Приложение А

**Enemies.h**

#pragma once

#include "SFML/Graphics.hpp"

#include <iostream>

#include "Player.h"

using namespace sf;

class Child\_Enemies {

public:

FloatRect rect;

void checkCollisionWithMap();

void drawing(float pX, float pY, Player & playerhp);

float dx, dy;

float x, y;

int w, h;

float speed;

Image image;

float time;

Texture t;

Sprite sprite;

Sprite\* ptr\_sprite;

float CurrentFrame;

Clock clock;

};

class Boy : public Child\_Enemies {

public:

Boy(int x, int y);

};

class Girl : public Child\_Enemies {

public:

Girl(int x, int y);

};

**Globals.h**

#ifndef \_\_GLOBALS\_H\_\_

#define \_\_GLOBALS\_H\_\_

#include <SFML/Graphics.hpp>

using namespace sf;

extern RenderWindow window;

static const int HEIGHT\_MAP = 24;//размер карты высота

static const int WIDTH\_MAP = 43;//размер карты ширина

extern String TileMap[HEIGHT\_MAP];

#endif // \_\_GLOBALS\_H\_\_

#pragma once

**Map.h**

#pragma once

#include "globals.h"

#include <SFML/Graphics.hpp>

#include <iostream>

#include <fstream>

using namespace sf;

class Map {

public:

Map();

~Map();

void drawing();

private:

Image image1;

Texture map;//текстура карты

Sprite s\_map;//создаём спрайт для карты

};

**Player.h**

#pragma once

#include "globals.h" // теперь всё работает

#include <SFML/Graphics.hpp> /// подключаем заголовочный файл, который отвечает за работу с графикой

using namespace sf;

class Player {

private:

float x, y;

public:

float w, h, dx, dy;

Player();

~Player();

Player(String File, float X, float Y, float W, float H);

int dir;

Image imagee;

Texture texturee;

Sprite sprite;

void update(float time);

void InteractionWithMap();

float speed;

Clock clock;

float time;

int key;

int hp;

void draw\_p();

float CurrentFrame;

float coordinatePlayerX, coordinatePlayerY;

float GetPlayerCoordinateY();

void Damage();

void bDamage();

void Keys();

float GetPlayerCoordinateX();

RectangleShape hpbar;

RectangleShape keybar;

int win;

};

**Shooting.h**

#pragma once

#include "SFML/Graphics.hpp"

#include <iostream>

#include "player.h"

using namespace sf;

// обстрел пулями

class Shooting {

public:

FloatRect rect;

void draw();

//Положение

FloatRect position();

float x, y;

//Ускорение

float acceleration();

float dx, dy;

Image image;

int w, h;

float speed;

float time;

Texture t;

Sprite sprite;

float CurrentFrame;

Clock clock;

int shoot = 0;

//Пули

class Bullet {

public:

bool life;

Clock clock;

float time;

FloatRect bullet\_rect;

Image im;

Texture t;

Sprite sprite;

int direction;

float dx, dy;

Bullet(FloatRect rect, float loc\_dx);

~Bullet();

void WithMap();//прототип функции проверки на попадание в стену

void WithPlayer(Player &p);//прототип функции проверки на попадание в игрока

void drawing();

};

};

//стрелок

class Shoot : public Shooting {

public:

Shoot(int x, int y);// конструктор

};