

А. В. Хобня, Е. А. Ружицкая
(УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)

РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА В ПРИЛОЖЕНИИ «SYNAPSE'S WORLD» ВИДА ПЛАТФОРМЕР

Разработано игровое приложение «Synapse's World» вида платформер. В основе интерфейсов всех игровых приложений лежит доступность и простота в использовании. Неотъемлемой особенностью интерфейса игрового приложения является игровое меню. В платформерах помимо меню часто встречаются окна настроек, паузы, загрузки сохранений. В архитектуру разработанного платформера входят: обработчик физических состояний, графический интерфейс пользователя, карты (сцены),

объекты сцены, интерпретатор входных сигналов. Данных модулей достаточно для работы полноценной игры вида платформер.

Обработчик физических состояний – модуль, устанавливающий перечень физических и логических состояний, в которых могут находиться объекты сцены, определяющий в каком/каких состояниях они сейчас находятся и что могут делать в этом состоянии. Данный модуль является ядром платформеров. Именно в различии таких модулей заключается различие игрового процесса в играх вида платформеры.

Графический интерфейс пользователя – модуль, помогающий игроку перемещаться по абстракциям приложения и получать о них дополнительную информацию. Для платформеров характерны такие абстракции как: время за которое нужно что-то выполнить, количество очков, вспомогательные надписи и подсказки, краткие

Карты (сцены, уровни) – модуль содержащий законченные (чаще статические) объекты, на которых помещены другие (чаще динамические) объекты. Уровнями они называются из-за увеличения сложности прямо пропорционально номеру уровня. В платформерах сложность игры зависит от сложности карты, то есть насколько сложно переместиться от её начала до её конца.