

به نام خدا

پروژه درس برنامه سازی پیشرفته
(بازی مدیریتی)

نام استاد : استاد

یاسین مسیح پور

9912358037

مقدمه :

در کشاورزی مزرعه دار به وسایلی مثل بیل ، گاری ، لوله آب ، داس ، کلنگ و ... و همچنین به دانه گیاهان مختلف برای کشت کردن احتیاج دارد.

در کشاورزی عوامل مختلفی مثل نور ، آب و هوای خوب و .. موثر هستند.

ما سعی کرده ایم تا تعدادی از این عوامل را قرار دهیم.

✂

get name Page: (پیاده سازی نشده)

در این صفحه یک اسم به عنوان اسم کشاورز دریافت می شود.

اگر اسم شامل هر چیزی جز حروف بود ، اسم نامعتبر است.

اگر اسم به صورت درست وارد شو

: FarmPage

در این بخش یک کلید با شکل یک کیف قرار دارد که با کلیک بر روی آن هر چیزی که کشاورز دارد را نشان می دهد مثل دانه ها ، ابزار ، محصولات پرورش یافته. (این کلید اشتباه انجام شده)

کلید دیگری برای به روز کردن اطلاعات نشان داده شده نیز قرار دارد.

همچنین یک کلید برای رفتن به مغازه نیز در کنار آن ها قرار دارد.

و مزرعه ما که 16 قسمت دارد (متأسفانه فقط خانه اول قابل استفاده است) . در حالت عادی هر بخش خالی است ، با کلیک روی آن ها اگر شن کش داشته باشیم ، آن بخش شخم زده می شود . سپس با کلیک دوباره اگر بیل و سم پاش و دانه داشته باشیم ، دانه را می کارد.

بعد از آن باید از دکمه رفرش برای تغییر اطلاعات مثل نیاز به آب دادن و زمان برداشت محصول استفاده می کنیم.

: ShopPage

در این بخش تمام ابزار و دانه هایی که می توانیم بخریم وجود دارند که اطلاعات آن ها کنار آن نوشته شده است.

همچنین یک کلید به اسم sell قرار دارد که اگر روی آن کلیک کنیم محصولاتی که برداشت کرده ایم و می توانیم آن ها را بفروشیم در آن نشان داده می شود. (قسمت فروش کامل نیست و درست عمل نمی کند.)

یک کلید نیز برای برگشت به مزرعه قرار گرفته است.



پایان

منابع مورد استفاده:

stackoverflow.com

cppreference.com

doc.qt.io



...