

Titlu proiect: The Blue Wizard

Autor: Bardasu Ioan Alexandru

Grupa: 1211B

### ***Poveste jocului:***

În lumea magică a regatului Urdonia, un rău înfiorător a căzut peste pământuri. Vrăjitorul Albastru, un maestru al artei magice, se trezește în mijlocul acestui haos când fiica sa, prințesa Amara, este răpită de o forță întunecată. Determinat să-și recupereze fiica și să aducă lumină în întuneric, Vrăjitorul Albastru pornește într-o călătorie periculoasă și plină de aventuri.

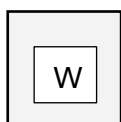
În acest joc de acțiune și aventură, jucătorii preiau controlul asupra Vrăjitorului Albastru în misiunea sa epică de a înfrunta armatele de scheleți malefici și de a-și elibera fiica. Pe măsură ce avansează în joc, Vrăjitorul Albastru își descoperă puterile magice și învață noi vrăji pentru a distruge inamicii din calea lui.

Regatul Urdonia este plin de mistere, dar și pericole greu de înfruntat, unde jucătorul va descoperi tărâmuri nemaivazute de ochiul uman până acum. De la Padurea Mortilor, acesta va trece prin diferite lumi precum: Tărâmul Pinguinilor și Tărâmul Regelui Inflacarat. Pe parcursul călătoriei sale, acesta va strange experiența cu care v-a putea să își îmbunătățească abilitățile.

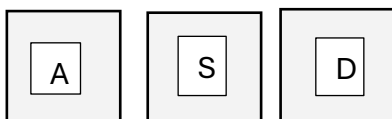
În final, numai dexteritatea și inteligența jucătorului îl vor ajuta pe Vrăjitorul Albastru să își recupereze fiica mult iubită și să restabilească pacea în Regatul său luminat.

### ***Regulile și scopul jocului:***

Jocul implică deplasarea personajului pe o hartă în care se vor găsi diferite obstacole, dar și inamici care vor încerca să distrugă personajul. Scopul jocului este ca jucătorul să reușească să omoare toți inamicii din nivel prin diferite mijloace pentru a putea trece la următorul nivel și pentru a primi puncte de experiență benefice pentru dezvoltarea de atacuri noi. Nivelul este finalizat în momentul în care nu mai există niciun inamic în viață. Jocul se termină când jucătorul reușește să distrugă boss-ul de la ultimul nivel.



