

Pontosított specifikáció

Programozás alapjai 3.

Lövöldözős játék

Dávid Ádám

AO4S5C

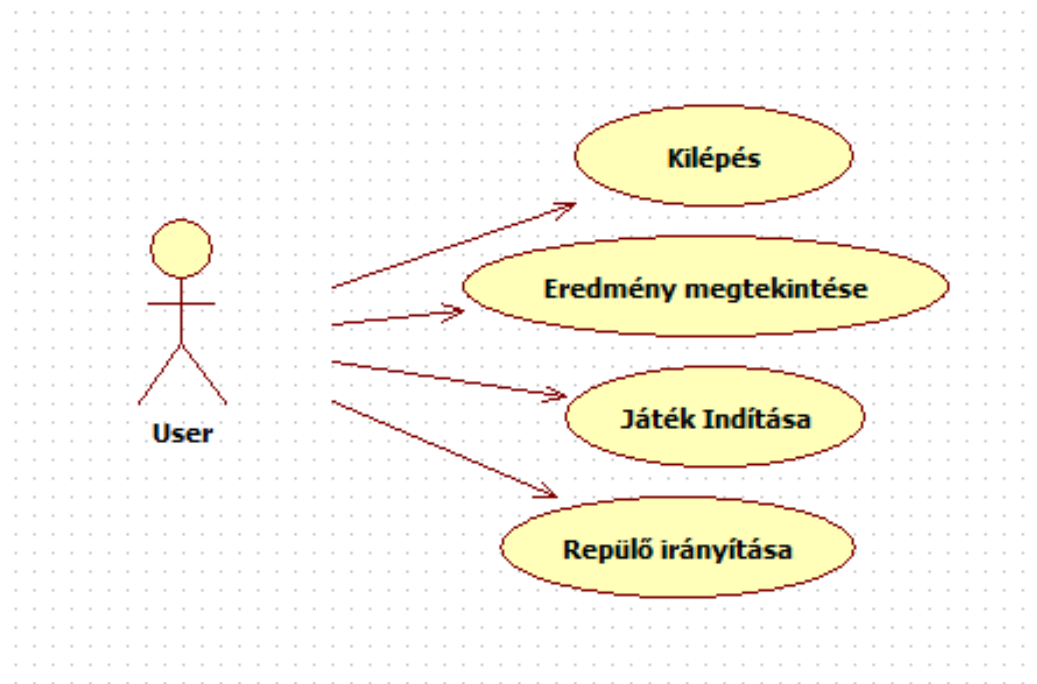
Feladat

Egy egyszerű lövöldözős játékot fogok készíteni. A játék célja az, hogy a lehető legtovább eljussunk anélkül, hogy elfogyna az életünk. A játéknak lesz egy főmenüje, amelyből az „Eredménylista” és a „Játék indítása” menüpontot tudjuk majd elérni. Ebben a menüben a felhasználó az egér segítségével tud majd navigálni. A játékban a repülönket a „w” „a” „s” és „d” billentyűkkel tudjuk majd irányítani valamint a space használatával tudunk majd lőni az escape billentyű segítségével pedig vissza tud lépni a főmenübe ha hamarabb, megunja a játékot a végénél. A játék közbe különféle képességű repülők fognak ellenünk jönni melyeket le kell lőnünk még azelőtt, hogy elérnének a pálya bal oldalára. Figyelnünk kell azonban arra is, hogy ne ütközzünk össze az ellenséges repülőkkel valamint arra is, hogy ők ne tudjanak meglőni minket ugyanis az előbbi miatt azonnal elpusztulunk, az utóbbi miatt pedig veszítünk egy életet. Az eredménylistában várhatóan 15 legjobb eredményt elérő játékos fog megjelenni. A játék stílusát tekintve, úgy tervezem mint ha egy papírlapon pálcika hajók között történne a csata.

