

БРЯНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Марафон программирования
«III Осенний Хакатон БГТУ»



#askathon



Разработка игры «Крестики-нолики»



Подключение библиотеки

- Подключение пакетов к проекту
- `#include <SDL.h>`

Константы

- Размер экрана
- Размер клетки игрового поля





Подготовка к работе

- Инициализация графического режима
- Создание окна
- Создание рисовальщика
- Очистка памяти



Структура данных для игры

- Текстура хода первого игрока
- Текстура хода второго игрока
- Массив игрового поля
- Номер хода текущего игрока



Архитектура игры

- Инициализация игры (загрузка текстур, установка начальных параметров игры)
- Игровой цикл
 - Обработка действий пользователя
 - Проверка, на какую ячейку нажал, установка хода в пустую ячейку, передача хода следующему игроку
 - Проверка состояния игры
 - Выигрыш одного из игроков, ничья (все клетки заполнены, победителя нет)
 - Отрисовка
 - Очистка экрана
 - Отрисовка сетки
 - Отрисовка клеток
- Отображение результата игры
- Случайное событие (в начале игры одна клетка уже закрашена)
- Музыка и звук