Internet, x.x.2020r.

Maciej Krysiak

Dominik Baczyński

POZIOMY

Gry Lunar Lander

ZARYS OGÓLNY

Gra Lunar Lander polega na przechodzeniu kolejnych poziomów gry. Poziomy gry są wczytywane z plików konfiguracyjnych. W celu modyfikacji poziomu, należy dokonać zmian w plikach konfiguracyjnych. Aby dodać nowy poziom, należy dodać nową planszę w plikach konfiguracyjnych.

JAK DZIAŁAJĄ PLIKI KONFIGURACYJNE?

Przeczytaj dokument **Pliki konfiguracyjne**.

GDZIE ZNAJDUJĄ SIĘ POZIOMY GRY?

* Lokalnie -> *game/resources/level{{nr\_poziomu}}.properties*
* Na serwerze -> s*erver/config/level{{nr\_poziomu}}.properties*

GDZIE ZNAJDUJE SIĘ INFORMACJA O ILOŚCI POZIOMÓW?

Informacji o ilości poziomów należy szukać w poniższym pliku:

* Lokalnie -> game/resources/defaultGameSettings.properties
* Na serwerze -> server/config/gameSettings.properties

Informacja ta znajduje się pod kluczem ***numberOfLevels***

**UWAGA! Liczba poziomów musi zgadzać się z wartością pola *numberOfLevels. W przeciwnym przypadku gra nie będzie działać prawidłowo, a w najgorszym przypadku może ulec uszkodzeniu.***

BUDOWA PLIKU

gravitySpeed=9.81

xStart=50

yStart=10

xVertecies=0;0;10;28;40;45;50;55;60;90;100;100

yVertecies=100;90;90;90;85;90;83;90;88;75;77;100

xLanding=55;70;70;55

yLanding=100;100;70;70

numberOfMeteors=2

xMeteors=-10;101

yMeteors=-10;-10

speedMeteors=20;-20

K=100

M=80

WYJAŚNIENIE PARAMETRÓW PLIKU

* gravitySpeed – wartość przyspieszenia grawitacyjnego
* xStart – punkt startowy x statku
* yStart – punkt startowy y statku
* xVertical – lista wierzchołków x ukształtowania terenu planety oddzielone średnikami.
* yVertical - lista wierzchołków y ukształtowania terenu planety oddzielone średnikami **UWAGA! Liczba wierzchołków x i y musi się zgadzać**
* xLanding – lista wierzchołków x lądowiska dla statku oddzielone średnikami
* yLanding – lista wierzchołków y lądowiska dla statków oddzielone średnikami. **UWAGA!** **Liczba wierzchołków x i y musi się zgadzać**
* numberOfMeteors – liczba meteorów.
* xMeteors – współrzędne x pojawienia się meteorów oddzielone średnikami
* yMeteors – współrzędne y pojawienia się meteorów oddzielone średnikami. UWAGA! Zarówno liczba parametrów xMeteors jak i yMeteors musi zgadzać się z wartością pola numberOfMeteors
* speedMeteors
* K – wartość punktów przyznawana za ukończenie poziomu
* M – maksymalna wartość punktowa przyznawana za zużycie paliwa