

Anexa 1

Titlu proiect (Andrew Reacher)
Autor(Andrei Salavastru)
Grupa(1211B)

1 pct oficiu pentru aspect, respectare cerințe

Povestea jocului:(1 pct)

Jocul este situat undeva într-un oraș îndepărtat numit Night City, unde raul a pus stapanire pe acesta. Grupări mari de mafioti conduc orașul , iar toti oamenii traiesc cu frica si sunt supusi acestora. Mafia deține cele mai importante obiective strategice , au pus oameni corupți în funcții importante , iar pe străzile orașului se duc lupte zilnice cu drogurile și furturile imobiliare. Insa un grup de rebeli condusi de eroul principal Andrew Reacher, încearca sa darama regimul mafiot condus Don Salieri (liderul grupării mafiotite italiene) și arestarea lui împreuna cu oamenii acestuia.

Din pacate oamenii lui Salierii au capturat-o pe Angela Heughan iubita eroului nostru , iar furia a pus stapanire pe acesta și pleacă singur înarmat sa o salveze din mainile raufacatorilor care o tin ostatica in Palatul Salieri.



Prezentare joc:(1 pct)

Campania este pentru un singur jucător în care jucătorul trebuie să învingă dușmanii și sa ajunga sa o salveze pe iubita si sa prabuseasca imperiul mafiot condus de Salieri pentru a restaura linistea in orasul Night City.

Reguli joc:(1 pct)

Jocul implica omorarea tuturor inamicilor care ies în cale impuscându-i cu arma speciala pe care eroul o are asupra lui . Jucătorul poate ridica diverse “puteri” , oferindu-i avantaje împotriva inamicilor precum gloanțe explozive, însă acestea sunt în număr limitat și pot fi folosite pentru o perioada scurta de timp. Totodata in anumite incaperi se va gasi un First Aid Kit care permite restaurarea vieții eroului.

Jucătorul este omorat dacă inamicii reușesc sa il impuste , necesitand o precautie cu privire la poziția unde se afla. Daca eroul este mort acesta va fi reinviat la ultimul checkPoint. La intrarea în fiecare camera se va pune automat un check Point

Personajele jocului:(1 pct)

Andrew Reachel este protagonistul și jucătorul personaj. El este un fost veteran de război care lupta pentru eliberarea orașului , salvarea iubitei lui si arestarea liderului mafiot.



- **Angela Heughan** este iubita eroului . Ea reprezinta scopul jocului si salvarea acesteia este cea mai importantă.



- **Soldații** sunt dușmanii eroului principal. Ei vor fi în număr diferit în fiecare camera si pentru a trece mai departe trebuie anihilati .



Tabla de joc (2pct):

-Scena inceput(Doar cu animatii)



-Primul nivel

- Componente pasive(Pereti , podea, tablouri , mobila, alte decoratiuni)
- Structura Tablei de joc(Dimensiune 512x512, elemente minime)



-Al doilea nivel

- Componente pasive(Pereti , podea, tablouri , mobila, alte decoratiuni)
- Structura Tablei de joc(Dimensiune 512x512, elemente minime)



Mecanica jocului (1 pct)

- combinatii si interactiuni între multiplele elemente ale jocului.

Game sprite (1 pct)



1 pct pentru:

Descriere fiecare nivel (minim 2 niveluri)

Descriere meniu

- NEW GAME(Incepe un joc nou)
- LOAD GAME(citesc ultima salvare din baza de date(nivelul/scorul/viata din momentul salvarii).
- QUIT(Inchide jocul).

Andrew Reacher-Revenge



> NEW GAME
LOAD GAME
QUIT

Option

> Full Screen

☐

Music

SE

Control

End Game

Back

Control

Move

WASD

Confirm/Attack

ENTER

Shoot/Cast

F

Character Screen

C

Pause

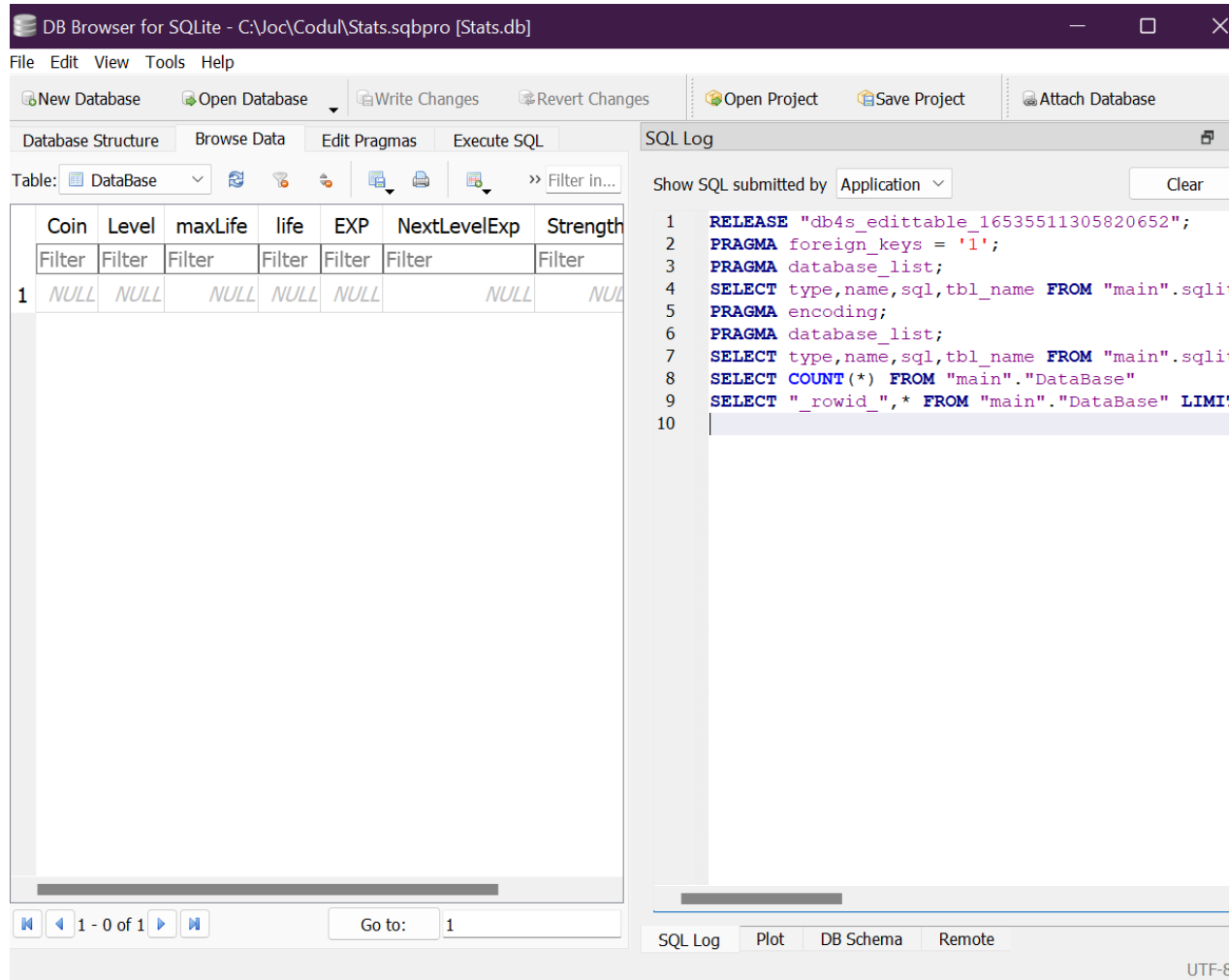
P

Options

ESC

> Back

Baze de Date



Documentație tehnică:

CLASE:

Entity(Clasa abstracta care seteaza coliziunile / animațiile cu / între entități (cufere / inamici)

Player(Clasa care pune în mișcare player-ul)

Projectile(gloantele palyerului si al inamicilor)

AssetSetter(

CollisionChecker(verifica colisiuni dintre player si monstri/harta)

