

Создание компьютерной игры «Снайпер»

с возможностью передачи
данных через Интернет на
языке программирования
C++.

Никитенко Евгений (7 “В”)

Научный руководитель:
Дединский Илья Рудольфович

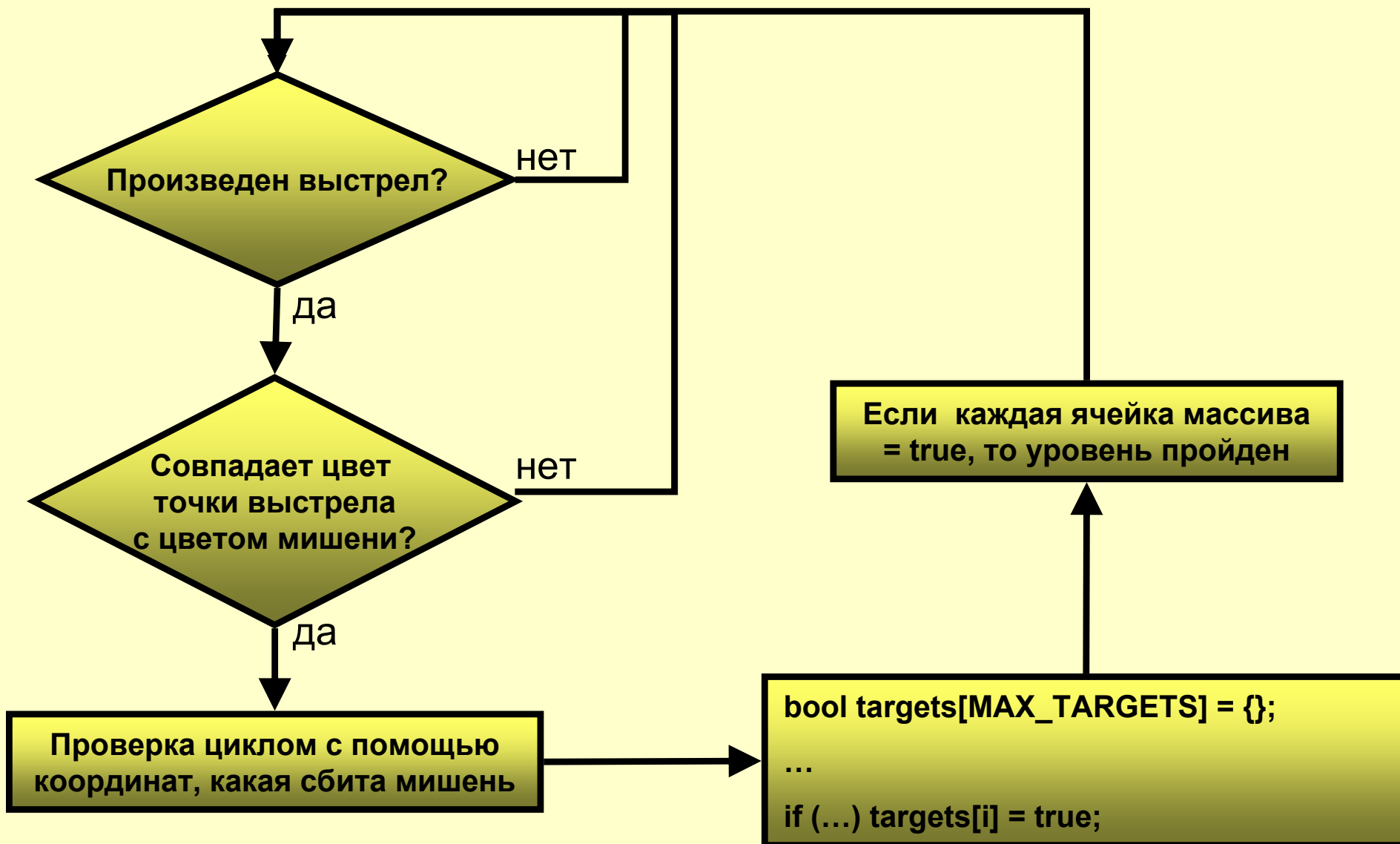
Цель работы

Создание красочной компьютерной игры

Задачи работы

1. Создание проверки, сбиты ли мишени
2. Отображение прицела
3. Считывание информации уровня из файла
4. Передача уровня на ftp-сервер через Интернет

