

4 2

PONG

Dauner Ágoston

IC what you did last summer
Programozói Konferencia 2015

1972 –
az eredeti



2014 – Prog 1

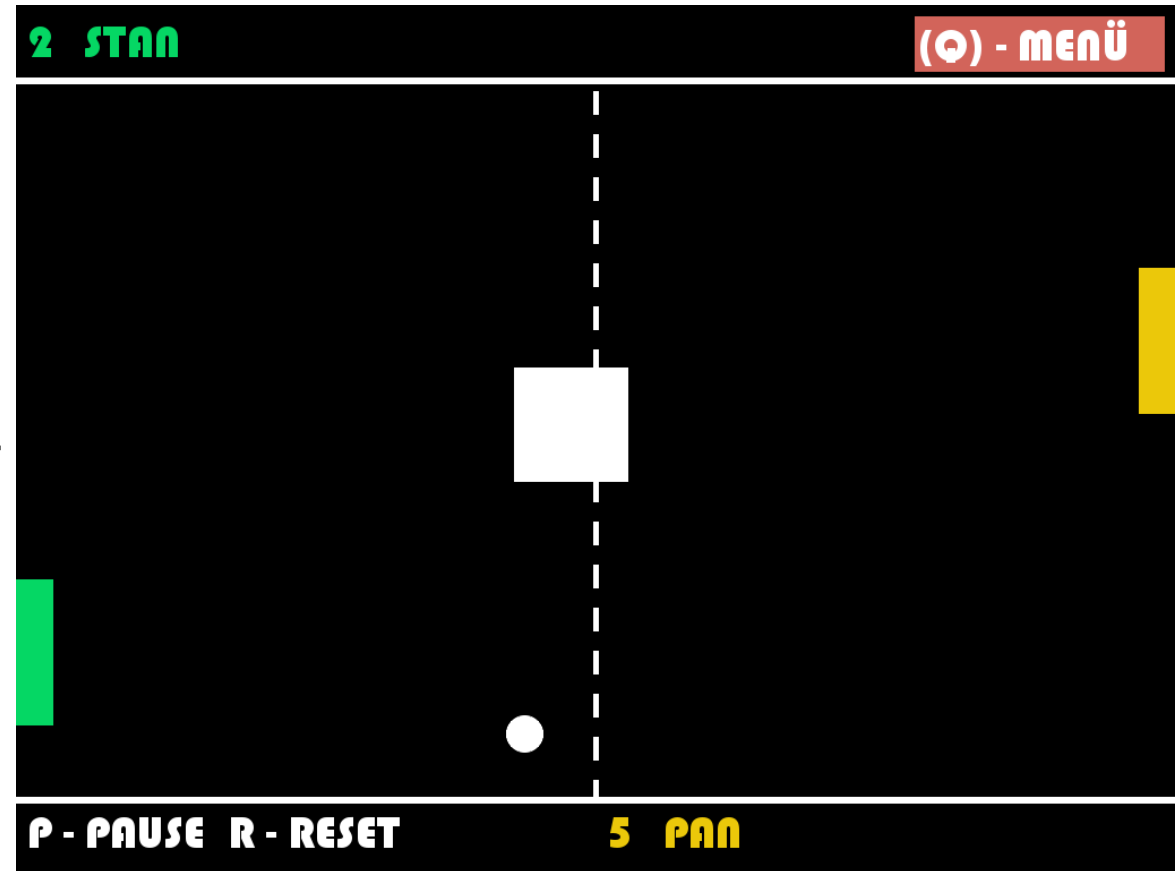
- NHF
- sok lehetőség
- gyerekkori élmény a Ponggal
- SDL (SDL_gfx, _tff)



DEMÓ

Megvalósítás - alapok

- 1. lépés: Játéktér
 - pálya kirajzolás
 - ütő kirajzolás
 - labdapattogás kirajzolása
- 2. lépés: Játékirányítás
 - billentyűzet
 - labda indulása



Megvalósítás - AI

```
if ( rand()%10 < cpu_lvl(level) ) {  
    ai mozgásának kódja  
}
```

Megvalósítás - nehezítés

```
void nehezitett_szamolo (fal *a) {  
    int rand1 = rand() % (szelesseg/2);  
    int rand2 = rand() % (magassag/2);  
    a->x1 = szelesseg/4 + rand1 - 50;  
    a->y1 = magassag/4 + rand2 - 50;  
    a->x2 = szelesseg/4 + rand1 + 50;  
    a->y2 = magassag/4 + rand2 + 50;  
}
```

