

Obcy - wcale nie ostatnie starcie

Metody Programowania Projekt 1

Semestr zimowy 2009/2010

Plansza gry składa się z:

1. pięciu rzędów *obcych*, z chwilą startu rozmieszczonych w górnej części planszy
2. działa, sterowanego przez klawisze
3. buforów odgradzających działą

Celem gry jest zniszczenie wszystkich *obcych* przy jednoczesnym unikaniu bomb.

W trakcie gry działą może przesuwać się w lewo i prawo, oraz odpalać pociski.

Każdy z *obcych* może rzucać bomby.

Aby zniszczyć *obcego* w pierwszym rzędzie - wystarczy jeden pocisk, ale w kolejne rzędy będą wymagały $n + 1$ gdzie n - jest numerem rzędu.

W programie należy zrealizować:

1. przesuwanie ruchomych elementów gry *bomb* i *pocisków* realizowane jako oddzielne wątki
2. detekcję kolizji z wykorzystaniem zaimplementowanego przez programistę delegacyjnego modelu zdarzeń
3. implementację internacjonalizacji zgodnie z przedstawionymi na wykładzie metodami