

Приложение-клон игры Распан

Выполнил: Лаппо Сергей Сергеевич, 9а класс
Руководитель: Зеленина Светлана Борисовна

Санкт-Петербург
2013

Аннотация

В данном документе вы найдете описание интерфейса программы, правила ее использования, системные требования. Этот проект предназначен исключительно для развлекательных целей. Теперь всем известная игра Распан приобрела еще один клон.

Содержание

Для чего нужна моя программа.....	4
Описание интерфейса.....	5
Описание размещения.....	6
Требование к программным и аппаратным средствам.....	7

Для чего нужна моя программа

Моя программа представляет собой игру, которая поможет с удовольствием провести время. Она содержит три уровня, которые можно редактировать по желанию пользователя, однако с предустановками. Если вы пришли домой уставшим, злым и в плохом расположении духа, то поиграйте! Будьте уверены, вы не расстроитесь! Игра настолько проста, что проиграть почти невозможно. Однако так смешно смотреть, как эти привидения пытаются вас догнать!

Описание интерфейса

При запуске программы вы увидите меню из трех пунктов : PLAY, HIGHSCORES, ABOUT. Они расположены примерно в центре экрана и написаны желтым цветом. Так же вы увидите главного героя, приведений, вишенку в левом верхнем углу.

При перемещении по меню становится очевидно, что текущий пункт выделен белым (перемещение осуществляется стрелками вверх/вниз). Если вы нажмете клавишу ENTER, то попадете в выделенную область программы. При нажатии на первый пункт вы увидите основную программу: карту, Растан, а потом появятся и привидения! Вы должны управлять стрелками и съесть все точки до того как привидения съедят вас. Если вы съели все точки, нажмите ESC и вы увидите, что победили, и вам будет предложено перейти на следующий уровень. При выборе пункта next level (клавишей enter) вы должны повторно ее нажать после появления черного экрана. Если вы все же коснулись привидения, то вам будет сообщено, что вы проиграли и предложено переиграть.

Если вы съедите вишенку, то все привидения попадут в заточение. И будут ждать 30 секунд. Чтобы поставить игру на паузу нажмите пробел.

Открытие второго пункта приведет к показу ваших лучших результатов.

В третьем пункте написано немного о проекте и об авторах оригинальной идеи.

Описание размещения

Для успешной работы программы вам потребуется: Graphic.TPU, Menu.TPU, Virtint.TPU, Pacman.PAS, map1.txt, map2.txt, map3.txt, Level.txt, Higsco.txt, Helphi.txt. Все эти файлы должны располагаться в единой директории. Основной файл программы Pacman.PAS.

Требование к программным и аппаратным средствам

Игра была успешно запущена на компьютере с мышкой, клавиатурой, процессором AMD ALTHON DUAL CORE 3800+, с видеокартой GEFORCE GTX 650, TURBO PASCAL 7.0, DOSBOX, 4 гб оперативной памяти. Автор уверен, что эта программа не требует столь мощных компонентов. Для написания руководства использован OpenOffice.