Проверка, сбита ли мишень

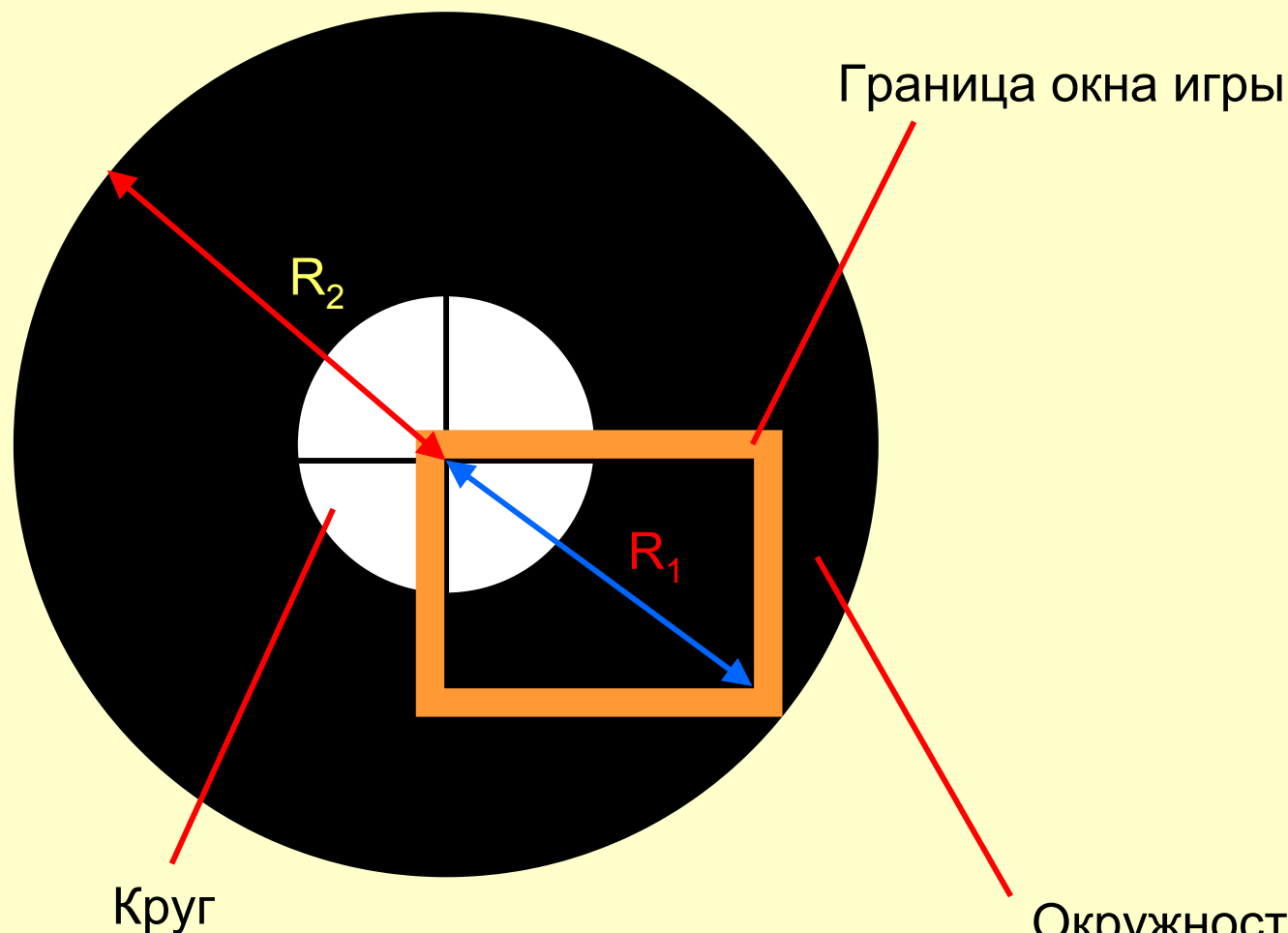


Отображение прицела

Вот важная формула:

