

О. С. Янушевская, М. А. Писпанен
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ «СТО К ОДНОМУ»

Игровые приложения занимают прочное место в современной компьютерной индустрии.

Разработанный проект – это приложение для проведения игры «Сто к одному». Следует отметить, что основными преимуществами данного приложения являются: возможность отвечать на самые разные вопросы, получать сразу же количество очков за ответ и сохранять набранные очки в течении игры. Также в игре отслеживаются промахи, правильное присвоение баллов нужной команде и время на ответы в четвертом туре. Приложение обеспечивает возможность начать новую игру.

Разработанное приложение можно условно разделить на четыре части – это соответственно четыре тура игры «Сто к одному». Важную роль в игре выполняет табло, на котором отображаются шесть самых популярных вариантов ответов на вопросы (изначально скрытых) и шесть индикаторов промаха (по три на команду). В большой игре табло содержит пять строк, содержащих по две названных игроками версии и количество людей, ответивших так же. Для обозначения промаха в приложении достаточно нажать кнопку одним кликом мыши; красная кнопка свидетельствует о том, что у команды один, два или три промаха.

В качестве языка программирования был взят язык программирования C++. В качестве инструмента разработки была выбрана библиотека Qt и среда разработки Qt Creator (Qt Designer). Загрузка вопросов осуществляется через текстовый файл. В текущем проекте реализованы некоторые функции для упрощения проведения игры. Например: таймер, простое присвоение очков командам, промахи и автоматическое определение победителя игры.

Литература

- 1 Шлее, М. Qt 4.5. Профессиональное программирование на C++ / М. Шлее. – СПб. : БХВ-Петербург, 2009. – 896 с.
- 2 Страуструп, Б. Язык программирования C++ / Б. Страуструп. – М. Бином, 2007. – 1104 с.