

Übungsblatt 4 – Multimediaprogrammierung

Achtung: Zur Lösung dieser Übungsaufgabe dürfen ausschließlich die Klassen verwendet werden, die mit der Standardinstallation von C++ und Cocos2d-x kommen.

Installation von Cocos2d-x:

Grundsätzliche Informationen zur Installation von Cocos2d-x können Sie den Folien entnehmen. Weitere Informationen finden Sie unter den folgenden Links:

- <http://www.cocos2d-x.org/docs/static-pages/installation.html>
- <http://www.cocos2d-x.org/docs/installation/A/index.html>

Aufgabe 1: Weiterführung des Airhockey-Games

In der Übung haben wir bereits mit einem AirHockey Game begonnen. Dieses Spiel soll nun weiter entwickelt werden. Laden Sie hierfür das Template für das Airhockey-Game von der Website herunter [1] oder nutzen Sie Ihre eigene Version aus der Übung.

Das Spiel ist funktionsfähig, erkennt aber noch nicht ob ein Tor geschossen wurde. Im aktuellen Stand verschwindet der Ball, wenn ein Tor fällt. Fügen Sie dem Spiel die folgende Funktionalität hinzu:

- Erweitern Sie das Spiel um eine Methode, die bei einem Tor die Position des Balls sowie die der Spieler zurücksetzt.
- Erstellen Sie einen Punktezähler für jeden Spieler. Die Punktezahl soll in der jeweiligen Spielhälfte ausgegeben und nach jedem Tor aktualisiert werden.
- Ersetzen Sie Ball und Spieler durch geeignete Grafiken um die User Experience zu erhöhen.

Abgabe

Bitte geben Sie Ihre Lösung (Quellcode) als ZIP-Datei bis zum 06.06.2016 08:00 Uhr im UniWorX ab.

Material

[1] <https://www.medien.ifi.lmu.de/lehre/ss16/mmp/uebung/u4/airhockey.zip>