

S.U.M.S.U.M.

Super Unusual Medieval
Strategic Ultimate Mission

avagy

egy minimalista RTS

Bevezető

- SzoftLab 1 házi előző évben
- C + SDL
 - Eléggé cross-platform
- A neve direkt ilyen „vicces”
- Minimalista RTS, játshmák sok beállítási lehetőséggel
 - Világban N darab falu, azok harcolnak egymással, cél az összes falu elfoglalása

Alapelvek

katona



nyersanyag

paraszt

Harc

- Ha van elég katona, el lehet őket küldeni támadni/támogatni
- Ha egy faluba támadó zászlóalj érkezik:
 - Elég védő katona esetén 1:1 arányban veszteség (támadó zászlóalj megszűnik)
 - Különben parasztok is beszállnak 1/3 erővel
 - Ha így is kevés védő, akkor falu elfoglalva



Általános „végtelen” ciklus

1) Események feldolgozása

- Egérkattintás, billentyűleütés, stb.

2) Számolás

- Világ szimulálása, mindenféle dolog kiszámítása, stb.

3) Megjelenítés

4) Esetlegesen várakozás (pl. FPS capping)

5) [Kezdés előről]

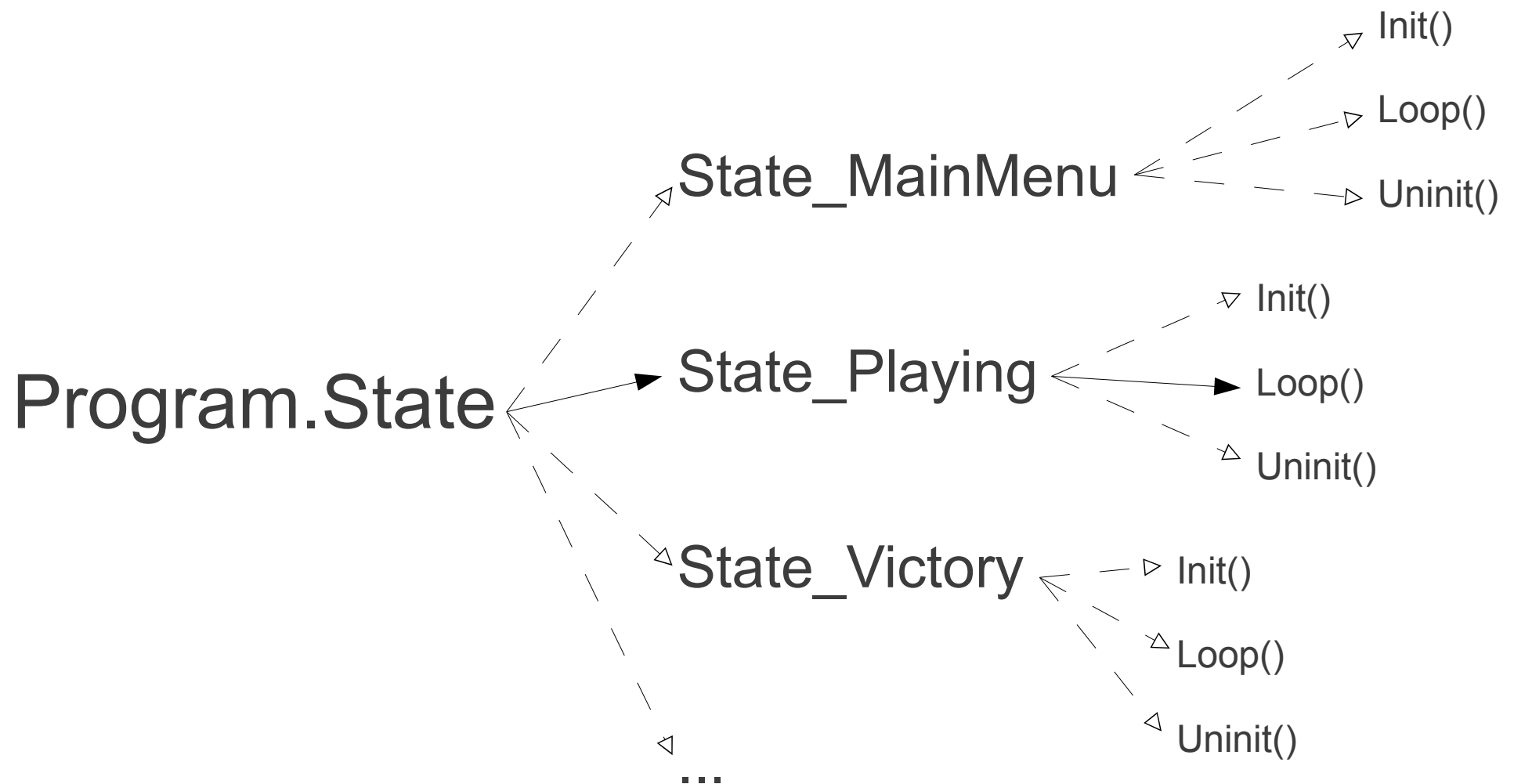
Állapotgép

- Ezek az algoritmusok állapotfüggőek
 - Más a menüben, játék közben, stb.
- Állapotgép!
 - S.U.M.S.U.M.-ban 6 állapot:
 - Főmenü
 - Játék közben
 - Játékos nyert
 - Játékos veszített
 - Toplista
 - Kilépés (gyakorlatilag üres)

Állapotgép 2

- Állapotok közti váltás bajos
 - Fel kell takarítani, be kell tölteni, stb.
- Erre állapotgép struktúrák
- Minden struktúra tartalmaz:
 - Inicializáló függvényt
 - „végtelen” ciklus függvényt
 - Uninicializáló függvényt
- Maga a főprogram ezek között az állapotok között ugrál

Konkrétabban



Legfontosabb állapot

- Játék közben
- Ugyanaz a séma, mint az 5. dián
 - Esemény feldolgozás, számolás, kirajzolás...
- Viszont a gép által irányított falukra mesterséges intelligencia

Mesterséges Intelligencia

- Sajnos nagyon buta, teljesen randomizált
 - Na jó, saját magát nem támadja meg...
- Ellenben minden egyes ciklusban az összes falut kezeli
- Ez hatalmas előny az emberrel szemben
 - Közel verhetetlen
- (lesz majd okos M.I. is, valamikor...)

Toplista

- Győzelmek után pontszámolás
 - Számít a játszma nehézsége, ellenségek száma, mennyi ideig tartott a meccs, stb.
- Eredmények külső fájlban tárolva
 - Minden győzelem után meg kell nézni, hogy bele kell-e írni a pontszámot
 - Ha igen, beleírja, majd elmenti a fájlt

Kész

- Ebből áll a játékom
- Majd valamikor lesz S.U.M.S.U.M. v2
 - C++
 - Hálózati játék
 - Több feature

Vége

Köszönöm a figyelmet!

Kérdések?