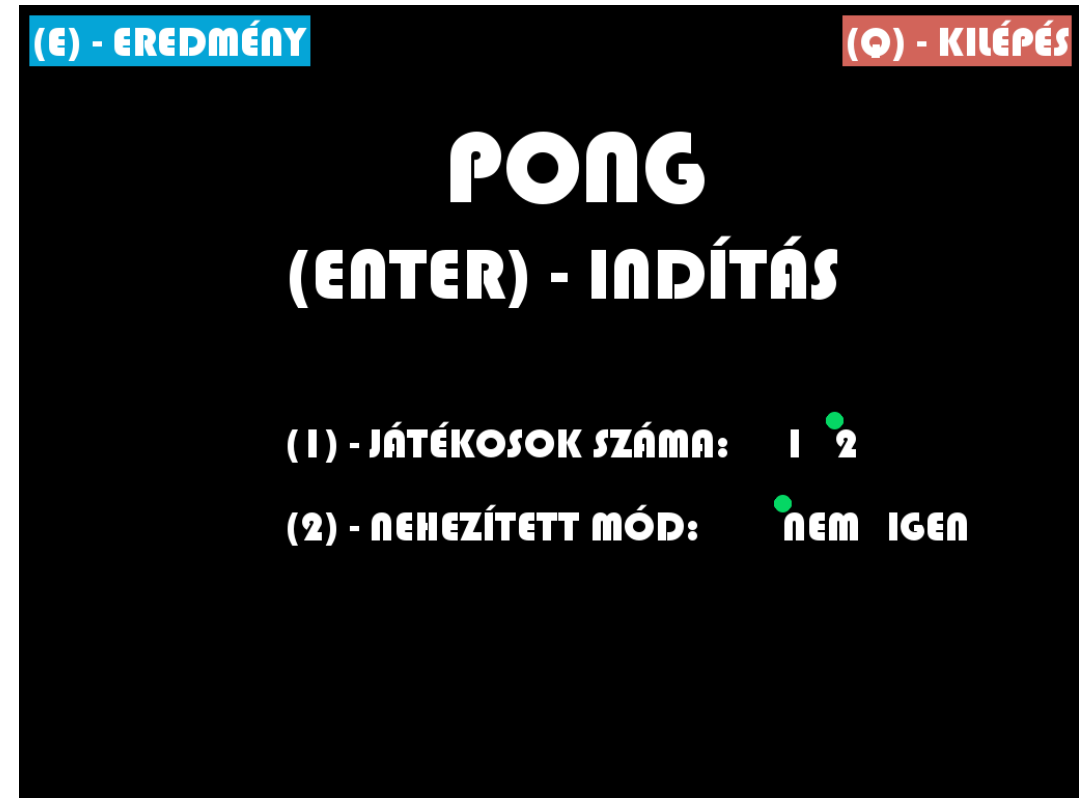
Megvalósítás - menü/fájl

MENÜ:

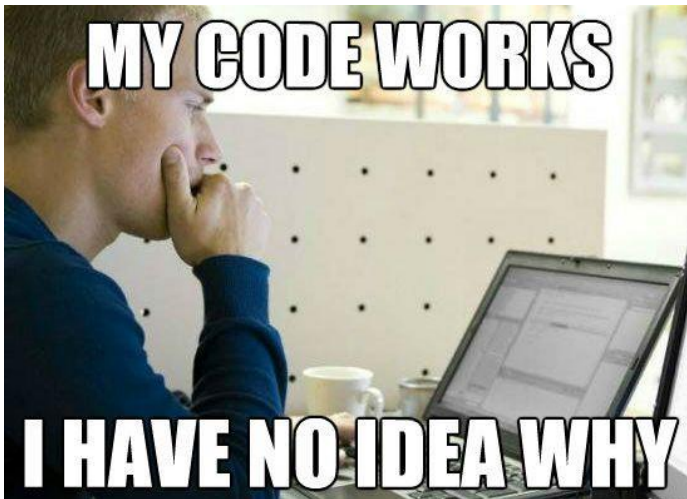
- más jellegű event
- kirajzoló függvény

FÁJL:

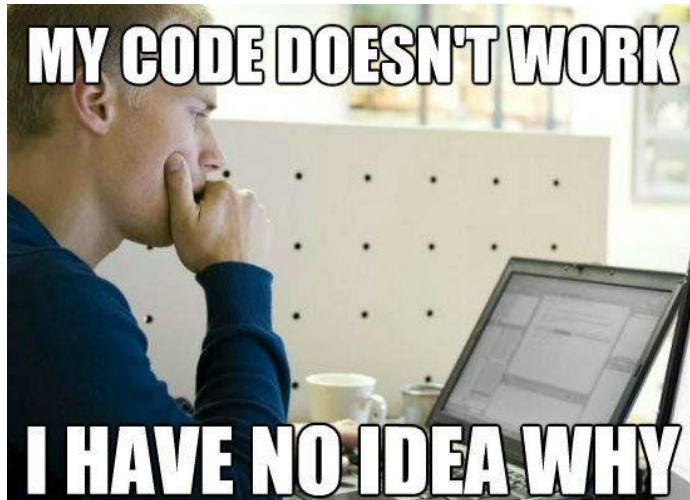
- mikor érdemes a fájlba írni?
- megnyitni, olvasni a fájlt?
- egyből be is zárhatom?



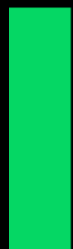
Byte order mark az ördög



- Egy jelölőkarakter
- BIG endian
- little endian



DEMÓ



Köszönöm a figyelmet!