

Na chmurę wysyłamy wymagania funkcjonalne dla opracowywanego projektu, wraz z podziałem zadań na osoby:

Zespół:

1. X
2. Y
3. Z

Temat: gra Snake

plik GR0X_NazwiskoPierwszaLiteraImienia_reszta_zesposlu_zagadnienia_proj.pdf

np. GR02_KowalskiJ_KowalskiK_NowakK_zagadnienia_proj.pdf

Przykładowa składnia pliku dla projektu:

Zagadnienia i funkcje, które będą zaimplementowane w grze:

-Interfejs graficzny z użyciem: Chili DirectX Framework Version 16.07.20, oraz programu do konwertowania obrazów na polecenia wyświetlania pixeli: LuX image Scanner v1.5

-Gra napisana przy użyciu klas

-Narysowane granice planszy

-Menu na początku gry, pozwalające wybrać poziom trudności i opcję sterowania

-Wyświetlanie obrazka skończonej gry oraz liczby punktów na końcu gry

-Wąż rośnie po zjedzeniu owocu

-Wygenerowanie kolejnego owocu po zjedzeniu poprzedniego

-3 poziomy trudności:

1. Łatwy – normalna prędkość, brak przeszkód
2. Normlany – większa prędkość, brak przeszkód
3. Trudny – większa prędkość, przeszkody

-2 opcje sterowania

1. Z perspektywy użytkownika
2. Z perspektywy węża

-Licznik punktów

Kolejny przykład:

Język programowania: C++

Visual Studio 2019

Założenia gry:

- Dinozaur może jedynie skakać, aby omijać zmierzające w jego kierunku przeszkody (ma to wyglądać tak jakby dinozaur przemieszczał się cały czas w prawą stronę).

- W grze planuje stworzyć dinozaura, który będzie miał stałą animację biegu, oraz animację skoku. Zmierzające w jego kierunku przeszkody będzie trzeba przeskakiwać. Skakanie nad przeszkodami będzie stworzone na zasadzie odpowiedniego przedziału czasu, w którym należy nacisnąć spację (klawisz, z przypisaną instrukcją skoku). Dodatkowym utrudnieniem będzie to, że całość stopniowo przyspiesza.

- Planuję stworzyć 2 tryby gry: normal i hard, różnica między nimi będzie polegać na

tym, że w trybie normal będziemy mieli 3 życia, a w trybie hard tylko 1. Wybór poziomu trudności będzie możliwe tylko na początku gry, w celu zmienienia poziomu trudności należy ponownie uruchomić program.

- Oba tryby będą miały osobnie zapisywane najwyższe wyniki w osobnym pliku. W grze będzie stale widoczna ilość punktów jakie obecnie mamy (za każdy przeskoczony obiekt jest 1 punkt)

- Do stworzenia samego dinozaura planuję wykorzystać znaki, które są wyświetlane jako pełne kwadraty, ułożone w taki sposób, aby przypominać dinozaura (jest to metoda, którą można wykorzystać tylko przy bardzo prostych obrazach, ale w tym wypadku jest to wystarczające). W ten sam sposób będą zrobione przeszkody.

Możliwe tematy do realizacji:

1. Gra RPG

2. Kółko i krzyżyk

3. Statki

4. Snake

5. Biblioteka filmów

6. Gry pamięciowe

7. Chińczyk

8. Gry z pytaniami

9. Syntezator melodii

10. Tworzenie wykresów dla podanych funkcji matematycznych

11. Symulator reaktora

12. Webowa aplikacja do obsługi maili

13. Saper