

Střední průmyslová škola elektrotechnická Ječná

Informační technologie

Praha 2, Ječná 30, Ječná 30 120 00, Praha 2

Zombieland verze 1.0(01.06)

2d hra

Albert Schürer

Informační technologie

2024

Obsah

1	Cíl práce	3
2	Hardware (Volitelné)	Error! Bookmark not defined.
3	Software.....	3
4	Program	Error! Bookmark not defined.
5	Závěr	4
6	Zdroje	4

Popřípadě můžete vytvořit seznam obrázků.

1 Cíl práce

Mým úkolem bylo naprogramovat 2d hru. Hra by měla mít minimálně 9 místností, do kterých se dá vstoupit. Mapa celé hry by měla být načtena ze souboru do 2d rozbízení. Měli by se ve hře nacházet nepřátelské postavy a jako bonus mohli být i přátelské. Hráč by měl mít možnost otevřít batoh a sbírat různé předměty, které se nachází v místnostech. Hráč by měl možnost celou hru úspěšně dohrát, tím že zabije hlavního nepřítele zombie a sebere poklad.

2 Software

Program se spouští v IntelliJ IDEA 2023.3.2. Program je naprogramovaný v jazyce Java. Tudiž je nutností mít tento program dané verze či verze vyšší. Language level kódu je 19. Pokud bude nastavená jiná verze, hra nepůjde spustit. Je nutnost mít textový dokument, ze kterého se načítá soubor mapy.

Java: Použitá verze je Java SE 11.

3 Popis hry

3.1 Příběh

Hráč se nachází v Zombielandu, kde je 9 místností, které jsou propojené. V různých místnostech se nacházejí předměty, které můžete sbírat. Předměty v místnostech jsou na pevně určeny v programu, stejně tak i postavy. Sebrané předměty se ukládají do batohu. Úkolem hry je najít poklad, který se nachází v jedné místnosti. Díky pokladu hru vyhraje, ale není to tak lehké, protože před tím musíte zabít zombie, který má víc životů jak vy. Takže prvně musíte najít lektvar, který vám přidá bonusové životy.

3.2 Postavy

V mé hře mám postavy, jak kladné, tak záporné

ty jsou:

Kladné:

Houba

Nepřátelské:

Zombie

Vlkodlak

3.3 Mechaniky

V mé hře, je mnoho různých mechanik, které vám pomáhají

Ty jsou:

„sever“ -> Při stisku hráč půjde do severní místnosti

„západ“ -> Při stisku hráč půjde do západní místnosti

„jih“ -> Při stisku hráč půjde do jižní místnosti

„východ“ -> Při stisku hráč půjde do východní místnosti

„zvedni“ -> Při stisku hráč vybere předmět, který chce zvednout a přidá se mu do batohu

„utok“ -> Při stisku hráč bojuje s nepřítelem

„menu“ -> pomocí kterého si můžete otevřít nápovědu, jak se hra ovládá, nebo ukončit hru

4 Manuál

Hra se ovládá pomocí psaní příkazů do textového pole a zmáčknutí tlačítka „Potvrd“.

Program je case sensitive, takže je nutnost vždy napsat příkaz přesně tak, jak je vypsáný, jinak se nezaznamená. V případě zadání špatného příkazu do textového pole vypíše větu „Neplatný prikaz.“ Například při výběru místnosti, kam se chce hráč posunout, dejme, že hráč napíše „ sever“, potvrdí to tlačítkem, tak se posune do severní místnosti, pokud tam nějaká místnost je. Pokud ne, otázka, kam hráč chce pokračovat se zopakuje, dokud hráč nevybere dostupnou místnost nebo ukončí hru.

5 Závěr

Projekt je graficky znázorněn, který se ovládá zadáváním klíčových slov a do textového pole a průběh hry se vypisuje do textarea. V projektu jsem si vytvořil základní třídu „Herniobjekt“, kterou jsem pak následně dědil do tříd Batoh, Hrac, Pritel a Veci. Hlavní logiku hry jsem udělal přes switch ve třídě Hra. 2d zobrazení jsem udělal ve třídě GUI. Na projektu mi dalo zabrat 2d zobrazení, protože jsem dlouho bojoval s převedením hlavní logiky Hry do 2d zobrazení, takže jsem nestihl udělat všechny věci, které jsem chtěl udělat.