

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА

«СНАЙПЕР»

НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ C++

Евгений Никитенко

7 класс, лицей «Вторая школа», Москва

Научный руководитель: И. Р. Дединский, лицей «Вторая школа», Москва

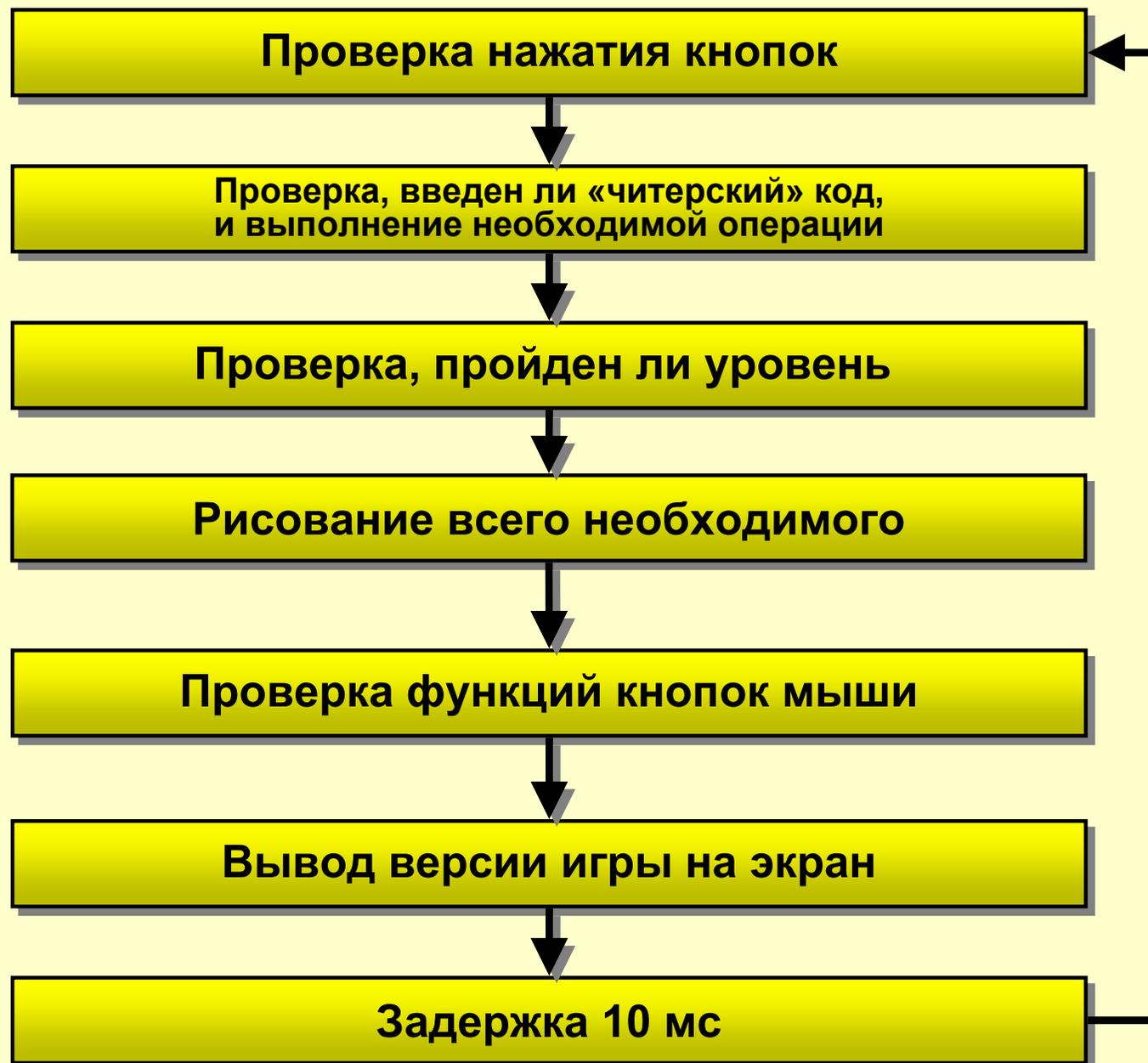
