

Robo-Univers

Aursulesei Cosmin-Irimia

1208B

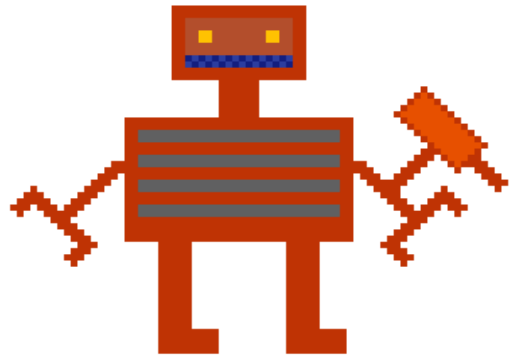
Povestea jocului: De mult într-o galaxie îndepărtată pe planeta robților, Gor, totul era pașnic și frumos. Până când într-o zi, un robot malefic numit Farbros a dezlănțuit un rău imens ce a pus stăpânire pe toată planeta. Până când într-o zi un roboțel neînfricat, pe nume Draïoid, a venit cu scopul de a elibera galaxia de sub dominația răului impus de cel mai malefic robot din Univers. Pe drumul său însă se va întâlni cu servitorii lui Farbros, fortărețele mobile, ce vor încerca să-l împiedice să ajungă la Farbros prin tragere cu lasere. El se va folosi de abilitatea lui de a trage cu lasere și abilitatea sa de a se feri, pentru a-i distruge pe roboții fortăreță și a ajunge la Farbros pentru a-l distruge și a elibera planeta Gor de răul său.

Prezentarea jocului: Este o campanie pentru un singur jucător în care jucătorul trebuie să se ferească de fortărețele inamice care trag continuu cu lasere, și să le distrugă tot prin tragerea cu lasere, până când va ajunge la ultimul nivel pentru a-l înfrunta pe Farbros, ce va trebui învins, prin aceeași metodă, învingerea lui însemnând câștigarea jocului.

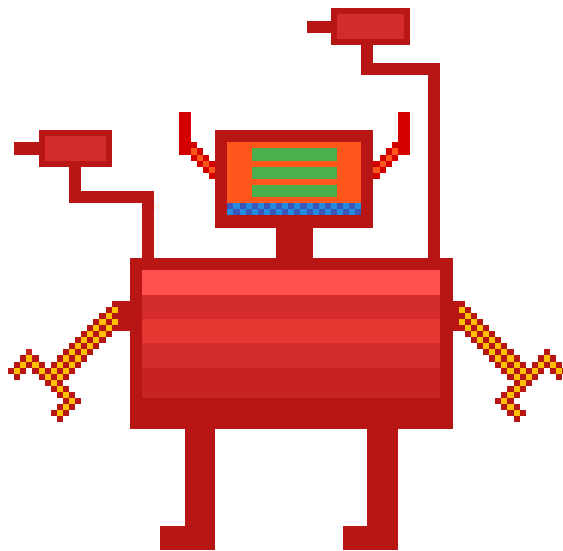
Regulile jocului: Jucătorul va trebui să înviegă toți roboții fortăreață, prin tragere cu lasere și evitarea laserelor acestora până viața lor ajunge la 0, distrugându-i astfel, pentru a ajunge la ultimul nivel și a se confrunta cu Farbros, învingerea lui însemnând câștigarea jocului. În cazul în care viața lui Draïoid ajunge la 0 este nevoie ca nivelul să fie luat de la capăt.

Personajele jocului:

- **Draïoid** este protagonistul și jucătorul-personaj. Poate fi descris ca fiind eroic, curajos gata să își salveze planeta. El are capacitatea de a trage cu laserul din mini-turul pe care îl are pe mână.



-**Farbros** este personajul negativ care are puterea de a trage cu doua lasere plasate pe umerii lui.



-**Fortăreața** este un robot cărui singur scop este de-al servi pe Farbros, fiind gata să distrugă pe oricine îi stă în calea stăpânului său.

