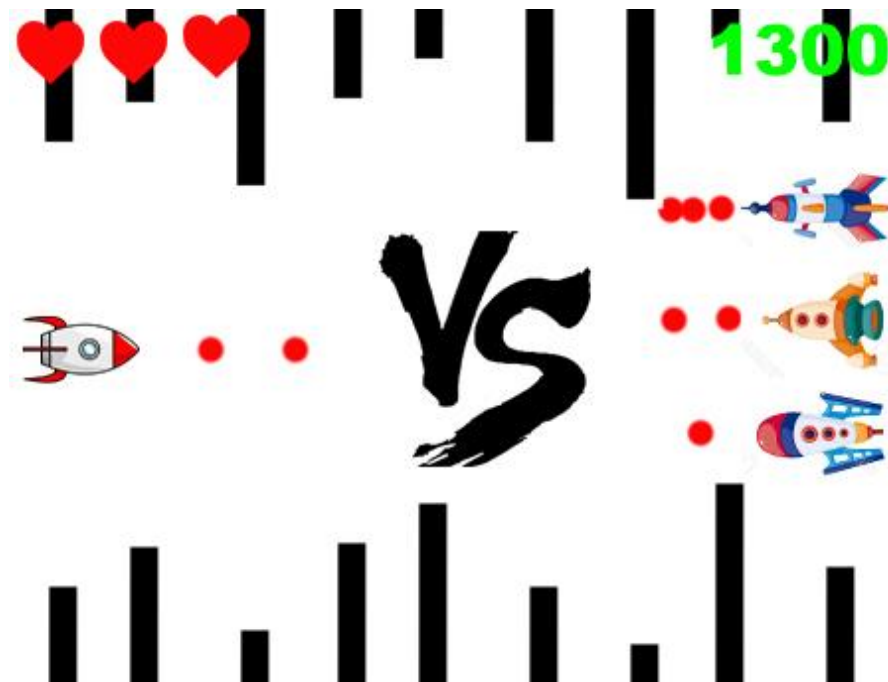


Programozás III. feladatléírás:

Space Defense- Újratöltve

A játék indításával egy kezelőfelület fog megjelenni, amely:

- új játékot indítása
- korábbi eredmények megtekintése
- kilépés opciókat fog felmutatni.



A felhasználó kezdetben bal oldali űrhajót lesz képes a navigációs billentyűkkel irányítani. A játéktér alsó és felső szélén oszlopszerű akadályok lesznek, amik jobbról balra mozognak folyamatosan. Erőforrás tartalékolás szempontjából az oszlopok miután balra kiérték az ablakból átkerülnek a jobb oldalra ahol új magassági és pozíciós értéket kapnak.

Ha bármelyik űrhajó beleütközik, akkor a járműben nem keletkezik kár, viszont a haladását akadályozza (eltolja). Ez fedezéket biztosíthat az ellenséges tűzzel szemben. A saját hajó a teljes pályát nem járhatja be,

csak a bal oldalhoz közelebb eső egy harmadot, viszont az ellenségesek jobbról balra mozognak. Ha ütközik két szembenálló űrhajó, akkor mindkettő megsemmisül, viszont ha nem ellenségesek, akkor nem, tehát két gép által irányított romboló lehet egyazon pozíción. 3 féle ellenséges repülő lesz, ezek különböző tűzerővel (tüzelési gyakorisággal) és célzási készséggel lesznek ellátva. A játékfélről függetlenül mindegyik jármű csak vízszintesen képes tüzelni, tehát a célozni a függőleges helyzet változtatásával lehet. Ezek közül a legerősebb nem halad jobbról balra, hanem a jobb oldalon marad és ellenállóbb lesz a találatokkal szemben, míg a többi egy illetve két találat után megsemmisül vagy balra elhagyja a játékteret. A saját hajó 3 találatig harcképes, utána a játék véget ér. Az aktuális találatokkal szembeni tűrőképességét a képernyő bal felső sarkában található szívek jelzik.

Az ellenségek megsemmisítése pontokat hoz, aminek aktuális összegét a jobb felső sarokban lehet ellenőrizni. A játék véget érése esetén az elért pontszámot lehetőségünk van a program által tárolt eredménylistára regisztrálni.