$$R_1 \geq R_2$$

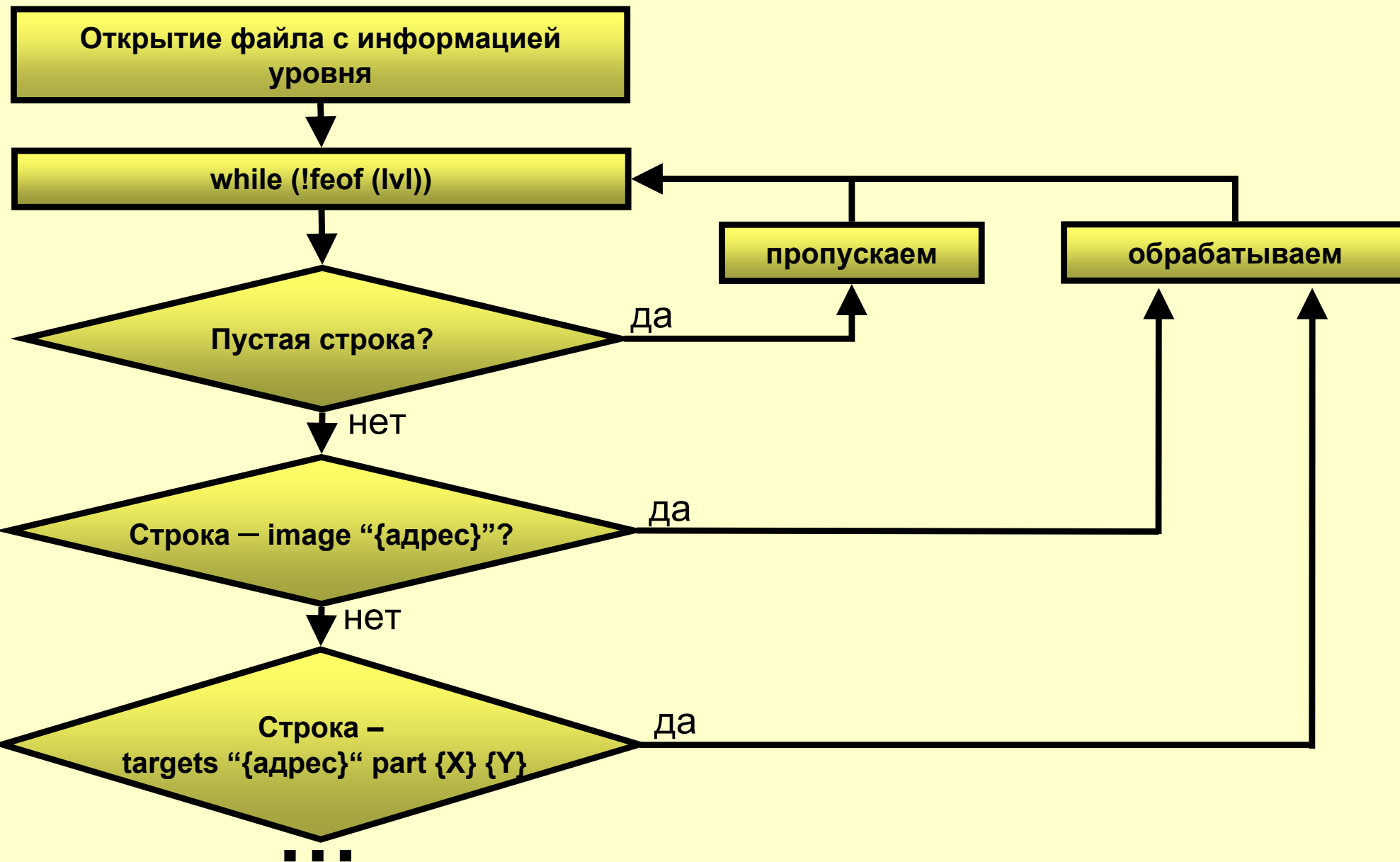
Эта формула для случаев, когда середина прицела оказывается в углу и в противоположном углу не виден край окружности.



