



Crèdit 4

2n DAI

Autor

Programació avançada

Andreu Fortuño, Eduard Carrillo, Arnau Crous

# Projecte

# Final



## Índex

<b>Introducció.....</b>	<b>3</b>
Disseny del projecte .....	3
Exemples d'execucio i captures de pantalla.....	5
Treball futur .....	8
Conclusió.....	8



## Introducció

La idea del nostre projecte, era crear un joc de cotxes multijugador. L'objectiu era completar cert nombre de voltes en un circuit abans que l'altre contrincant.

## Disseny del projecte

---

Totes les classes tenen el mateix nivell de jerarquia.

### Roda:

roda
-SDL_Surface imatge  -SDL_Rect posicio
+posicionar()  +pintar()  +SDL_Rect getPosicio()



**Jugador:**

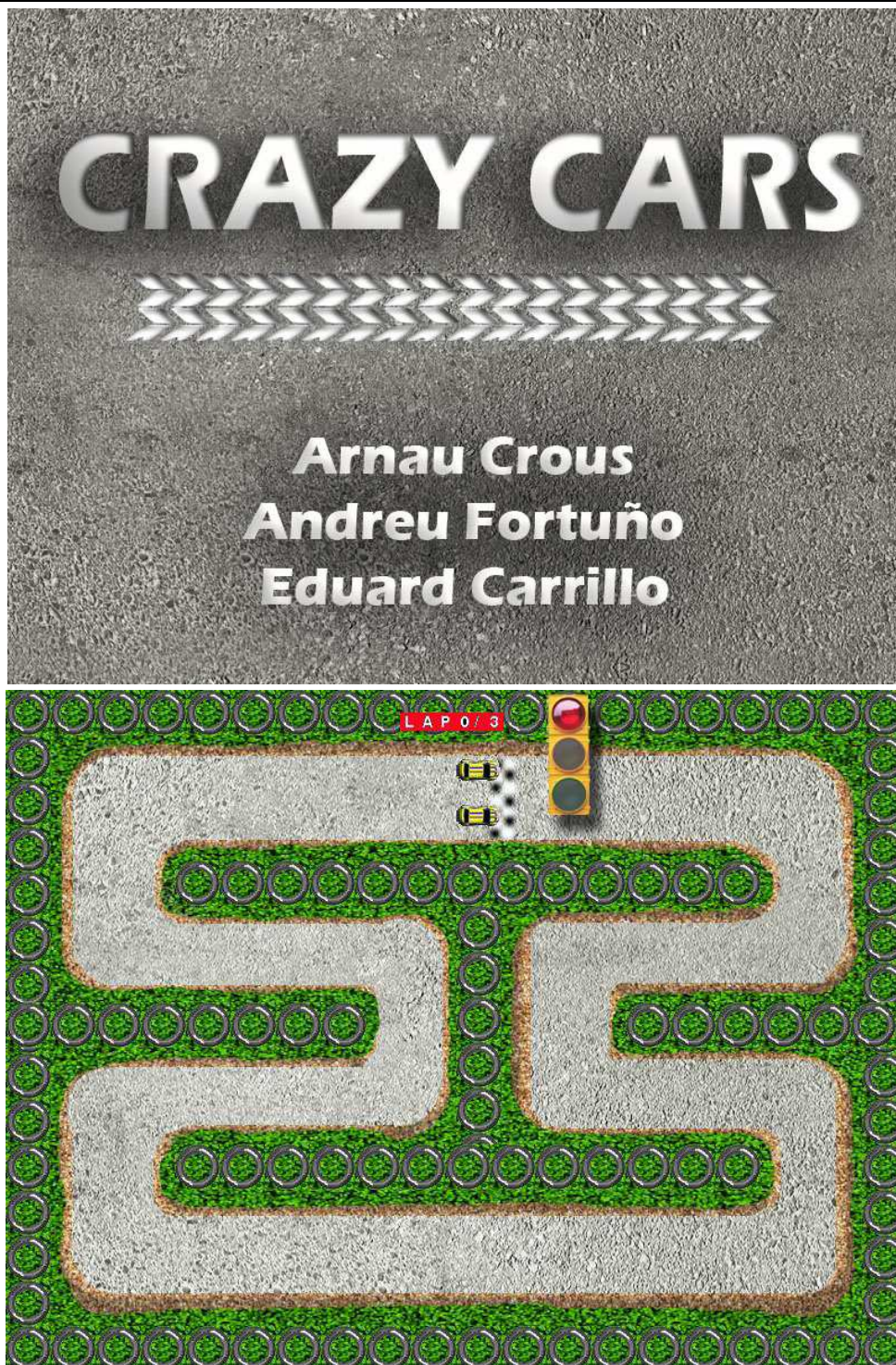
jugador
-SDL_Surface imatge  -SDL_Rect posicio  -Int vx  -Int vy
+posicionar()  +pintar()  +moure()  +Canvia_direccio()  +colisiona()  +aturar()  +pas_enrere()  +meta()  +getPosicio()

**Escena:**

Escena
-n_rodes
+roda* t_rodes()  + pintar()  +getrodes()



