

اعضا گروه:

ثنا شعبی

زهرا 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.

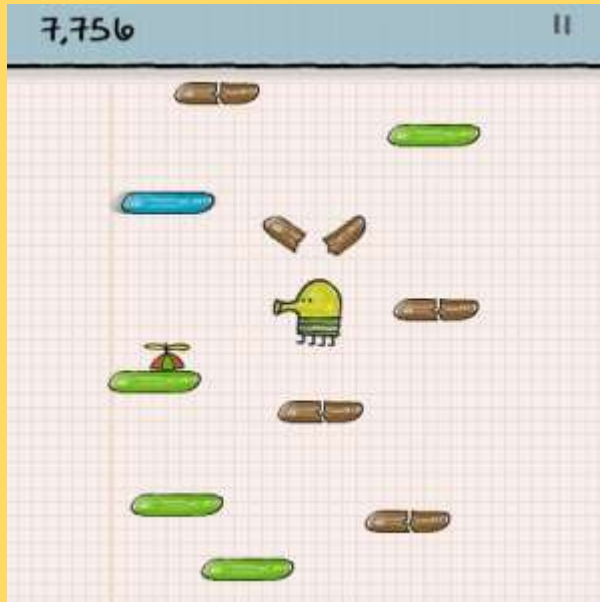


قوانین بازی:

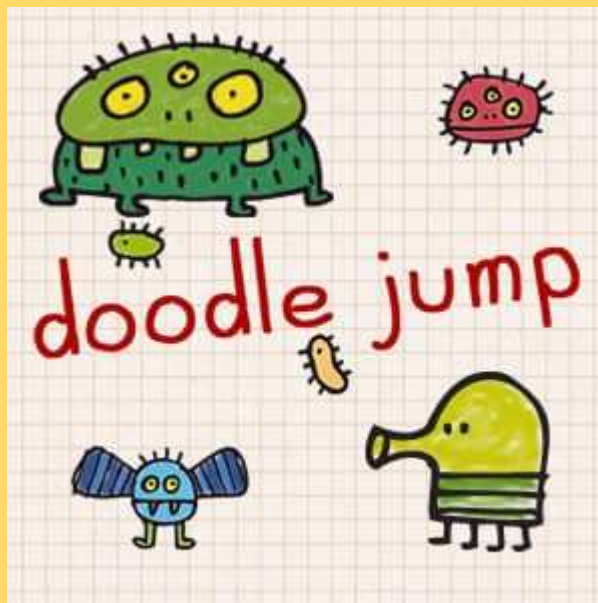
صفحه ی بازی صفحه ای مستطیل شکل به ابعاد a و b می باشد. عملوند بازی همواره دارای حرکت در راستای عمودی است. سکو هایی در سطح صفحه هستند که از سقوط عملوند جلوگیری میکنند و عملوند با برخورد به سطح این سکو ها به حرکت به سمت بالای خود ادامه میدهد.



هروقت 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.



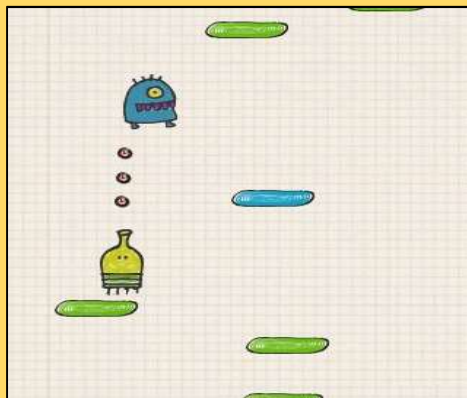
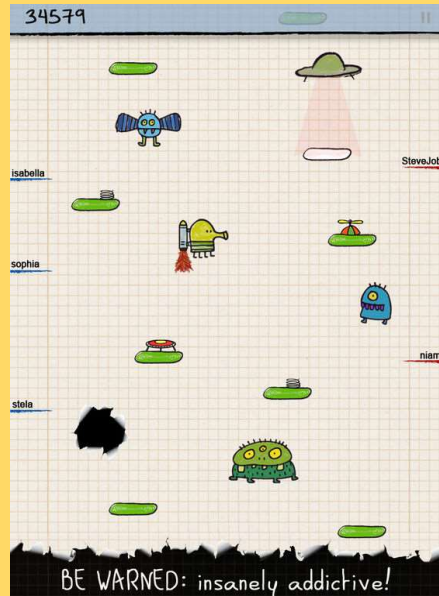
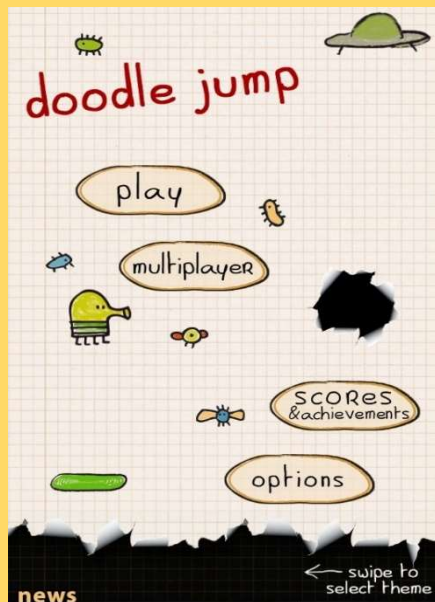
اگر عملوند حین حرکت خود، از صفحه خارج شود از سمت دیگر صفحه دوباره وارد میشود. جهت گیری های عملوند با کلید های جهت روی کیبورد میتواند جا به جا شوند. باید در هنگام بازی امتیاز همواره نشان داده شود.



-دحیره شدن بیشترین امنیاری حنی 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 ...)
-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.

-قرار دادن مواردی مانند کلاه پرنده یا فنر 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 ومتوجه خواسته های این پروژه شوید.

