

LUNA LANDER, ETAP1

1. Główne okno menu posiada opcję graj, wyniki, instrukcja oraz wyjście.
2. Opcja "graj" powoduje pojawienie się okna dialogowego z miejscem na wpisanie swojego nicku i rozpoczęcie rozgrywki lub ponownego powrotu do menu głównego.
3. W grze obok ekranu właściwej gry będzie wyświetlany ekran z informacjami takimi jak: ilość pozostałych statków, aktualny czas gry na danym poziomie, ilość pozostałego paliwa, ilość aktualnie zdobytych punktów, prędkość. Dodatkowo będą tam dostępne opcje "pauza" zatrzymująca grę (wznowienie gry za pomocą np. spacji) oraz "wyjście" cofające gracza z powrotem do menu głównego.
4. Wygrana: ukończenie wszystkich poziomów powoduje pojawienie się nowego okna ("Gratulacje! ...") oraz opcje powrotu do głównego okna.
5. Przegrana: powoduje pojawienie się nowego okna ("Przegrałeś :(...") z opcją powrotu do menu głównego lub ponownej gry.
6. Opcja "instrukcja" wyświetla zasady sterowania oraz szczegółowe zasady gry. Głównym celem rozgrywki jest wylądowanie statkiem na wyznaczonym lądowisku z prędkością mieszczącą się w ustalonym zakresie, zdobywając przy tym jak największą liczbę punktów. Sterowanie statkiem jest utrudnione przez ukształtowanie terenu, różne stałe grawitacji na różnych poziomach, ograniczony zbiornik paliwa oraz dodatkowe przeszkody na niektórych poziomach (np. ufo). Punktacja zależy od czasu wykonania zadania, trudności danego poziomu, liczby zużytych statków oraz bonusów. Gracz może użyć maksymalnie 5 statków.
Elementem dodatkowym gdy będzie wspomniane powyżej ufo, które pojawi się na wyższym poziomie. Ufo będzie mogło poruszać się lub strzelać. Zderzenie się z ufo lub zranienie przez pocisk, powoduje utratę statku. Na niektórych poziomach będą również gwiazdy przyznające graczowi dodatkowe punkty.
7. Opcja "wyniki" przechowuje informacje o najlepszych rezultatach uzyskanych przez graczy. Będzie w niej wyświetlany: nick gracza, czas ukończenia gry oraz ilość zdobytych punktów. (ponowne użycie tego samego nicku, powoduje nadpisanie poprzedniego wyniku, wielkość liter nie ma znaczenia). Po ponownym uruchomieniu gry lista najlepszych wyników jest zachowana.
8. Punktacja:
Punkty za czas:
lvl – nr poziomu np. 3
x-czas przeznaczony na ukończenie poziomu podany w sekundach (czas na jaki starcza paliwo)
t-czas ukończenia poziomu podany w sekundach
Punkty bonusowe:
 - Liczba zachowanych statków *5
 - Liczba zebranych gwiazd *10Wynik końcowy jest sumą uzyskanych wymienionych powyżej pkt
 $(x-t)*lvl + \text{Liczba zachowanych statków} * 5 + \text{Liczba zebranych gwiazd} * 10$
9. Opcja "wyjście" kończy działanie gry.
10. Komunikacja sieciowa

W momencie uruchomienia gry, gracz zostanie poproszony o połączenie się z serwerem podając takie parametry jak: IP, hasło, login, adres serwera, nr portu. Możliwa jest również gra offline.

11. Wczytywanie danych konfiguracyjnych z pliku i zapisywanie wyników do pliku
Lista najlepszych graczy, definicja plansz, scenariusz gry, początkowe parametry gry itd. przechowywane są w plikach .txt.

Przykładowe okna:

