

Shaper Multiplayer (C++)

Auteur: Peter Evers en Anouk Simons

Datum: 31 Maart 2008

Beschrijving: Shaper Multiplayer is een multiplayer clone van het spel beshaped. Beshaped is een namaak van het populaire spel bejeweled maar dan net weer ietsje anders. Je moet goed nadenken welke vakken je moet verplaatsen om de meeste punten te scoren!

Platform: Linux en Windows

Gebruikte Libs:

SDL 1.2, GTK 2.0

Doel:

De doel van dit simpele spelletje is om een figuur te maken dat overeen komt met het figuur op het veld. Bijvoorbeeld, een groen driehoekje moet samen met twee andere driehoeken een groot driehoek vormen waardoor het ontploft en verdwijnt. Je kan maar een vak naar links, rechts, boven of onder verschuiven.

Doordat er vervolgens figuurtjes ontploffen komt er weer ruimte vrij voor nieuwe figuurtjes. Je kan dit spel in je eentje spelen maar het is natuurlijk veel leuker om tegen vrienden te spelen, je kan dan kiezen uit twee speelmoden: tijd of score. Bij de mode tijd is het de bedoeling zo veel mogelijk punten te scoren in een ingestelde tijd x. Bij de score mode gaat het er om wie de meeste punten haalt voordat het spel ten einde komt doordat er geen mogelijkheden meer over blijven.



<http://takegame.com/logical/html/beshaped.htm>

Overzicht mogelijkheden Shaper Multiplayer:

1. Vijf figuren, kruis (5 vakken), vierkant (4 vakken), rechthoekige driehoek (3 vakken), driehoek (3 vakken), lijn (3 vakken).
2. Single en multiplayer mogelijkheid, punten worden bij multiplayer spel toegekend aan de speler die een figuur vindt, grote figuren zijn meer waard dan kleine figuren.
3. Er loopt een scorebalk, als deze vol is krijgt de speler een bonus.
4. Er worden punten gegeven als er een figuur wordt gevonden, er worden meer punten gegeven als er een groter figuur wordt gevonden (bijv. als er een lijn van 4 wordt gevonden ipv. 3).
5. Highscore wordt bijgehouden.
6. Twee speeltypes, score of tijd.
7. Diverse bonussen: flush van veld (alleen mogelijk bij tijd-modes), het plaatsen van gekozen figuren op ontplofte plekken, korte tijdstop voor tegenstander (alleen multiplayer).

Takenverdeling:

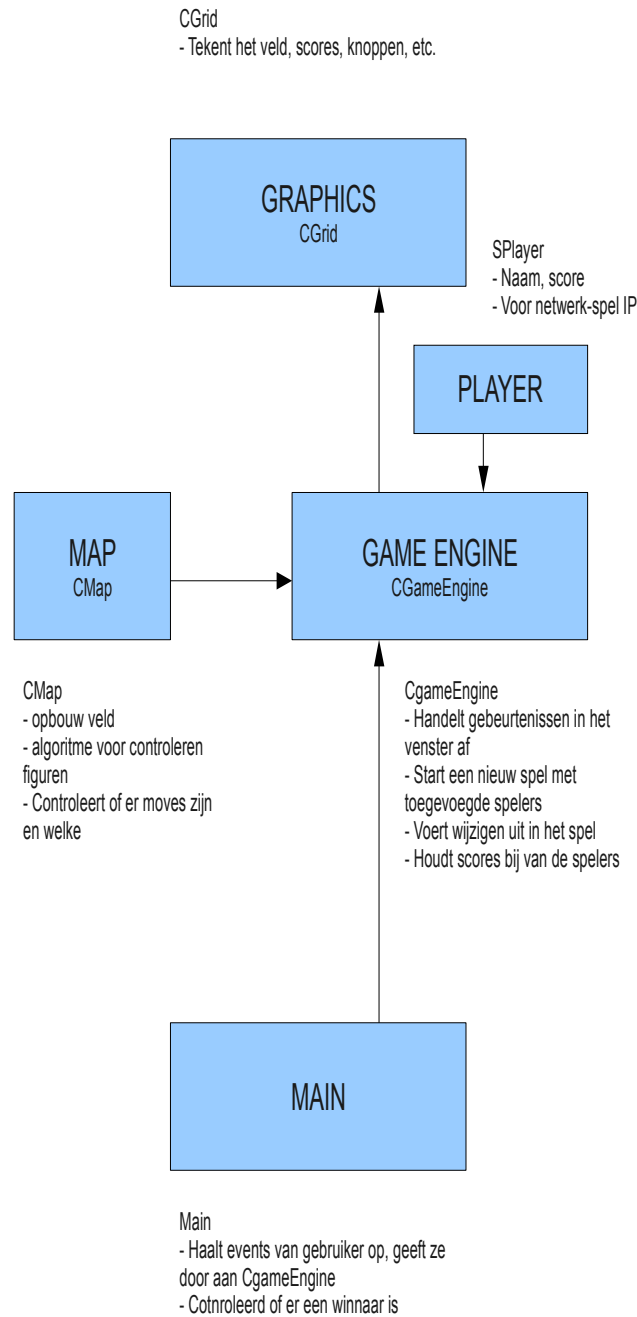
Peter Evers – Programmeren

Anouk Simons – Figuurtjes maken, border maken, speciale-event levels maken (Christmas, Yay!)

Overzicht inhoud Design Document:

Visuele weergave opbouw	Blz. 2
Uitleg Algoritme	Blz. 3

Visuele weergave opbouw:



Algoritme:

In ShaperMP komt een belangrijk algoritme voor, het controleren of er een figuur is gevonden. De functie die hier voor zorgt staat in *'src/map.cpp'* in de functie *CMap::CheckExplosion*.

Voor het controleren van de figuren moeten we eerst weten hoe deze figuren zijn opgebouwd. We hebben vijf figuren die elk op een andere manier opgebouwd zijn. Vanaf het punt (0, 0) bekeken kunnen er bijvoorbeeld wel op 12 manieren een driehoek gemaakt worden.

TODO: Figuurtes maken!!