[nomer].x + random (-5, 6);

vrag1[nomer].y = vrag1[nomer].y + random (-5, 6);

vrag1[nomer].x = moveMonstrX(vrag1[nomer].x, x);

vrag1[nomer].y = moveMonstrY(vrag1[nomer].y, y);

//Проверка, что не покинул экран

vrag1[nomer].x = checkMonstrX(vrag1[nomer].x);

vrag1[nomer].y = checkMonstrY(vrag1[nomer].y);

//Монстр сдох

vrag1[nomer].ostalos\_zhit = getOstalosZhitMonstr(vrag1[nomer].x, vrag1[nomer].y, puli.x, puli.y, vrag1[nomer].ostalos\_zhit);

if (vrag1[nomer].ostalos\_zhit <= 0)

{

vrag1[nomer].zhiv = false;

}

}

txSetColor(TX\_BLACK);

//risovatRobot(200, y);

//Движение главного героя

if (hp > 0)

{

if (GetAsyncKeyState(VK\_LEFT)&& x > 0 + 40)

{

x = x - speed;

}

else if (GetAsyncKeyState(VK\_RIGHT)&& x < txGetExtentX() - 100)

{

x = x + speed;

}

}

//Движение главного героя

if (hp > 0)

{

if (GetAsyncKeyState(VK\_UP) && y > 0 + 40)

{

y = y- speed;

}

else if (GetAsyncKeyState(VK\_DOWN) && y < txGetExtentY() \* 80 / 100 - 100)

{

y = y+ speed;

}

}

if (hp <= 0)

{

gameOver = true;

}

//Отнимать hp когда монстр столкнулся с роботом

for (int nomer = 0; nomer < kolich\_vragov; nomer = nomer + 1)

{

hp = ubitRobot(vrag1[nomer].x, vrag1[nomer].y, x, y, hp, vrag1[nomer].zhiv);

}

//Выстрел

if (GetAsyncKeyState(VK\_SPACE))

{

if (puli.x < vrag1[0].x)

{

puli.letit\_vlevo = false;

}

else

{

puli.letit\_vlevo = true;

}

puli.letit = true;

}

if (puli.letit and puli.letit\_vlevo)

{

puli.x = puli.x - 40;

}

else if (puli.letit and !puli.letit\_vlevo)

{

puli.x = puli.x + 40;

}

else

{

puli.x = x + 40;

puli.y = y + 15;

}

if (puli.x > txGetExtentX() or puli.x < 0)

{

puli.letit = false;

}

txSleep(10);

}

//Игра кончилась

//txDeleteDC(robot);

txDeleteDC(fon);

return 0;

}

void drawFon(int x)

{

risovatSHIP(x - 400, 300);

risovatSHIP(x - 500, 300);

risovatSHIP(x, 300);

risovatSHIP(x + 100, 300);

risovatSHIP(x + 200, 300);

risovatSHIP(x + 300, 300);

risovatSHIP(x + 400, 300);

risovatSHIP(x + 500, 300);

risovatSHIP(x + 500, 250);

risovatSHIP(x + 500, 200);

risovatSHIP(x + 500, 150);

risovatSHIP(x + 600, 150);

}

void risovatSHIP(int x, int y)

{

txLine (750- 730 + x, 100 - 100 + y, 760- 730 + x, 100- 100 + y);

txLine (760- 730 + x, 100- 100 + y, 760- 730 + x, 90- 100 + y);

txLine (760- 730 + x, 90- 100 + y, 750- 730 + x, 90- 100 + y);

}

int ubitRobot(int x\_monstr, int y\_monstr, int x, int y, int hp, bool viden)

{

if (x\_monstr < x + 60 and

x\_monstr + 50 > x and

y\_monstr < y + 60 and

y\_monstr + 50 > y and

//и монстр видимый == тру

viden == true)

{

hp = hp - 1;

}

return hp;

}