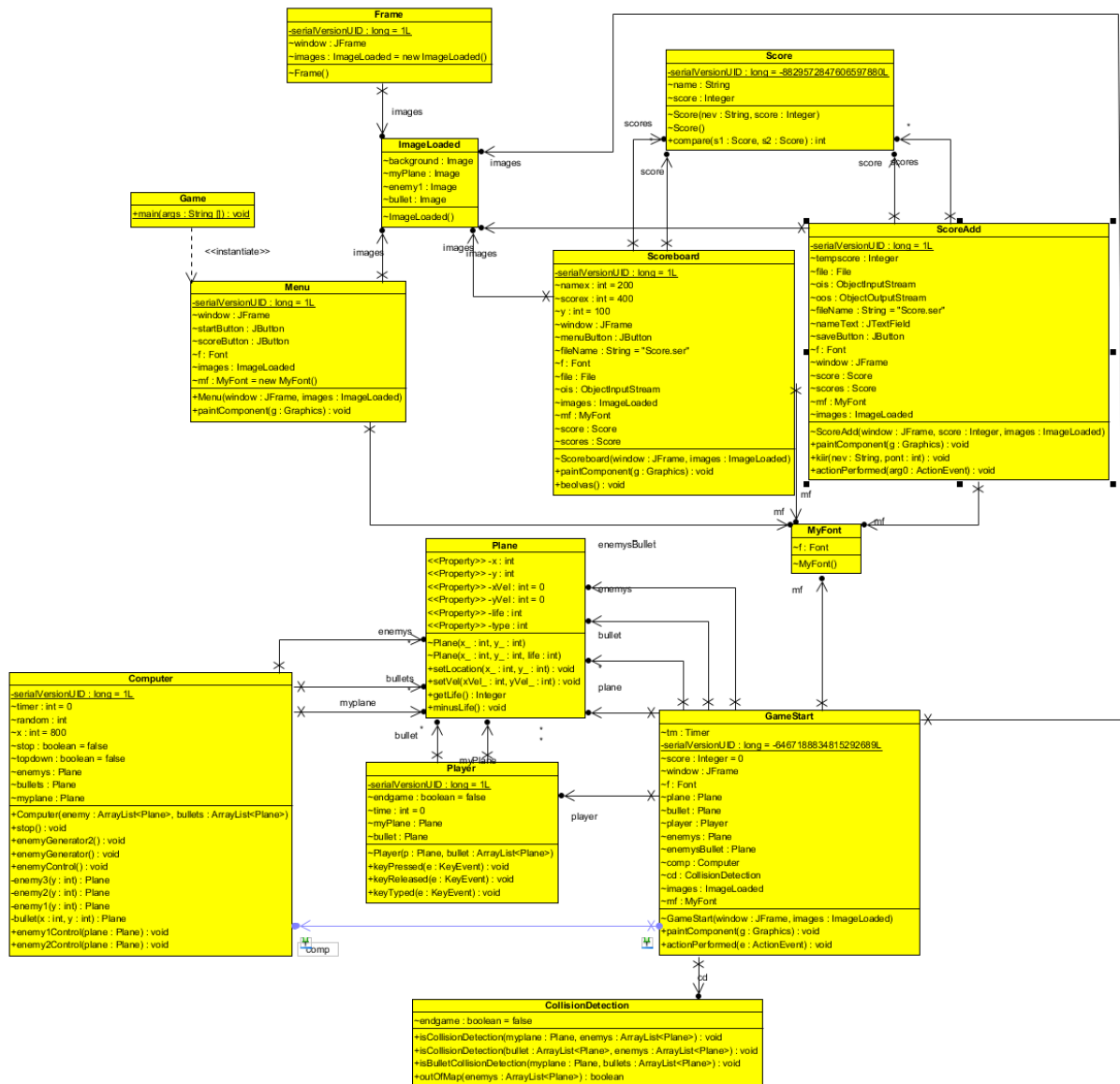
Dokumentáció

A feladat dokumentációja megtalálható a projekt mappámban a doc mappámban. A Javadoc-ot használtam a dokumentáció megírására.