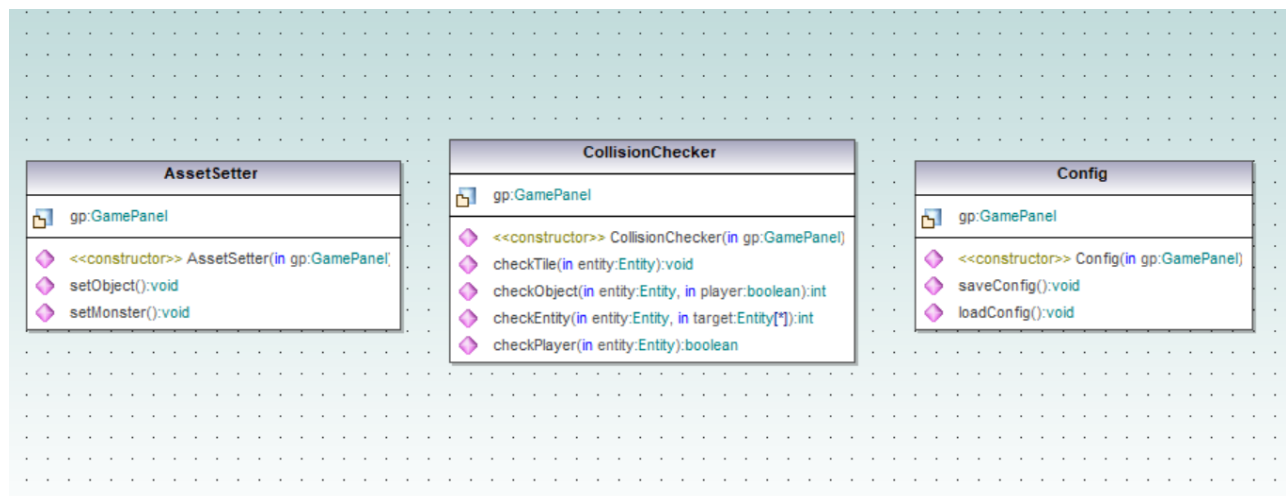
Config

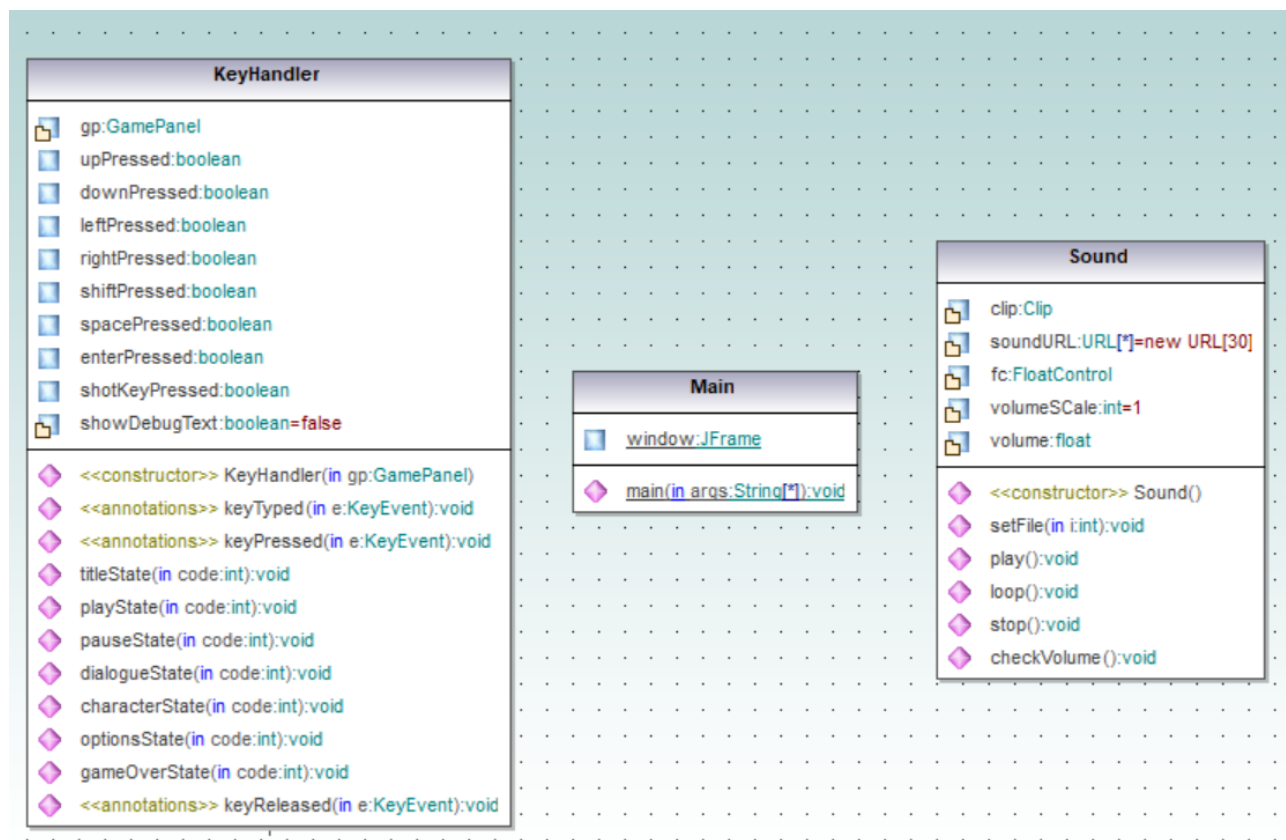
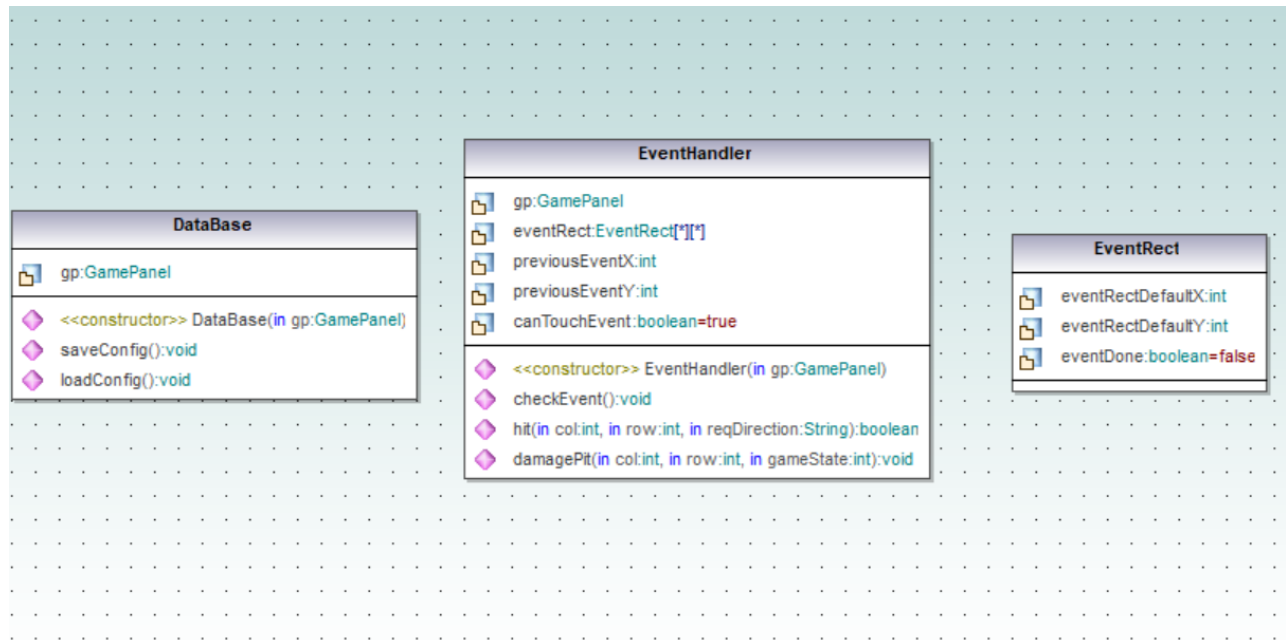
DataBase(Clasa pentru citirea din baza de date aferenta jocului; din baza de date se citeste viata/scorul jucatorului).