Цель работы

Создание красочной компьютерной игры

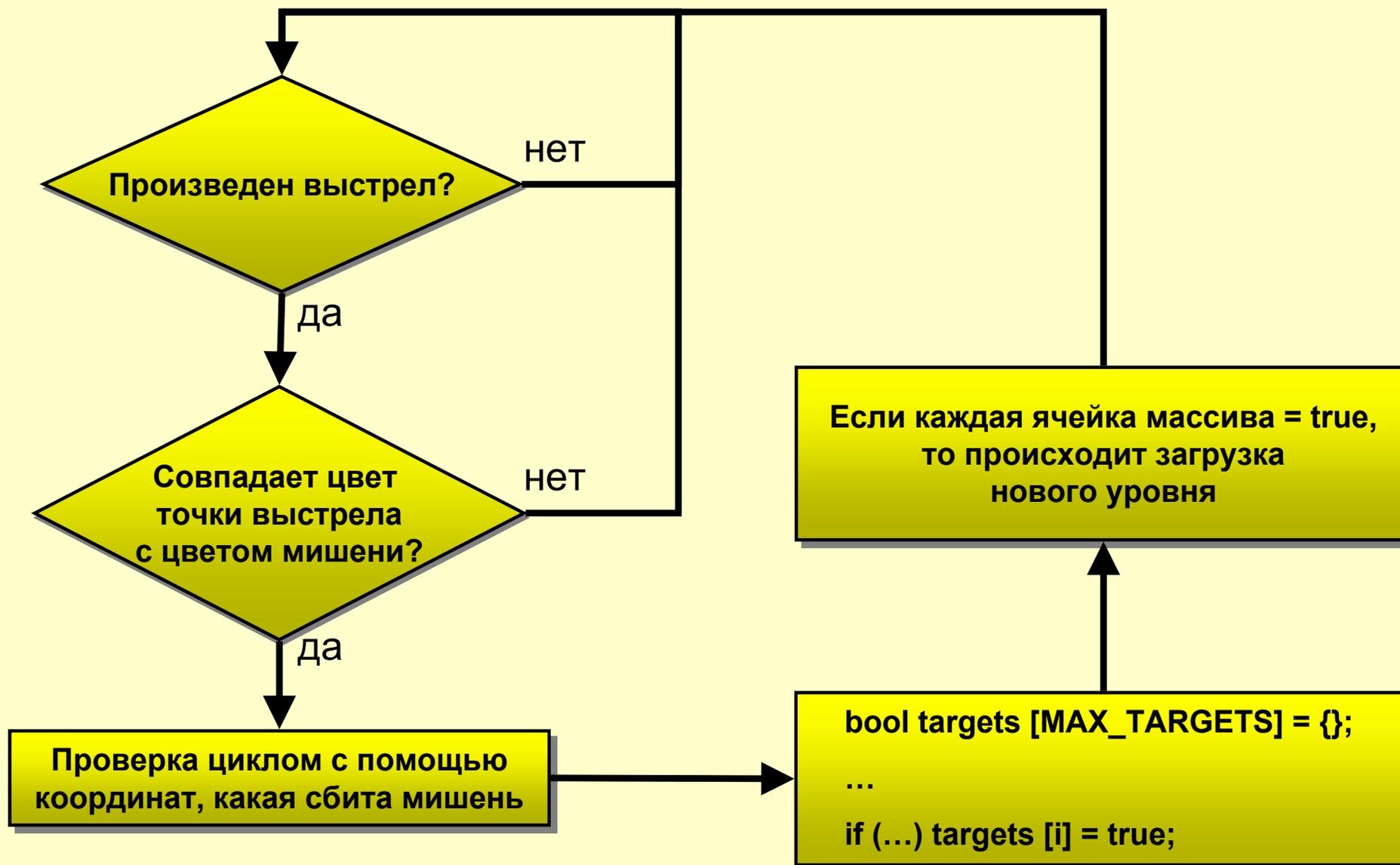
Детали игры

1. Главный цикл
2. Проверка, сбита ли мишень
3. Создание нового уровня
4. Считывание информации нового уровня из файла
5. Передача уровня на ftp-сервер через Интернет
6. Сохранение игры