- Deplasare



SpaceBar

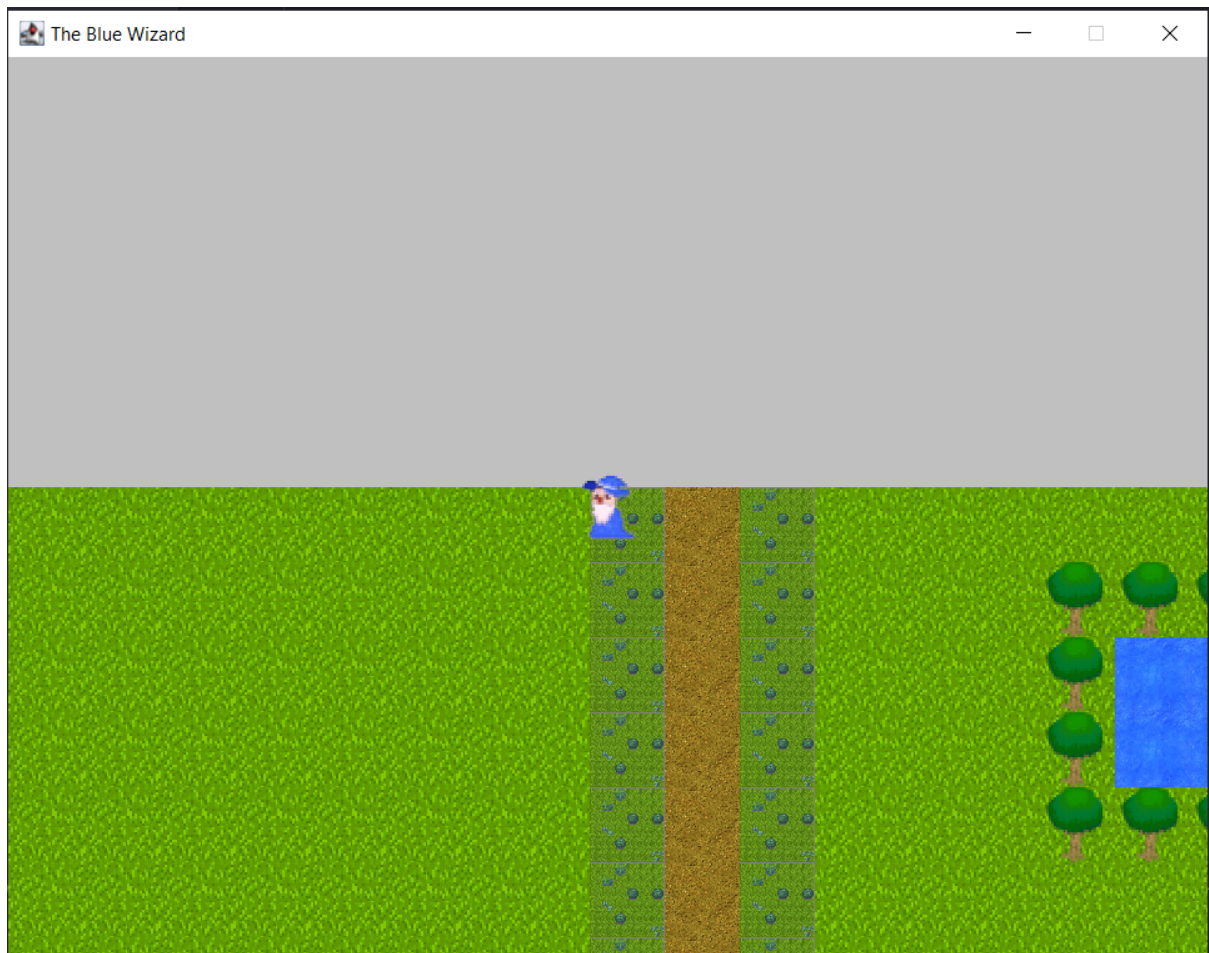
- Atac

Shift

- Mareste viteza personajului

### ***Proiectarea nivelelor:***

Jocul va avea 3 nivele. Primul nivel se va afla intr-un peisaj de padure plina de verdeata. Aici personajul principal se va intalni cu primul set de inamici: Soldatii din regatul Intunecat. Aici, personajul va trece pe langa Raul Tamaduirii, printre copacii si iarba deasa, care il va ascunde pe vrajitor de inamicii rai. Al doilea nivel va avea loc in Taramul Pinguinilor, unde inghetul si zapada il impiedica din a isi indeplini misiunea. Chiar daca acesta trece de aceste obstacole ale naturii, el se va intalni cu Pinguinii Roiali, care doresc sa isi distruga orice intrus din taramul lor. Ultimul nivel va fi in Taramul Regelui Inflacarat, unde personajul va da de ultimul set de inamici: Soldatii Focului. In final, dupa ce a eliminat toti inamicii, acesta va trebui sa infrunte marele Sef al Soldatilor Focului, Regele Inflacarat.



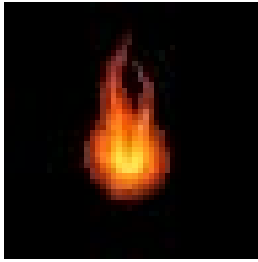
In aceasta imagine este personajul care se afla pe mapa primului nivel. Aceasta este o schita a proiectului. Ulterioare modificari pot aparea. Copacii, apa, o parte din iarba si drumul vor fi TILE-uri, iar restul ierbii va fi fundalul jocului. Personajele se vor regasi peste tot pe harta, iar toate entitatile vor avea coliziuni cu diferitele obiecte precum: pietrele si copacii.

GameSprite-uri ale jocului:

***Personaj principal:***



***Atacul personajului:***



**Tipul de inamici de pe primul nivel:**



**GUI:**



**Diagrama UML:**



***public void run():*** Metodă care rulează firul de execuție al jocului. Se ocupă de actualizarea și desenarea jocului la intervale regulate.

***public void update():*** Actualizează starea jocului, inclusiv a jucătorului.

***public void paintComponent(Graphics g):*** Desenează elementele jocului pe panoul de joc.

***Player (Jucător):***

***public void update():*** Actualizează poziția jucătorului și verifică coliziunile.

***public void draw(Graphics2D g2):*** Desenează jucătorul pe panoul de joc.

***TileManager (Manager de cărămizi):***

***public TileManager(GamePanel gp):*** Constructorul clasei. Inițializează cărămizile și harta.

***public void getTileImage():*** Încarcă imaginile pentru cărămizi.

***public void loadMap(String filePath):*** Încarcă harta dintr-un fișier text.

***public void draw(Graphics2D g2):*** Desenează harta pe panoul de joc.

***CollisionChecker (Verificator de coliziuni):***

***public CollisionChecker(GamePanel gp):*** Constructorul clasei. Primește panoul de joc pentru a accesa cărămizile.

***public void checkTile(Entity entity):*** Verifică coliziunile dintre jucător și cărămizi.

***KeyHandler (Gestionar de taste):***

***public void keyPressed(KeyEvent e):*** Este apelată atunci când o tastă este apăsată.

***public void keyReleased(KeyEvent e):*** Este apelată atunci când o tastă este eliberată.

***public void keyTyped(KeyEvent e):*** Este apelată atunci când o tastă este apăsată și eliberată.