EventHandler
EventRect
GamePanel(Panoul de control al jocului)
KeyHandler
Main
Sound
Ui
UtilityTool

Tile
TileManager(se incarca harta si imaginile)

Diagrama generala a clasei Main





UI

- gp:GamePanel
- g2:Graphics2D
- heart_full:BufferedImage
- heart_half:BufferedImage
- heart_blank:BufferedImage
- arial_40:Font
- arial_80B:Font
- messageOn:boolean=false
- message:String=""
- messageCounter:int=0
- gameFinish:boolean=false
- commandNum:int=0
- currentDialogue:String=""
- subState:int=0

- <<constructor>> UI(in gp:GamePanel)
- showMessage(in text:String):void
- draw(in g2:Graphics2D):void
- drawPlayerLife():void
- drawTitleScreen():void
- drawPauseScreen():void
- drawDialogueScreen():void
- drawCharacterScreen():void
- drawGameOverScreen():void
- drawOptionsScreen():void
- option_top(in frameX:int, in frameY:int):void
- option_fullScreenNotification(in frameX:int, in frameY:int):void
- options_control(in frameX:int, in frameY:int):void
- options_endGameConfirmation(in frameX:int, in frameY:int):void
- drawSubWindow(in x:int, in y:int, in width:int, in height:int):void
- getXforCenteredText(in text:String):int
- getXforAlignToRightText(in text:String, in tailX:int):int

