

ПРОЕКТ ПО
ИНФОРМАТИКЕ НА ТЕМУ
“СОЗДАНИЕ ИГРЫ
“МОРСКОЙ БОЙ” НА ЯЗЫКЕ
C++”

Сделали: Сапронов Алексей,
Буканов Алексей, ~~Зверев~~
~~Дмитрий~~, Нагиев Эльдар



СУТЬ ПРОЕКТА

Мы решили создать игру “Морской бой”. В этой игре вам вместе с вашим другом на одном компьютере нужно будет по очереди расставить корабли, а затем потопить корабли противника раньше, чем он утопит ваши. Игра проста, но довольно увлекательна.

Мы вдохновлялись игрой War Thunder. (не реклама).



ВИЗУАЛЬНОЕ ОТОБРАЖЕНИЕ

- Как только игра запускается вы видите поле 10 на 10 клеток и корабль длиной в 4 клетки. Кораблей 4 штуки: 1 четырёхпалубный, 1 трёхпалубный, 1 двухпалубный и 1 однопалубный. Они состоят из символов "#". Их можно перемещать известными всем геймерам кнопками W, A, S и D. На клавишу R корабли можно поворачивать, однако если для их поворота недостаточно места, то он (ВНЕЗАПНО) не повернётся. Удивительно, не правда ли?
- Также у нашей игры есть особенность: после того, как вы закончили расставлять свои корабли, вы их больше никогда не увидите. Живите с этим. Это сделано не потому, что нам лень или мы не знаем как это сделать, а потому что ~~и то, и другое~~ так вы не сможете увидеть корабли своего противника. Кстати, полезный совет: на время расстановки своих кораблей уберите от экрана ~~слабонервных~~ своего друга, чтобы он не увидел их позиции.

СОБСТВЕННО ГЕЙМПЛЕЙ

- Наша игра сможет удивить вас ~~поражающей воображение графикой~~ полным отсутствием графического оформления. Для выстрела вам будет нужно через Enter ввести координаты предполагаемого местонахождения корабля противника. Если вы промахнулись, то получите одну из четырёх ~~обидных~~ воодушевляющих ХРАЗ, ой, фраз. Так же при промахе клетка, в которую попал снаряд, будет помечена знаком "х". Если же вы попали, то вы чертовски везучая... человек. В этом случае вы получите одну из четырёх ~~де~~мотивирующих фраз. Почему везде по четыре фразы? Да потому, что наш кодер оказался очень ленивым и заверил нас, что четырёх фраз будет более чем достаточно. Поверим ему на слово. Вы должны будете наслаждаться огромным разнообразием фраз на протяжении всей игры, то есть до тех пор, пока кто-то из вас не потопит все корабли соперника. За это ещё раз спасибо нашему кодеру.

КАК ВЫИГРАТЬ В ЭТОЙ ПРЕКРАСНЕЙШЕЙ ИГРЕ?

- Как мы уже говорили ранее, для победы нужно отправить все корабли соперника на поклон к Посейдону. Если вам удалось непосильным трудом вычеркнуть один корабль из состава флота вашего соперника, вы получите поражающее своей сухостью и чёрствостью сообщение "Цель потоплена". Никакого поощрения или похвалы, только хардкор! (За это опять-таки спасибо нашему замечательному кодеру). Если вы после долгих страданий и тяжёлого боя наконец избавились от флота соперника, то получите следующее сообщение: "1-ый (2-ой) игрок одержал победу!". По заявлению нашего кодера, восклицательный знак на конце должен показать вам, насколько мы за вас рады. Однако должен заметить, что мы за вас не рады, и вообще идите займитесь чем-нибудь более полезным, чем игра в жалкую пародию War Thunder. Если же вы по какой-то нелепой случайности умудрились проиграть в этой простейшей игре, то ~~вы криворуки и недалёковидны~~ нам вас неискренне жаль. В таком случае вы получите чрезвычайно утешительную надпись... Ха-ха-ха, вы серьёзно подумали, что мы вас утешим? Нет конечно, идите поплачьте в углу. И да, совсем забыл: Играйте ещё!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- Здесь хотелось бы особенно отметить работу нашего прекрасного кодера Алексея Сапронова (высокий и в очках). Этот человек стойко перенёс все тяготы и лишения своей работы и подарил нам замечательную игру.
- Два других члена проекта, Дмитрий и Эльдар, занимались очень полезным делом. Каким делом они занимались неизвестно, но в список участников мы их внесли. В общем, они оказали нам неоценимую помощь своим бездействием, за что мы выражаем им огромную благодарность.
- Ну и ваш покорный слуга, Алексей Буканов, создал при поддержке кодера эту замечательную презентацию, благодаря которой вы и узнали о нашей игре.

СПАСИБО ВАМ ЗА
ВНИМАНИЕ!

