

Практика 4: Проектирование Roguelike

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

31.03.2020г

Roguelike

- ▶ Жанр компьютерных игр, назван в честь игры Rogue, 1980 года выхода
- ▶ Характеризуется:
 - ▶ Простой тайловой или консольной графикой
 - ▶ Активным использованием случайной генерации
 - ▶ Перманентной смертью персонажа и невозможностью загрузить предыдущее сохранение
 - ▶ Чрезвычайно развитым набором игровых правил
 - ▶ Высокой свободой действий персонажа (“игры-песочницы”)
- ▶ Примеры:
 - ▶ <https://en.wikipedia.org/wiki/NetHack>
 - ▶ [https://en.wikipedia.org/wiki/Angband_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Angband_(video_game))
 - ▶ https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Domains_of_Mystery

Что хочется

- ▶ Персонаж игрока, способный перемещаться по карте, управляемый с клавиатуры
 - ▶ Карта обычно генерируется, но для некоторых уровней грузится из файла
 - ▶ Характеристики — здоровье, сила атаки и т.д.
 - ▶ Экспа и уровни персонажа, с ростом уровня повышаются характеристики
- ▶ Инвентарь персонажа, включающий элементы, влияющие на его характеристики, которые можно надеть и снять
- ▶ Несколько разных видов мобов, способных перемещаться по карте
- ▶ Боевая система — движущиеся объекты, пытающиеся занять одну клетку карты, атакуют друг друга
- ▶ Все детали — на ваше усмотрение

Задача

По принципам DDD построить модель предметной области Roguelike RPG.

- ▶ В командах по 3 человека
- ▶ Требуется диаграмма компонентов и диаграмма (диаграммы) классов
- ▶ Это должна быть именно модель предметной области, технические детали не интересны



Рекомендации

- ▶ Как обычно, проектируйте от общего к частному, не закапывайтесь в детали
- ▶ Рассмотрите не только структуру данных, но и потоки управления
 - ▶ Как выполняется пользовательский ввод?
 - ▶ Как передаются ходы, когда вызывается ИИ мобов?
 - ▶ Как инициализируется система?
- ▶ Помните про модульность и высокоуровневую структуру
 - ▶ Разделение на уровни, выбор архитектурного стиля (для каждого уровня отдельно или всей системы целиком)