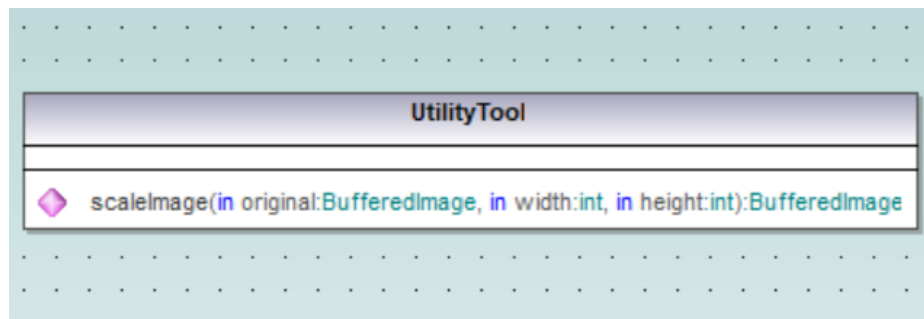
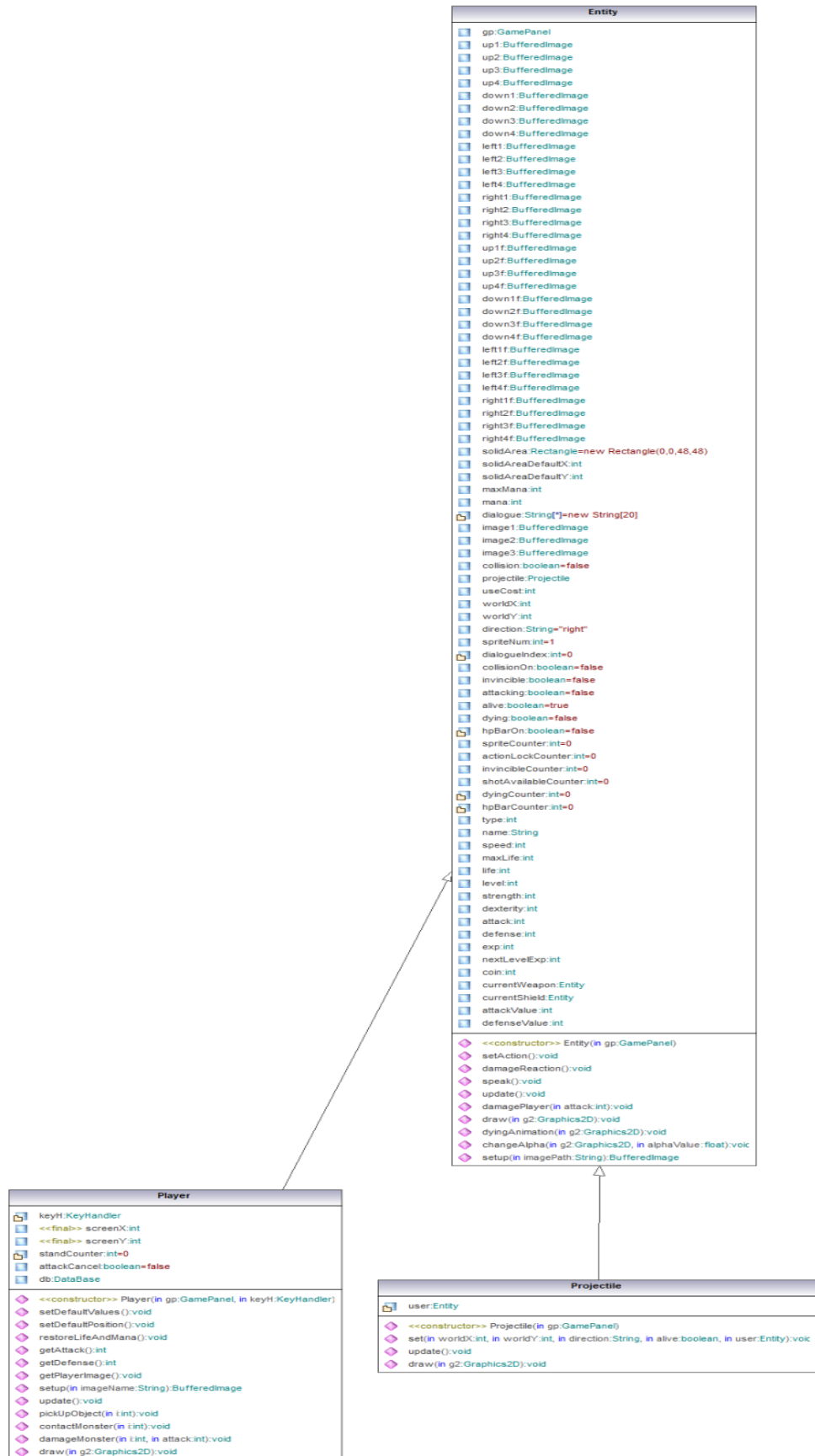


Diagrama generala a clasei Entity



Bibliografie

- Faceti aici o lista a resurselor pe care le-ati explorat pana in prezent si cateva detalii importante de la fiecare in parte pentru a putea reveni asupra lor si a va completa/expandea continutul