

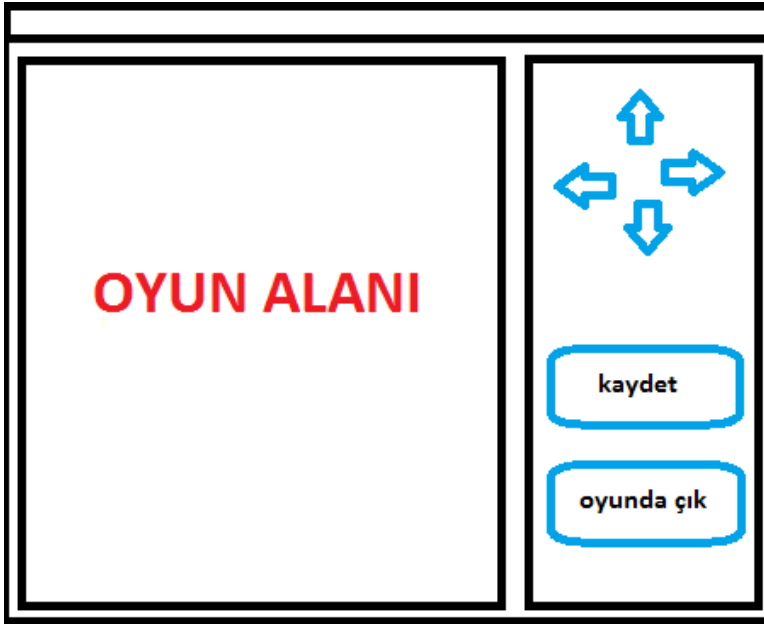
<Goldman> Oyunu

Bu oyunda, kullanıcı, canavarlar ve hazineleri içeren labirentteki karakteri kontrol eder. Oyuncunun minimum hamle yaparak mümkün olduğunca fazla hazine toplaması ve labirentten çıkması gerekir.

Toplanan her hazine için oyuncu puan alır. Bir oyuncu bir canavar tarafından yenilirse - oyun kazanılan puanla biter. Ayrıca, oyuncunun belirli sayıda adımdan sonra labirentten çıkmakamazsa, oyun sona erer.

Oyun tüm kullanıcılar için istatistikler ve en iyi sonuçları içerir.

Bunlar oyunun başlangıç koşullarıdır, gelişim sırasında bazı noktaları eklenecektir.



1. Temel kurallar

Tüm oyun, içinde kare hücrelerin bulunduğu bir haritada (oyun alanı) gerçekleşir.

Hücre aşağıdaki nesneleri içerebilir:

- Boşluk

- Duvar (tüm hücreyi doldurur)
- Canavar
- Hazine
- Çıkış

Tüm oyun nesneleri grafik resimlerle temsil edilmelidir.

Karakter, oyuna atanan konumdan başlar. Yukarı, aşağı, sola ve sağa hareket edebilir. Ancak çapraz hareket edemez. Ayrıca hareket etmeden durabilir.

Karakter yeni bir hücreye girdiğinde:

- Hücrede bir canavar varsa, karakter ölür, oyun sonlandırılır.
- Hazine - puan ekleme (hazine kaybolur)
- Çıkış - puanlarda %80 artış, oyun sonlandırılır.

Tüm hareketlerin sonunda - çıkışa ulaşılmazsa - karakter ölür.

Oyun aşağıdaki ana menüyü içermelidir:

- Yeni oyun
- Oyunu yükle(kaldığın yerden devam etmek)
- İstatistikler
- Çık

1.1. Yeni oyun

Oyuncuya isim girmek için bir pencere görüntüler.

İsmi başarıyla girdikten sonra, oyuncuya harita gösterilir ve oyun başlar. Oyun sona erene kadar ana menüye erişilemez. Başarısız giriş yapıldıktan sonra - ana menüye döner.

1.2. Oyunu yükle

Oyuncunun ismini girmesi istenir. Aynı isimde bir kayıt bulunursa, oyun yüklenir. Aksi takdirde, bir hata mesajı alır ve ana menüye döner.

1.3. İstatistik

Tüm oyuncular için bir tablo sütüleri:

- Oyuncu Adı
- Toplanan Puan
- Toplam oyun sayısı
- Başarılı oyun sayısı

Tablo "Toplanan Puan" sütunune göre azalan sırada sıralanmalıdır.

1.4. Çıkış

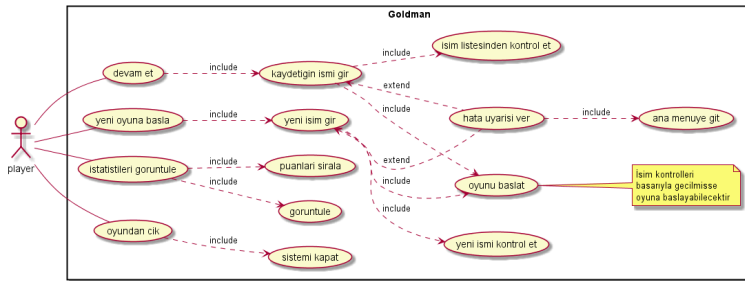
Oyundan çık.

1.5. Yönetim

Karakteri, klavyeden (oklar) veya kontrol düğmelerinden kontrol edilebilir olmalıdır.

2. Use-case Diyagramı

Yukarda bahsedilen temel kuralları dikkete alarak aşağıdaki use-case diyagramı oluşturulmuştur.



Use-Case Diyagramı

3. Class Diyagramı

