

به نام خدا

پروژه برنامه نویسی پیشرفته

پروژه ها از مجموعه بازیهای stickman party (از قسمت quick game) انتخاب شده‌اند.

پروژه‌ها باید بصورت انفرادی انجام شود.

در فاز اول باید کلاسهای عناصر بازی ساخته شوند. دقت کنید همه عناصر بازی دارای data member های مختصات قرارگیری روی صفحه نمایش را دارند. عناصر بازی بصورت رندوم حرکت کنند. در برنامه main باید مکان آنها در صفحه اعلام شود.

در فاز دوم باید کلاسهای عناصر بازی تکمیل شوند. عناصر بازی ممکن است بصورت رندوم یا با فرمان یا با محاسبات ریاضی حرکت کنند. در برنامه main باید مکان آنها در صفحه اعلام شود و مکان یکی از عناصر بازیکن با فرمان کاربر تغییر یابد.

در فاز سوم باید کلاس game controller و صفحه بازی و ارثبریها پیاده شود.

در فاز چهارم صفحه بازی بصورت گرافیکی پیاده شود. عناصر بازی و حرکاتشان در صفحه نمایش داده شود.

شماره	عنوان	عناصر	فرمانها
۱	Ghost attack	۴ بازیکن و ۱ روح	حرکت به ۴ سو
۲	Stickman run	۴ بازیکن	حرکت به ۴ سو
۳	Tank battle	۴ تانک و خط شلیک	حرکت به ۴ سو و شلیک
۴	race	۴ اتومبیل و موانع دور میدان	حرکت به ۴ سو
۵	soccer	۶ بازیکن و توپ	حرکت به ۴ سو و شوت
۶	Sea battle	۴ توپ جنگی و تعدادی زیردریایی و خط شلیک	چرخش به ۴ سو و شلیک
۷	Stick & ball	۴ بازیکن و تعدادی توپ	حرکت به ۲ سو
۸	chickens	۴ بازیکن و ۲۰ مرغ	حرکت به ۴ سو
۹	Push all	۴ بازیکن و موانع دور میدان	حرکت به ۴ سو
۱۰	dynamite	۴ بازیکن و چند تا واگن	حرکت به ۴ سو