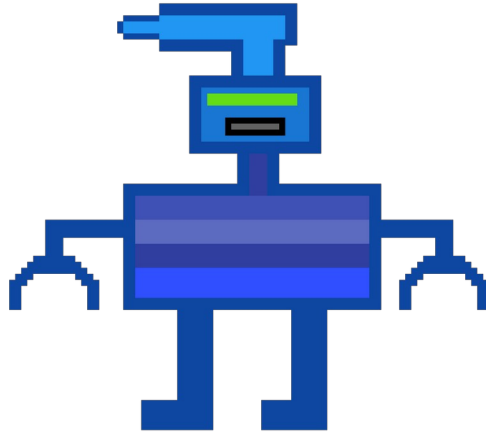


Tabela de joc:

-Componente active:

-râul de lavă ,dacă jucătorul trece peste acesta, viața lui va scădea ,o singură dată .



-crate-ul ,dacă jucătorul merge pe aceasta viața îi va crește,o singură dată .



-Componente pasive:

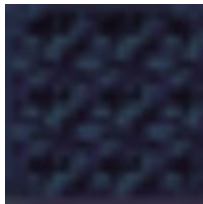
-roca metalică,peste care jucătorul se va putea deplasa.



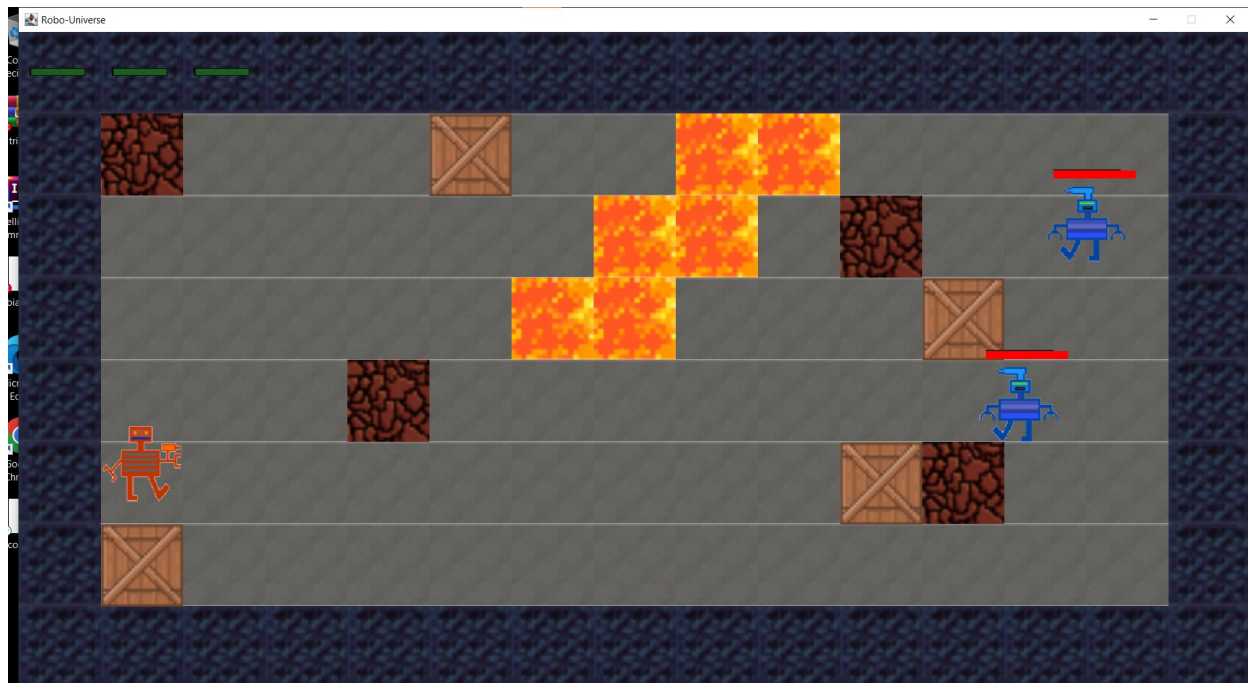
-roca de asteroid,peste care jucătorul nu poate trece .



-zidul ,reperezintă marginea tablei, de care nu se poate trece.



