Bomber-man

שם סטודנט: ישעיה וינסטוקק ת"ז: 304939234

שם סטודנטית: מירית מעאיטה ת"ז: 318338373

תיאור כללי:

בתרגיל הזה מציירים את המפה של המשחק (פומפירמאן), את המפה אנחנו מקבלים מתוך קובץ נתון ואז יהיה אפשר לשנות בה לפי בחירתנו. במקרה שאין כבר קובץ אז נבקש מהמשתמש להכניס את הגודל שהוא רוצה, ואז נבנה את המפה לפי הגודל הנתון ונתחיל להכניס אליו דמויות.

ניתן לבצע פעולות מסוימות על המפה באמצעות כפתורים שמוסיפים, כמו:

מחיקת תמונה על המפה

שמירת המפה

להתחיל את המשחק שוב

**הדמויות השונות בתרגיל** :

- השחקן: מותר להניח אותו על המפה פעם אחת בלבד, אפשר למחוק אותו ואז להניח אותו במקום אחר

- השומרים: אפשר להוסיף מהם לפי בחירתנו

- השומרים החוסמים: יפשר להוסיף לפי בחירתנו וכל שומר יהיה חסום מ4 הצדדים מסביבו

-הקירות: אפשר להוסיף אותם בכל מקום

-הסלעים: אפשר להוסיף אותם בכל מקום

-הדלת: בתרגיל הזה אפשר להוסיף אותה בכל מקום ויותר ממקום אחד

**רשימת הקבצים שנוצרו:**

**Map.h Map.cpp**

בקובץ הזה קוראים את המפה שלנו ומתכנתים את כל מה שקשור לציור

**Controller.h Controller.cpp**

בקובץ הזה מנהלים את המשחק באופן כללי, למשל מנהלים את האירועים השונים שיכולים לקרות החלון המשחק, וקובע מה קורה במקרה של כל אירוע

**toolsBar.h ToolsBar.cpp**

בקובץ הזה נמצאים את כל רשימת הדמויות והכפתורים שנרצה להתעסק בהם

**Button.h Button.cpp**

בקובץ מתייחסים לכל כפתור בתוך עצמו למשל נקבע את המיקום שלו על המפה ואת התמונה שלו

**Settings.h**

הקובץ הזה מכיל את הקבועים של המשחק כמו התמונות והגודל

**מבני נתונים עיקריים:** מערך התמונות של הדמויות והכפתורים השונים במשחק

וקטור דו ממדי של הנתונים במפה

**אלגורתמים:** אין

**באגים:** אין

**הערות:** צריך להכניס שמספר השורות יהיה גדול מ8 (את הקלט השני)

שם הקובץ שהגשנו הוא עם סיומת

כי אי אפשר למחוק אותה אחרת זה הורס את הקובץ txt

אז המפה נשמרה בקובץ עם השם הזה