

Zadania kwalifikacyjne

Pierwsze zadanie: [SFML - 10 pkt]

Napisz prostą grę w stylu Space Invaders, Chicken Invaders lub Warblade z wykorzystaniem i SFML-a w wersji $\geq 2.3.2$ w C++. Gra powinna korzystać z grafik wczytywanych z osobnych plików. Wystarczy jeden poziom, który się uruchamia automatycznie podczas startu gry, statek gracza mogący się poruszać w lewo i prawo oraz strzelać i przeciwnicy, którzy się poruszają.

Drugie zadanie (opcjonalne): [SFGUI - 10 pkt]

Zmodyfikuj grę z pierwszego zadania, tak, aby po uruchomieniu wyświetlała proste menu z przyciskami "Rozpocznij grę", "Ustawienia" oraz "Wyjdź". Zaimplementuj proste ustawienia - np. ilość punktów za zestrzelonego przeciwnika, kolor tła planszy czy opcja "graj naleśnikiem zamiast statkiem" - liczymy na kreatywność. Ponadto zaimplementuj system punktów za zestrzelonych przeciwników oraz wyświetlanie ilości zdobytych punktów podczas gry. Skorzystaj z biblioteki [SFGUI](#) w wersji $\geq 0.3.0$.

Trzecie zadanie (opcjonalne): [git - 5 pkt]

Sforkuj [nasze repozytorium](#). Następnie na swoim forku zmerguj branche 'branch-fizz' oraz 'branch-buzz' na brancha 'master' w taki sposób, aby zachować poprawne wypisywanie "fizz" oraz "buzz" ([opis na wikipedii](#)), a na końcu wyślij pull requesta z dokonanymi zmianami na nasze repozytorium.

Rozwiązania prosimy wysłać na adres artur.jamro+www12td@gmail.com. Źródła rozwiązań do zadań 1. oraz 2. można wysłać w formie dowolnej (zip, dropbox, repo, itp.), jednakże prosimy o dodanie Makefile'a, a do rozwiązania zadania 3. prosimy o podanie linku do wysłanego pull requesta oraz login konta, z którego wysłano tego pull requesta.

PS źródła do zadań 1. oraz 2. można wysłać jako jeden projekt, ponieważ zadanie 2. jest kontynuacją 1.