Главный цикл



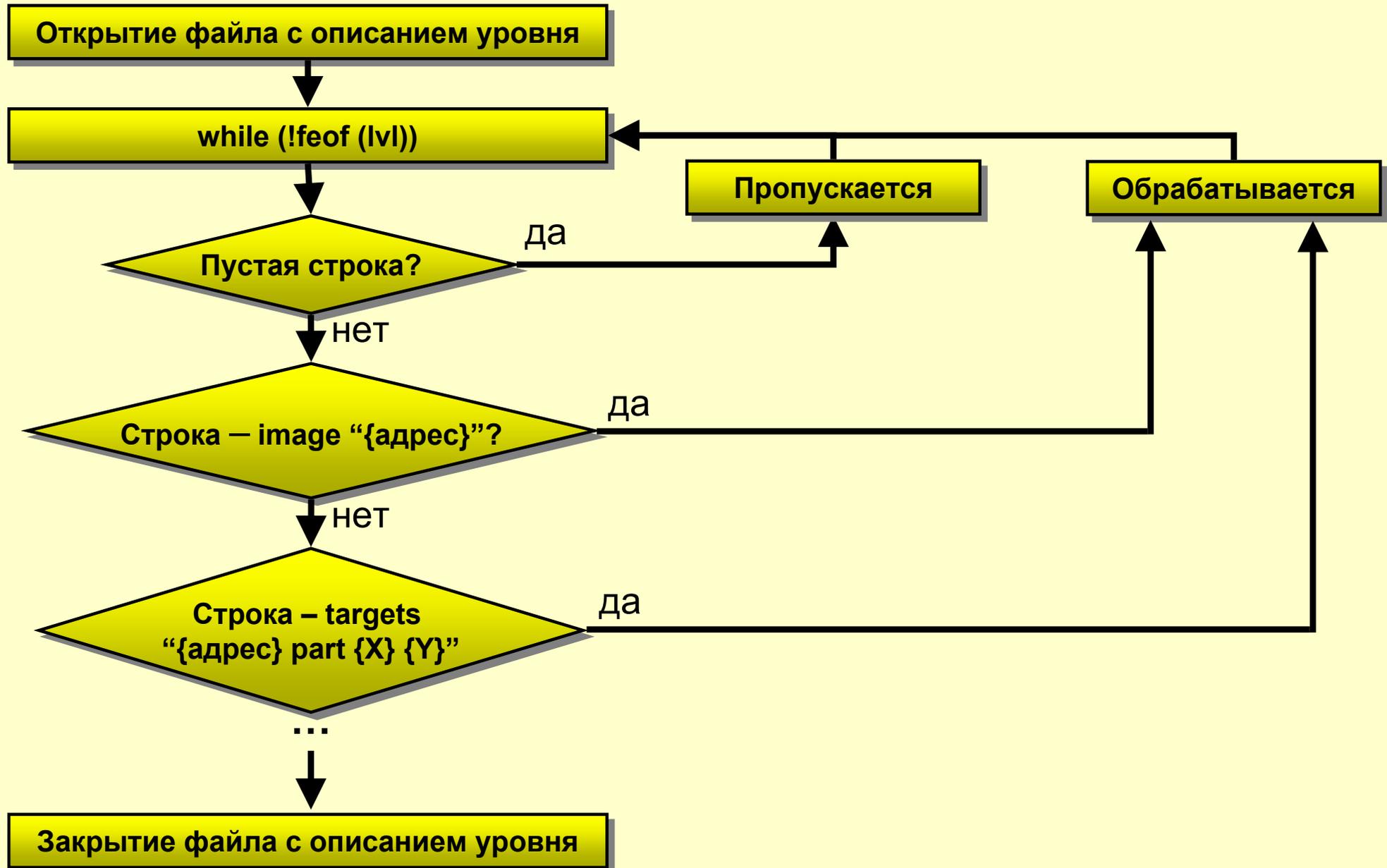
Проверка, сбита ли мишень



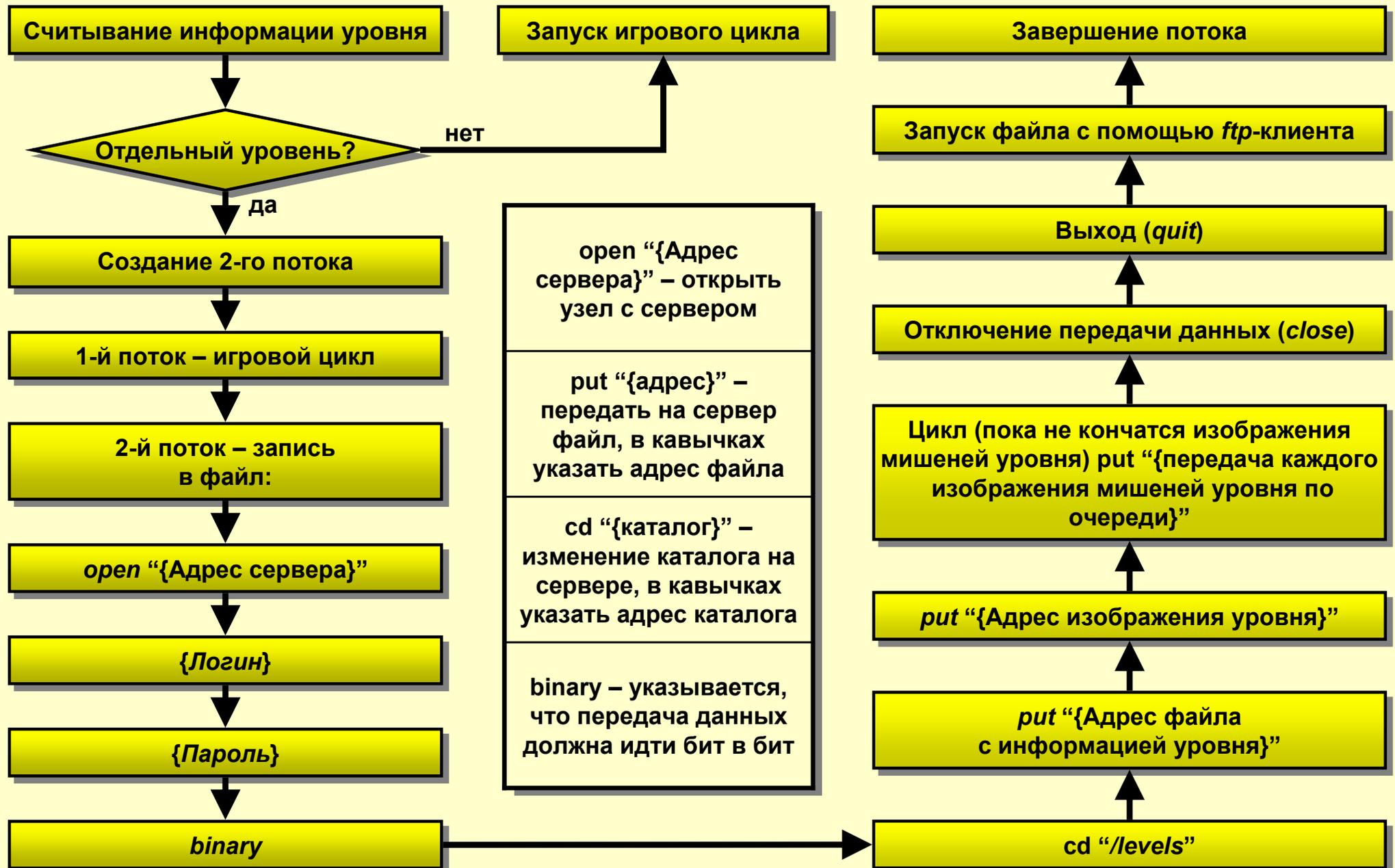
Загрузка нового уровня



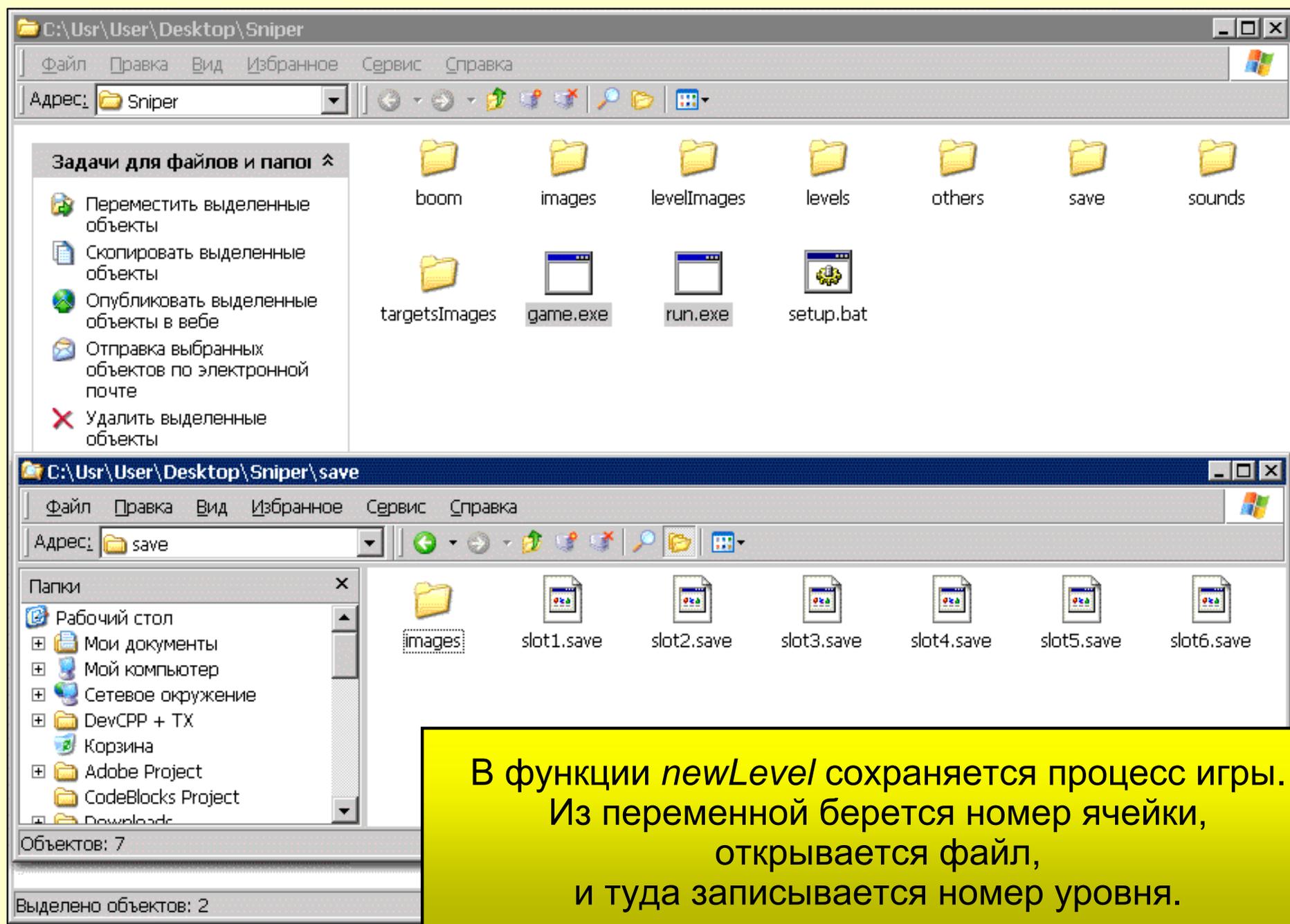
Считывание описания уровня



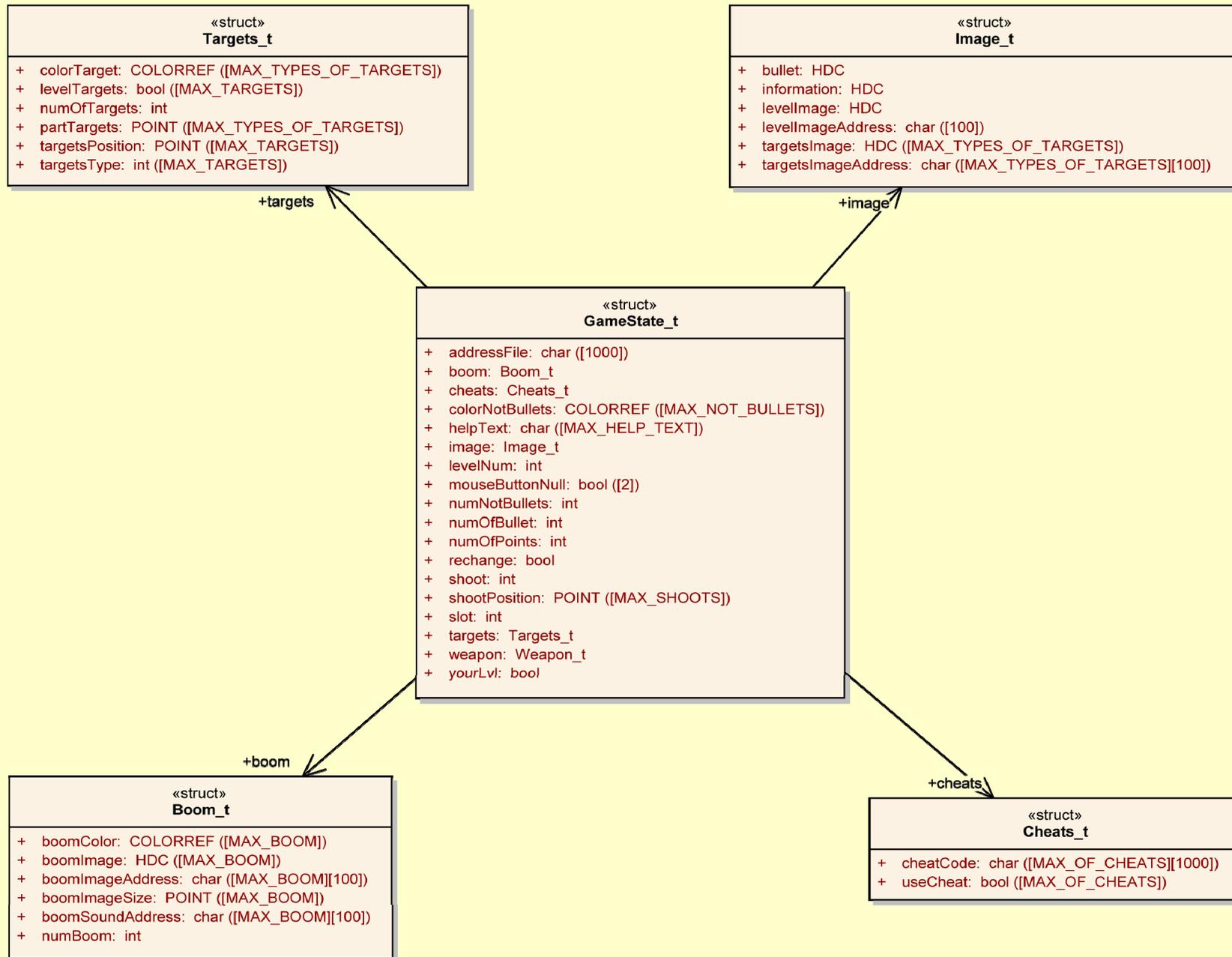
Передача уровня на ftp-сервер через Интернет



Сохранение игры



Структуры данных



Использование doxygen

Sniper - Microsoft Internet Explorer

Файл Правка Вид Избранное Сервис Справка

Адрес: D:\Sniper\files\my\html\index.html

Sniper

- Титульная страница
- Файлы
- Структуры данных
- Иерархия классов
- Поля структур
- Группы
- Алфавитный указатель дир...
- Список членов всех файлов
- Иерархия классов. Графиче...

Титульная страница Группы Структуры данных Файлы Алфавитный указатель директорий

функции создания нового уровня

```
void zerrowPoints( All_t* all )
```

Функция обнуляет массивы. Структура All_t.

См. определение в файле newLevelLib.hpp строка 132

Перекрестные ссылки zerrowBoomInformation(), zerrowBulletsPosition(), zerrowHelpText() и zerrowInformationTargets().

Используется в zerrowData().