USE-CASE diagram

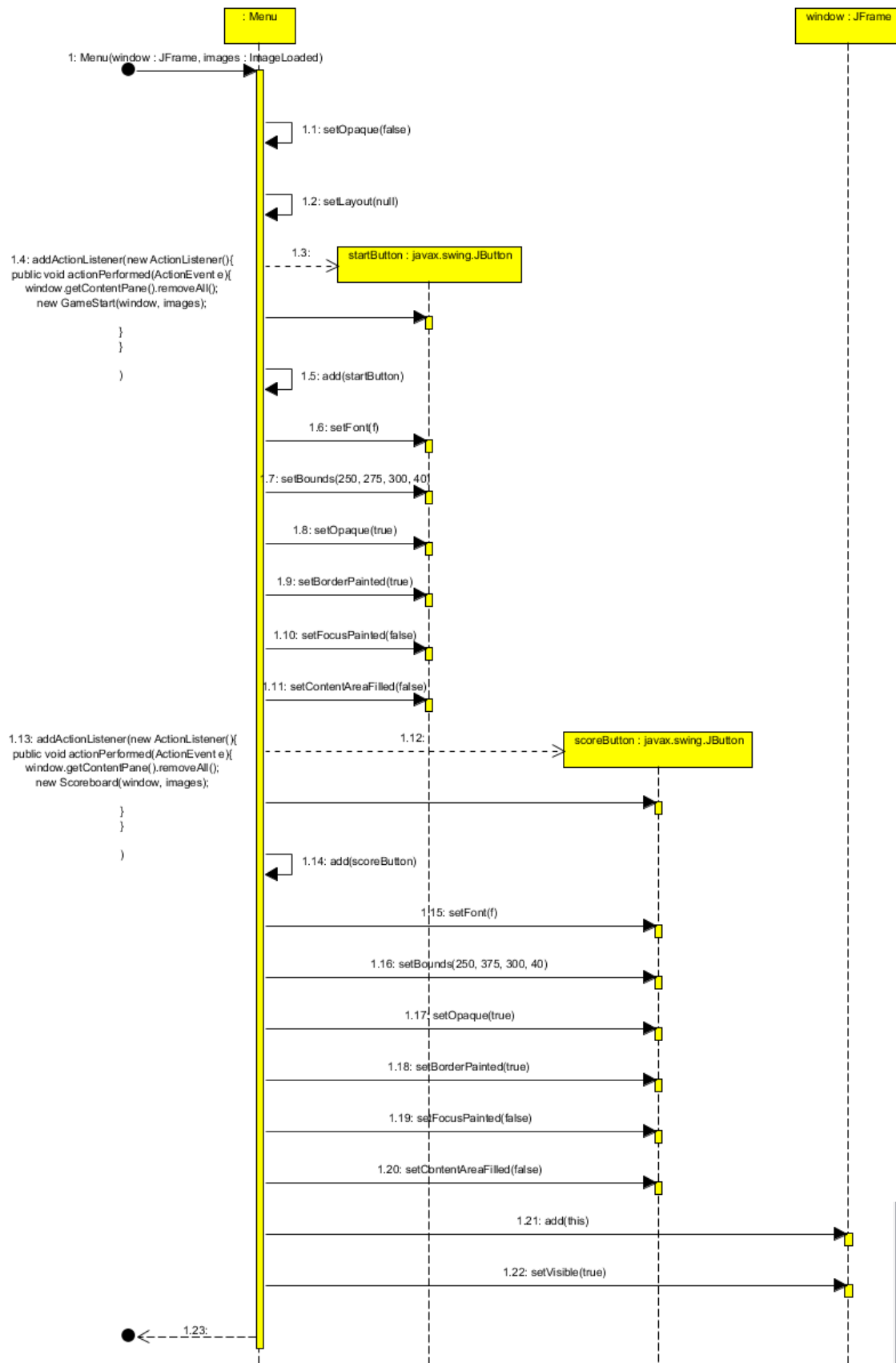


A program objektum modellje:

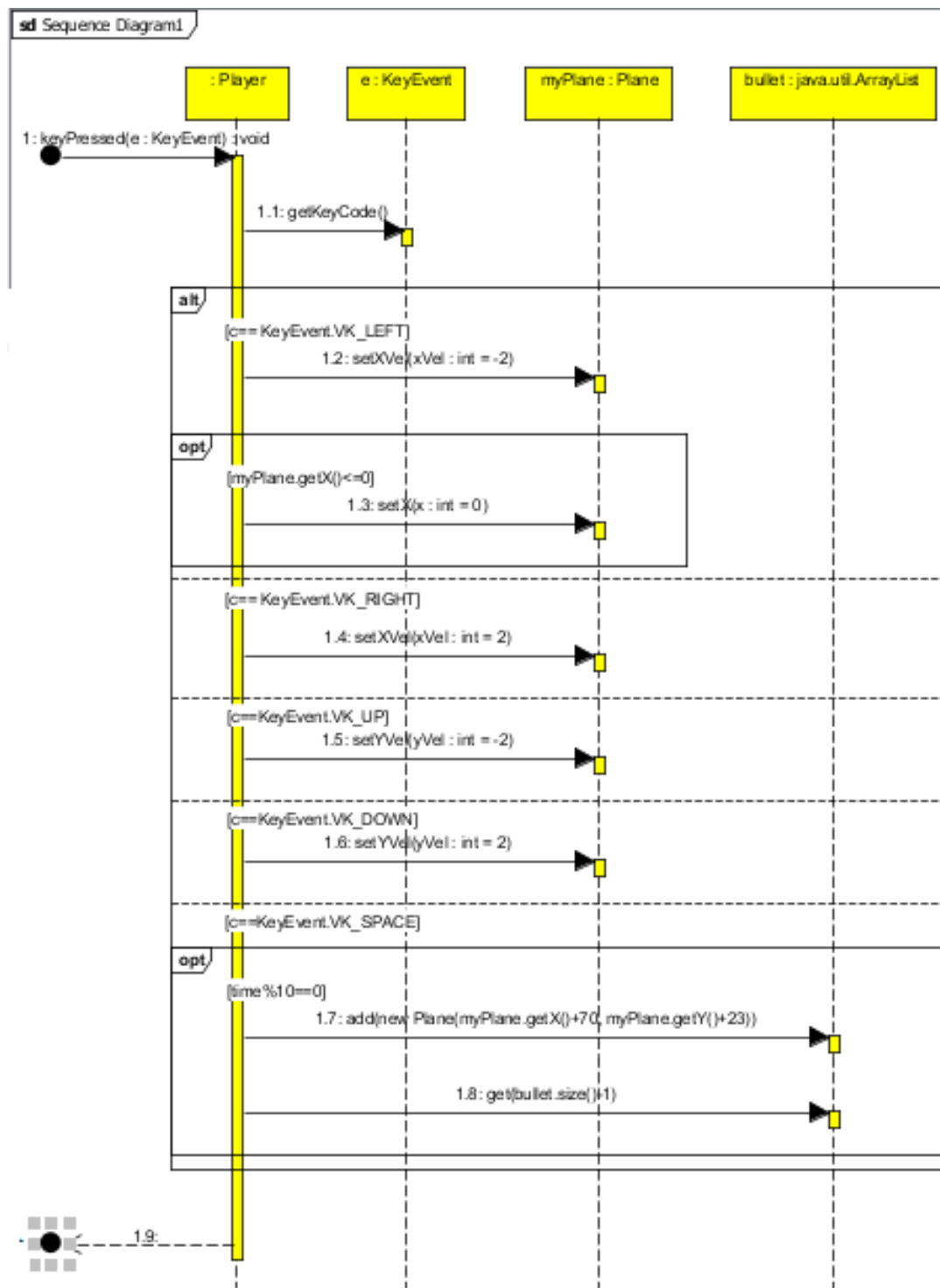


Szekvencia Diagramok

