

Feladat

A feladat Tom Clancy's EndWar PlayStation Portable verziójának megvalósítása. Ez egy hatszög alapú pályán játszott, körökre bontott stratégiai játék.

A játéknak legyen menüje és használjon Graphics osztályt.

Lehessen menteni, illetve betölteni mentést (fájlba írás, olvasás)

Tesztelhető legyen legalább 3 osztály összesen 10 metódusa.

Feladatspecifikáció

A játék célja az ellenséges egységek megsemmisítése. A játék irányítása az eredeti játék irányításához hasonlóan nem egerrel, hanem billentyűkkel irányítható. Az éppen kijelölt mezőt egy kurzor (kiemelt mező) jelzi.

A játék két fázisból áll. Ezek cserélgetik egymást felváltva. Az egyik fázis a mozgósítási fázis. Ebben a fázisban lehet az egységeinket mozgatni. A másik fázis az akció fázis. Ebben a fázisban tudnak támadni az egységek. Egy kör úgy megy le, hogy az egyik fél kezd mozgósítási fázissal, vagyis át tudja helyezni az egységeit. Ebben egy időben viszont a másik félnek akció fázisa van, ami alatt ő támadni tud. A támadó fél még a pályának abban az állapotában támad, amikor a másik fél mozgósítási fázisa elkezdődött, vagyis amikor az egyik fél mozgósít, akkor a másik fél a mozgósítás előtti fázisra reagál és ha egy egység megsemmisül a támadások alatt, akkor az már nem hajtja végre a mozgási parancsot.

A játékban számos egységet lehet irányítani. Ezek között az egységek között vannak szárazföldi, légi és vízi egységek is. Ezek az egységek különböző erősséggel tudnak szárazföldre/vízbe/levegőbe támadni és különböző hatékonysággal tudnak mozogni a különböző közegekben. Például a gyalogos egységek tudnak erdőbe menni, de egy tank már nem teheti ezt meg. Minden egységnek 6 élete van. Minél sérültebb egy egység, annál kisebb erővel képes támadni. Az egységeknek van saját mesteri szintjük is. Ez alaphoz 0 de minden alkalommal amikor megsebez egy ellenséges egységet akkor ez az érték nő egyel, ha megsemmisít egy egységet akkor kettővel. Ez szint 6 fölé nem mehet. Egy egység mesteri szintje erősíti az egységet, vagyis növeli a támadásának erejét és a védelmét is.

A játék mezői különböző típusúak is lehetnek. A szárazföld sík füves mező, füves domb, erdő, hegy vagy épület lehet. A víz lehet mély vagy sekély. A mezők típusa befolyásolja az egységek hatótávolságát. A program majd txt formátumban fog tudni betölteni pályákat. Ezt azért csinálom így, hogy ne legyen annyira bonyolult térképeket csinálni.

Az épületeknek különböző típusai vannak. Van olyan épület, amiben lehet tárolni és javítani egységet. Ezek az épületek a depó, gyár, hangár és kikötő. A depó az egy kisebb gyártási erővel rendelkező tároló, ami szárazföldi egységek tárolására képes. A gyár hasonlít a depóra, de nagyobb a gyártó ereje, vagyis nyersanyagigényesebb egységeket is létre tud hozni. A hangár repülő és gyalogos egységek tárolására és gyártására/kiképzésére képes. A kikötő pedig gyalogos és vízi egységeket képes létrehozni. Ezeket az épületeket maximum egy oldal tudja birtokolni. Az elfoglalásuk úgy lehetséges, hogy ha egy gyalogos egységgel rálépünk a bejárat mezőjére. Ilyenkor megszerezük az összes benne lévő egységet és használhatjuk a gyártási képességét.