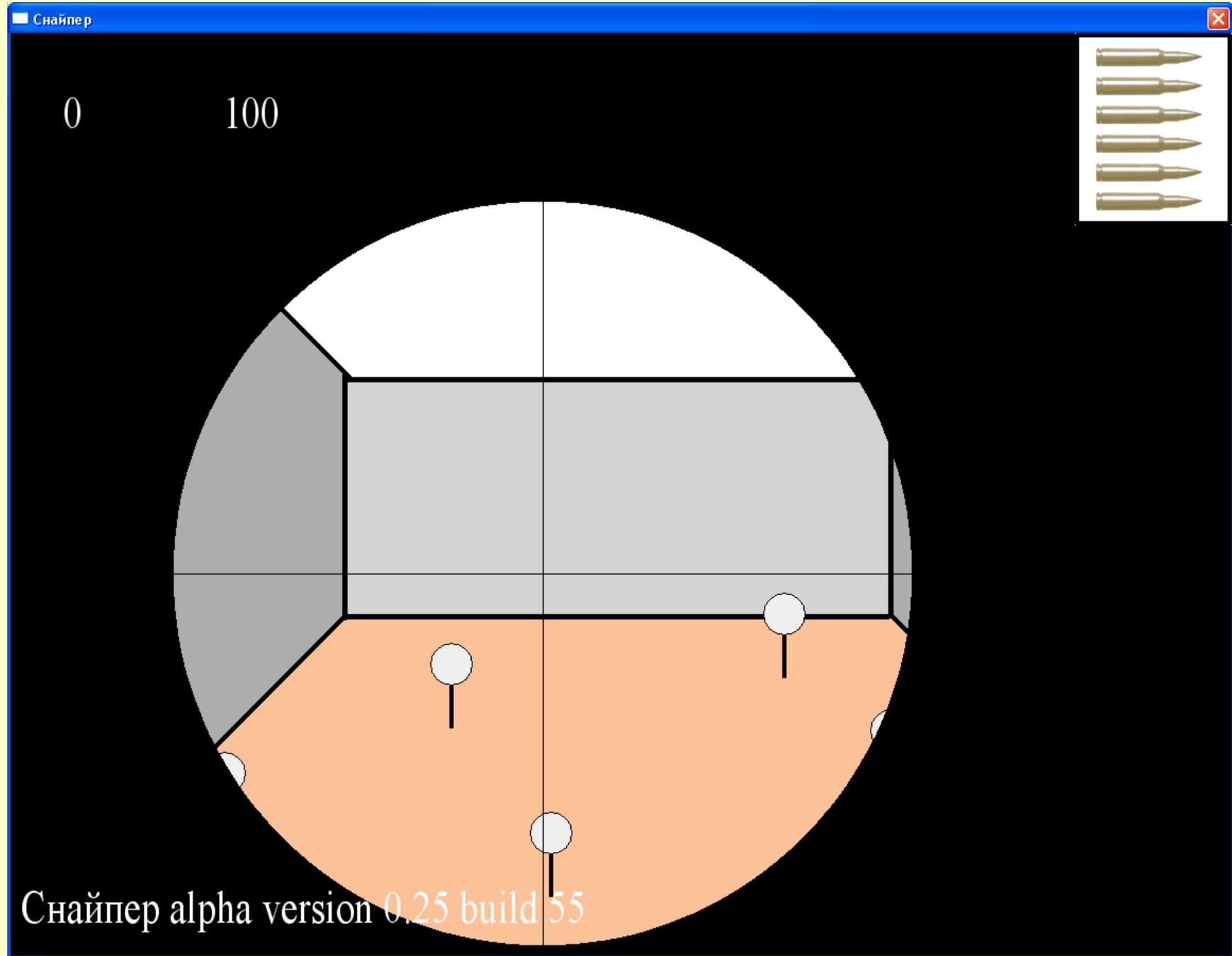
Граф вызовов:

```
graph LR; zerrowPoints[zerrowPoints] --> zerrowBoomInformation[zerrowBoomInformation]; zerrowPoints --> zerrowBulletsPosition[zerrowBulletsPosition]; zerrowPoints --> zerrowHelpText[zerrowHelpText]; zerrowPoints --> zerrowInformationTargets[zerrowInformationTargets];
```

boomInformation
checkKeySpace
colorTargets
considerHelp
deleteLevelImage
deleteTargetsImages
drawChangeText
end
eraseAllSelectFont
help
ifErrorsDrawIt
ifYourLevelClose
ifYourLevelFtp
information
levelComplite
levelFile
levelImageAddress
levelUp
loadBoomImages
loadFtpFile
loadInformation
loadLevel
loadLevelImage
loadTargetsImages
loadTargetsPosition
newLevel
notBullets
prepareImageAddresses
saveLevel
shop
skipLine
targetsInformation
targetsPosition
targetsTypeInformation
whileKeySpace
zerrowBoomInformation
zerrowBulletsPosition
zerrowData

My Computer

Пример работы игры



Результаты работы

- ✓ Разработана графическая компьютерная игра
- ✓ Сделано удобное создание уровней
- ✓ Создана передача уровня на сервер с целью добавления новых уровней в игру

Планируется сделать

- ✗ Автоматическое обновление игры
- ✗ Магазин, где можно будет покупать и улучшать оружие
- ✗ Игра на время
- ✗ Редактор уровней