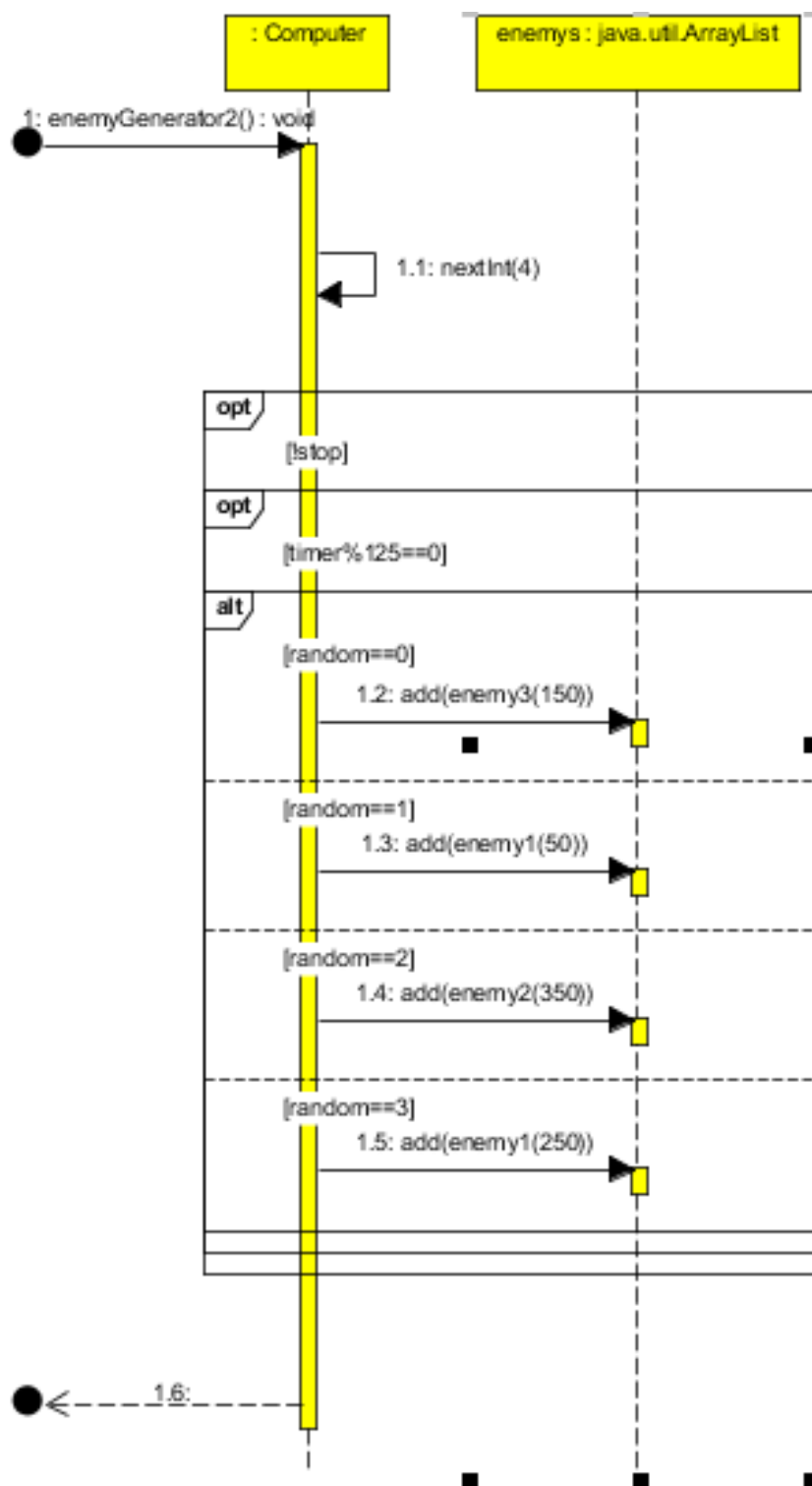
Menü szekvencia diagramja:



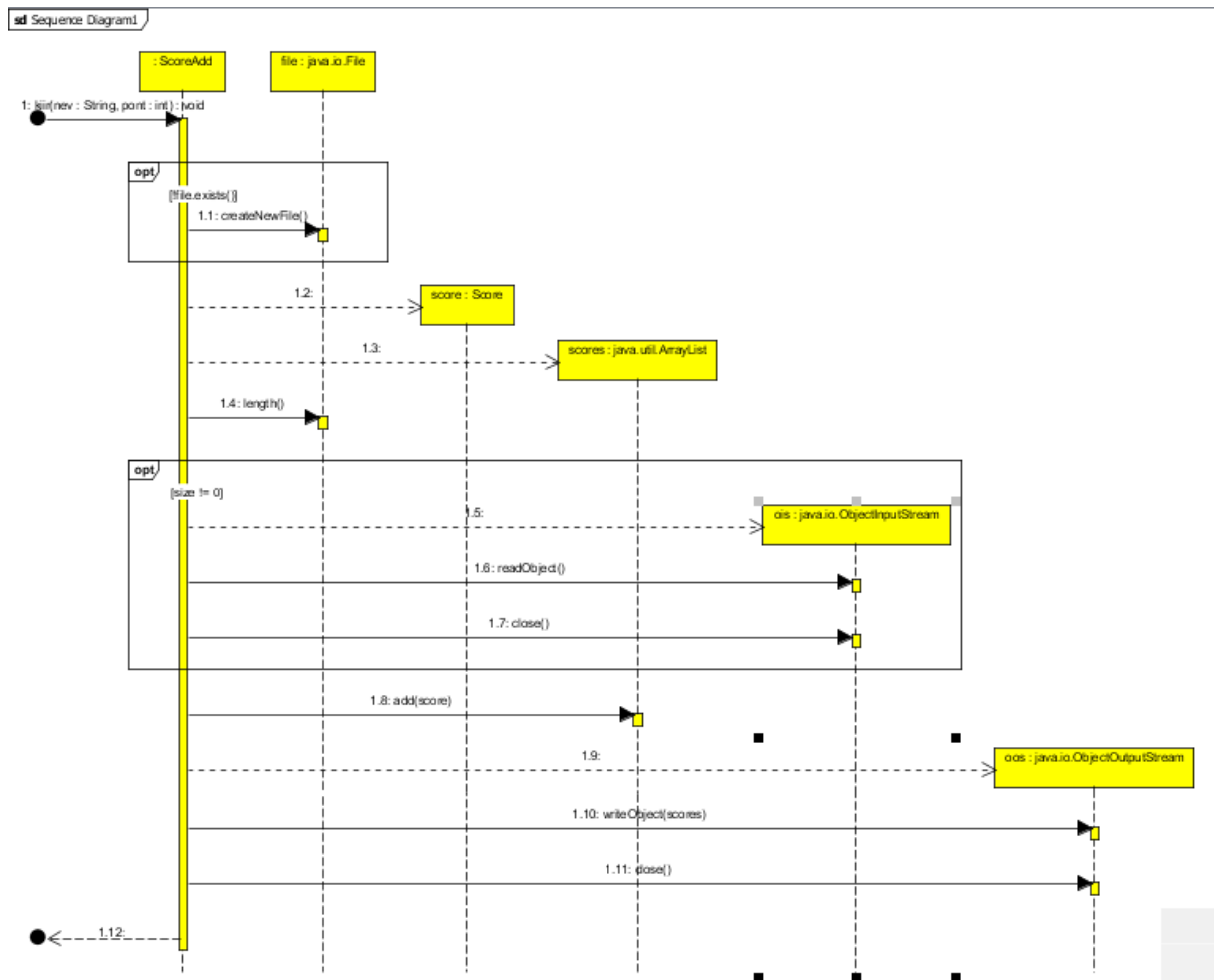
A billentyűlenyomás szekvenciadiagramja



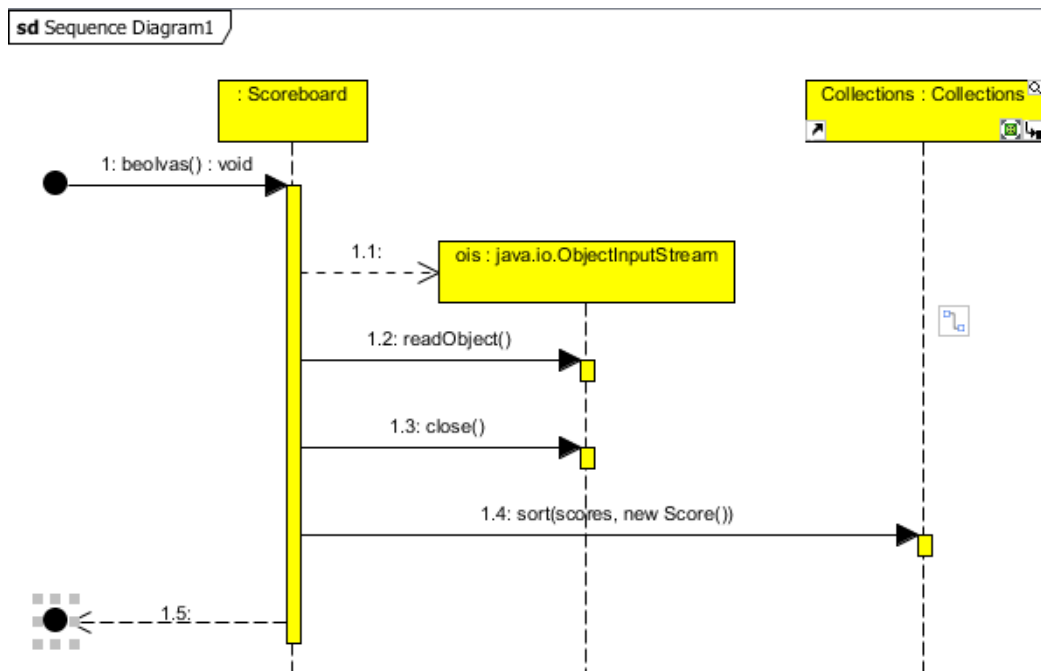
Ellenség generáló függvény szekvenciája



A fájlba kiíró függvény



A fájlból beolvasó függvény:

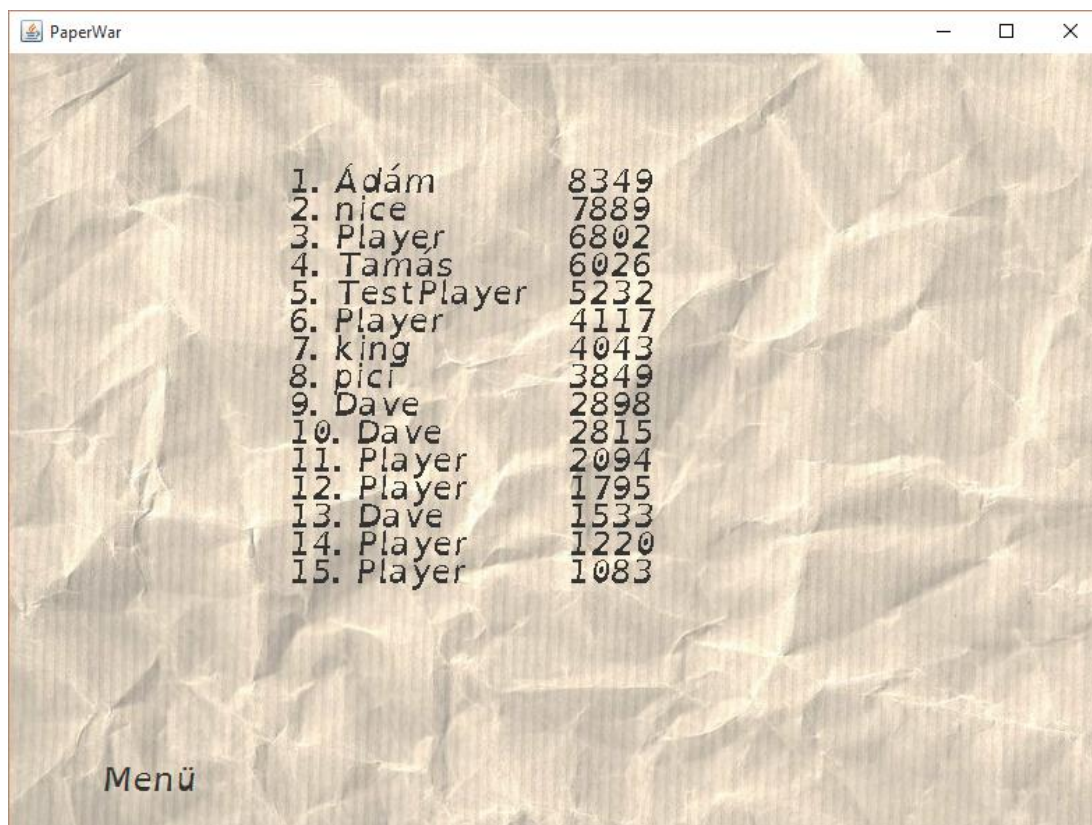


Néhány Kép a játékból

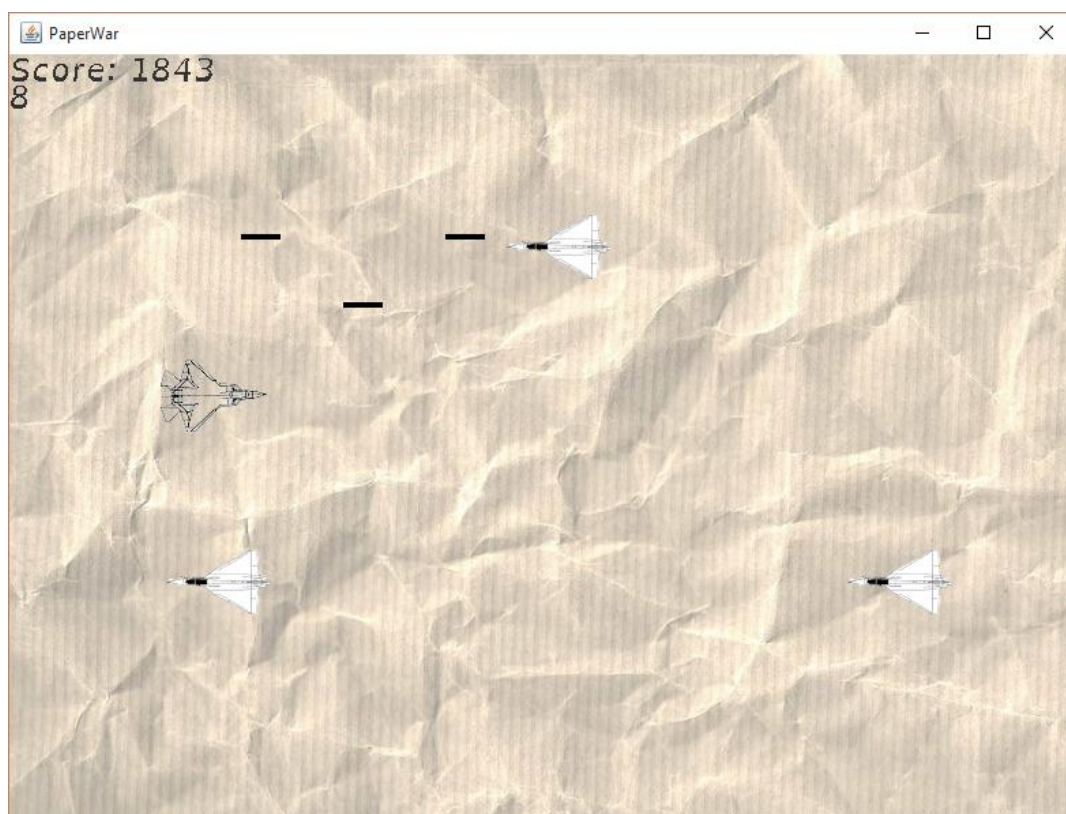
Menü:



Eredménylista:



A játék:



A játék elvesztése után:

