

## Ένα (απλοϊκό) παιχνίδι σε OpenGL

Ως τελική αναφορά στο προγραμματισμό σε OpenGL ανεβάζω τον κώδικα ενός απλού παιχνιδιού που αναπτύξαμε στα πλαίσια του εργαστηρίου Γραφικών. Απόγονος του Space Invaders, το παιχνίδι αυτό απαιτεί από το παίκτη να υπερασπίσει τη Γη από την ξένη εισβολή:

*«Οι κάτοικοι του Πλούτωνα, που βαρέθηκαν το απόλυτο ψύχος που επικρατεί εκεί, επιτίθενται στην Γη με σκοπό να την καταλάβουν και να την κάνουν τουριστικό θέρετρο (οι τιμές οικοπέδων στον Ερμή είναι απλησίαστες!).*

*Αν δεν θέλετε να περάσετε την υπόλοιπη ζωή σας σερβίροντας φραπέ στους Πλουτωνίτες πρέπει να πάρετε το ολοκαίνουργιο διαστημόπλοιο σας και να τους αποκρούσετε κάπου μετά τον Άρη.*

*Σκοπός του παιχνιδιού είναι να σκοτώσετε όσο περισσότερους εισβολείς μπορείτε και να μείνετε όσο μπορείτε ζωντανοί αποφεύγοντας τα πυρά τους και τους αστεροειδείς που γυρνούν στην περιοχή του Άρη (το διαστημόπλοιο το έχετε πάρει με δόσεις και δεν το έχετε ξεχρεώσει ακόμα).»*

Το παιχνίδι βασίζεται σε όσα μάθαμε μέχρι τώρα πάνω στην OpenGL και παρουσιάζει μεθόδους φόρτωσης και απεικόνισης τρισδιάστατων μοντέλων, απλή ανίχνευση σύγκρουσης, εφέ εκρήξεων, και απεικόνιση κειμένου στο παράθυρο.

Το παιχνίδι τελειώνει είτε αν ο παίχτης χάσει και τις 3 ζωές του, ή αν αφήσει να περάσουν 50 διαστημόπλοια χωρίς να τα καταστρέψει.

**Δοκιμάστε πόση ώρα θα καταφέρετε να παίξετε πριν χάσετε.**



Missed Ships : 1/50 | Shield : 65/100 | Lives : 2/3 | Elapsed time 00:00:07