



به نام خدا

سال تحصیلی 97-98

پروژه پایانی برنامه نویسی دکتر موحدی

اعضا گروه:

ثنا شعبی

زهره حسینی

عنوان پروژه:

شما باید با زبان C++ وبا استفاده

از کتابخانه گرافیکی SDL ورژن 2

یک بازی مشابه بازی doodle jump

را بازسازی کنید.



قوانین بازی:

صفحه ی بازی صفحه ایی مستطیل شکل به ابعاد a و

b می باشد. عملوند بازی همواره دارای حرکت در

راستای عمودی است. سکو هایی در سطح صفحه

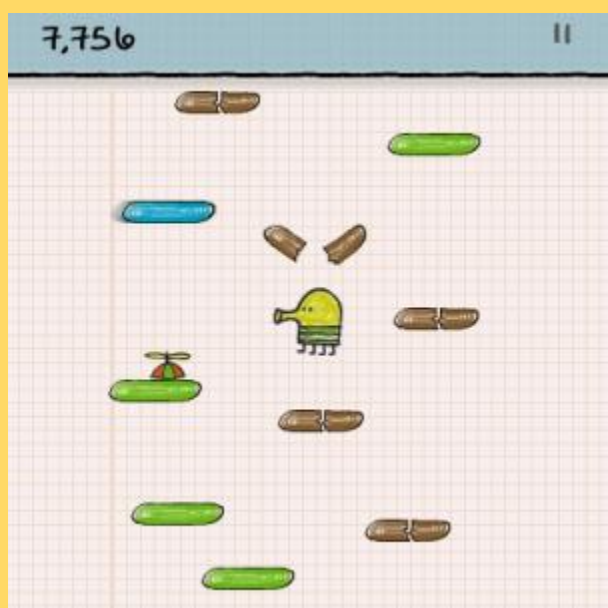
هستند که از سقوط عملوند جلوگیری میکنند و عملوند

با برخورد به سطح این سکو ها به حرکت به سمت

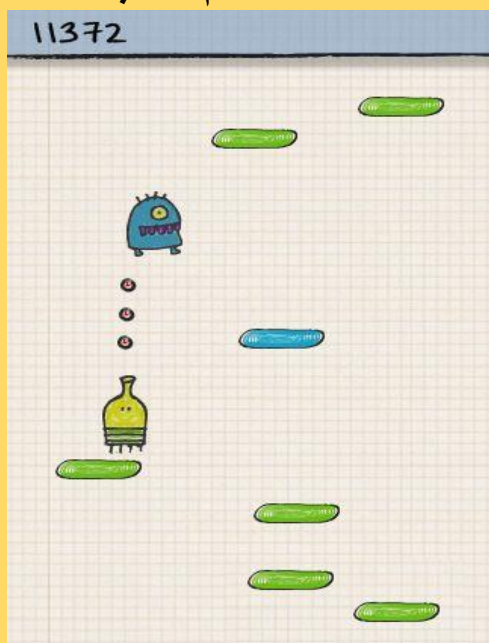
بالای خود ادامه میدهد.



هر وقت عملوند بر روی سکو ها قرار نگیرد سقوط کرده و بازی به پایان میرسد. با برخورد عملوند به سکو عملوند به سمت بالا بازتاب میشود. در بین این سکو ها سکو هایی لغزنده وجود دارند که عملوند با قرار گرفتن بر روی این سکو ها سقوط میکند و بازی به پایان میرسد.



در صفحه بازی موانعی وجود دارد که با برخورد عملوند به این موانع بازی به پایان میرسد ولی عملوند میتواند با پرتاب گلوله موانع را از بین ببرد. انجام این پرتاب با یکی از کلید های کیبورد صورت میپذیرد.

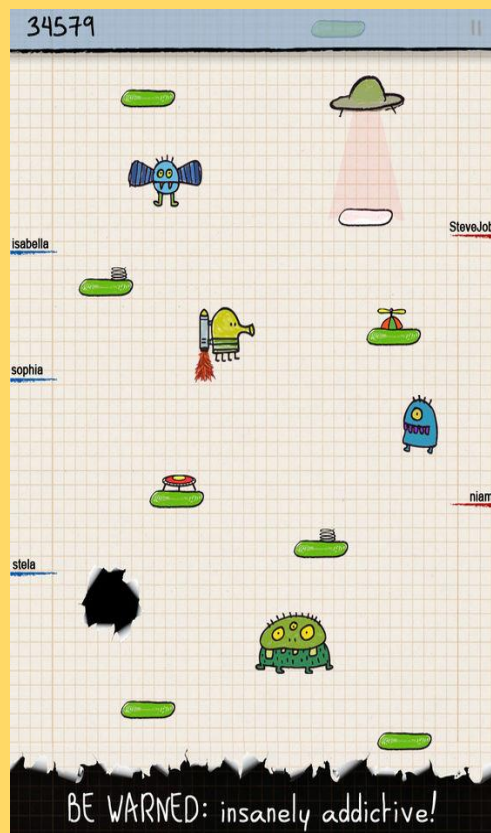


اگر عملوند حین حرکت خود، از صفحه خارج شود از سمت دیگر صفحه دوباره وارد میشود. جهت گیری های عملود با کلید های جهت روی کیبورد میتواند جا به جا شوند. باید در هنگام بازی امتیاز همواره نشان داده شود.



موارد امتیازی:

- در این پروژه موارد امتیازی به عهده شماست و از تمامی خلاقیت های شما در پیاده سازی این بازی استقبال خواهد شد.
- چند مورد نمونه امتیازی در زیر ذکر میشود:
- ذخیره شدن بیشترین امتیاز حتی با بسته شدن بازی
- نمایش سقوط عملوند بعد از انجام شدن یکی از شروط باخت
- ساخت منوی آغازی ، پایانی و میاین
- صدا گذاری
- انیمیشن داشتن اتفاقات بازی (باختن و ...)
- قرار دادن مواردی مانند کلاه پرنده یا فتر بر روی سکو ها برای حرکت جهشی.



تذکر:

استفاده از گیت در پروژه پایانی اجباریست. پیشنهاد میکنیم حتما چندبار بازی اصلی doodle jump را بازی کنید تا به طور کامل بازی را درک کنید و متوجه خواسته های این پروژه شوید.