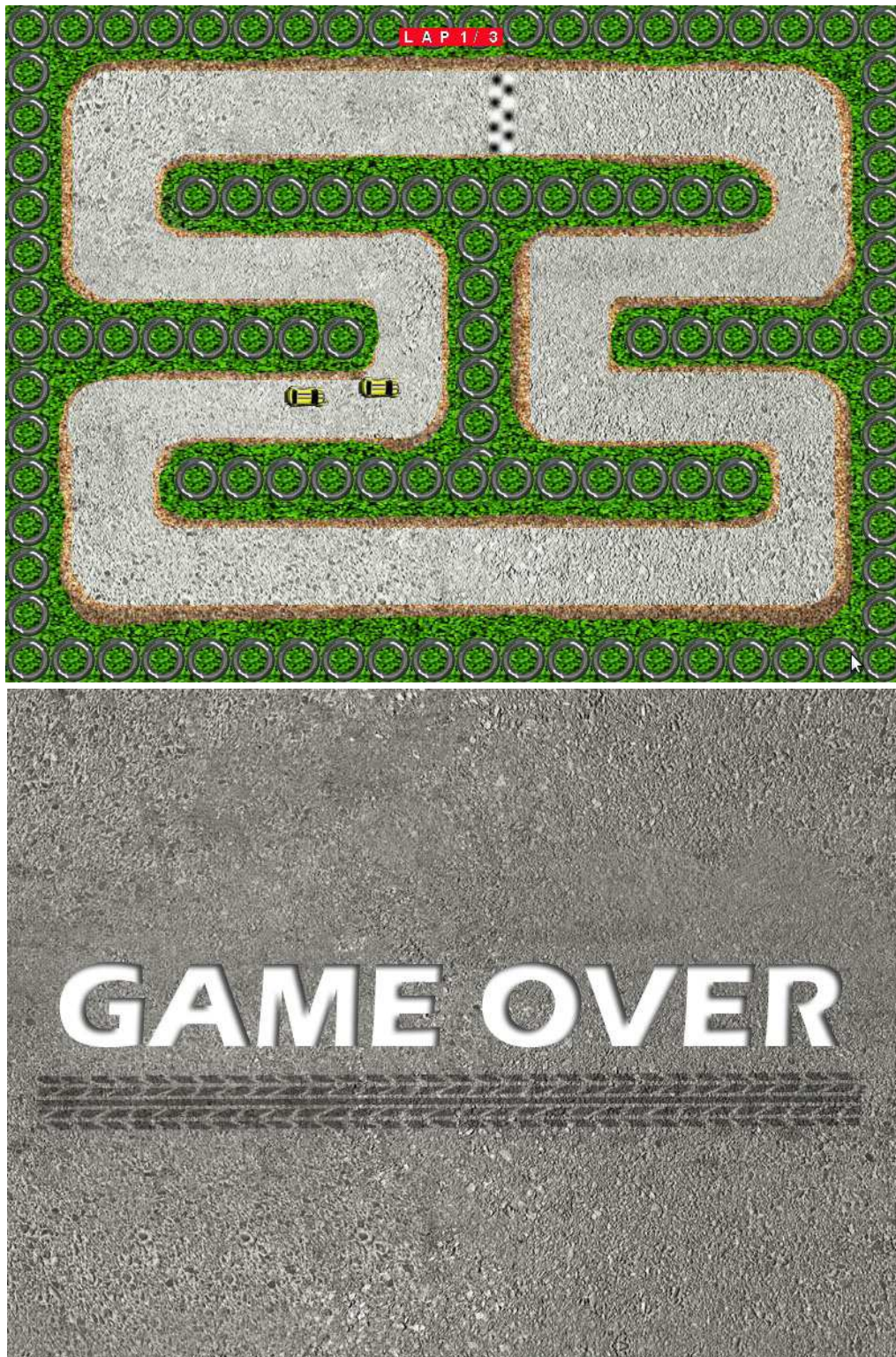
## Exemples d'execucio i captures de pantalla













## Treball futur

---

- El cotxe que va en ultima posició tingui una velocitat extra a la recta per tal de tenir més possibilitats a l'hora de avançar, i per tant fer que la carrera sigui mes emocionant.
- Quan el jugador que va últim disposi de la velocitat extra, que aparegui en una part de la pantalla que aquesta opció està activada, per tal que el que va primer es pugui defensar cobrint la posició.
- Que hi hagi una tecla per donar gas i una altre per frenar i que les fletxes tan sols serveixin per girar, per tal de fer més real les maniobres del vehicle.
- Implementar la jugabilitat de fins a 4 jugadors, ja sigui local o en xarxa..

## Conclusió

---

Les primeres conclusions que obtenim d'aquest primer contacte amb la programació de videojocs utilitzant el llenguatge C++, són que la utilització de llibreries SDL ens ajuda molt a l'hora d'implementar imatges i sons. També ens em adonat de la importància de la utilització de classes.

Val a dir que no és un llenguatge senzill a l'hora de crear videojocs, ja que en certs aspectes com les col·lisions són més complicades de programar. Però ens ofereix major control que llenguatges com el Bennu.