R_1 – диагональ окна
 R_2 – радиус окружности

Окружность большой толщины

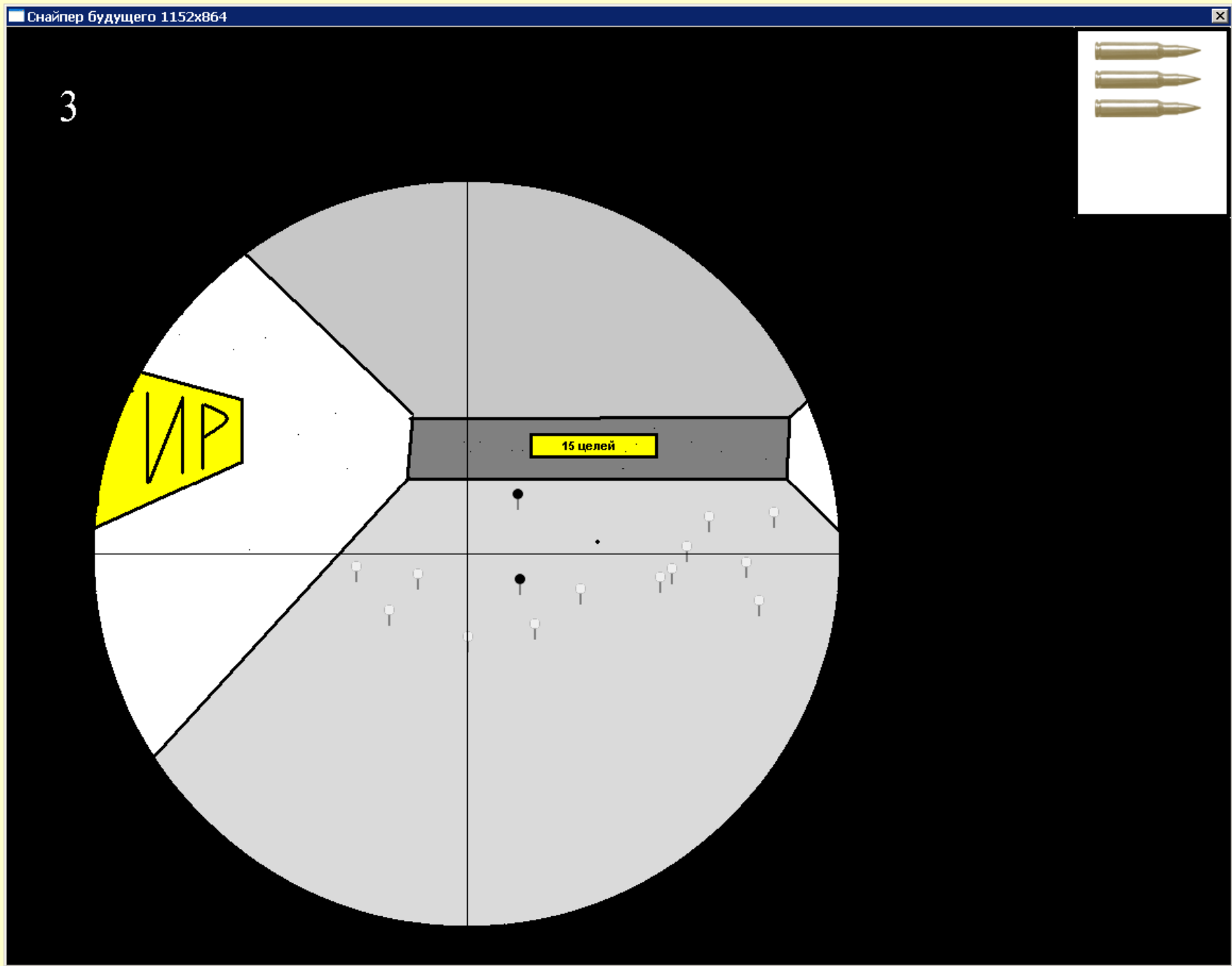
Считывание информации уровня из файла



Передача уровня на ftp-сервер через Интернет



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