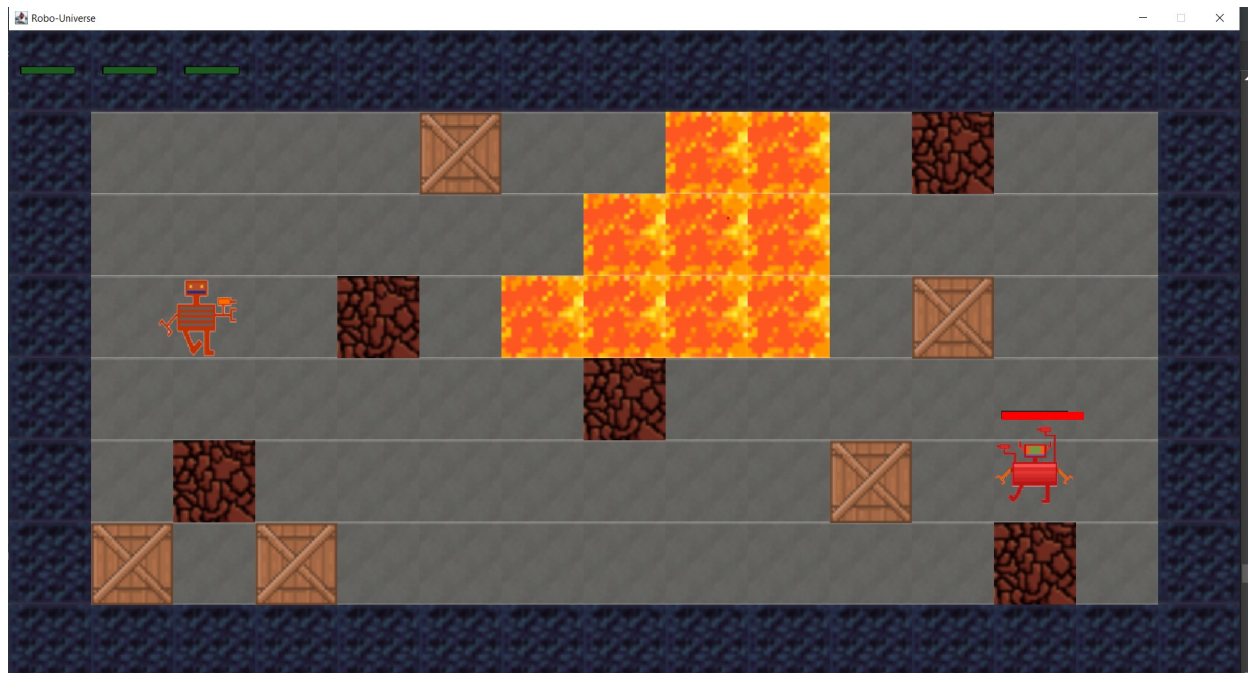
Tabelă nivel 1:



Tabelă nivel 2:



Tabelă nivel 3:



Mecanica jocului:

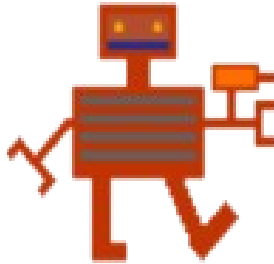
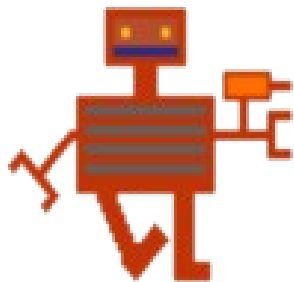
- mișcarea pernoajului principal cu tastele :
 - W – depalsare sus
 - A – deplasare la stânga
 - S – deplasare în jos
 - D – deplasare în dreapta
- pentru ca Draiod să tragă cu tunul,jucătorul va trebui să apese tasta Space
- interacțiuni între elementele de pe tabelă
- interacțiunea cu lasere între inamici și jucător

-la primele 2 nivele dacă jucătorul este nimerit viața scade cu 1,iar la ultimul scade cu 2

-inamicul nu poate trece prin player,dar player-ul poate trece prin inamic și prin câteva focuri repetate îl poate omorâ imediat pe inamic

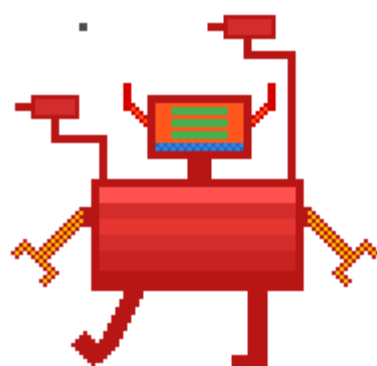
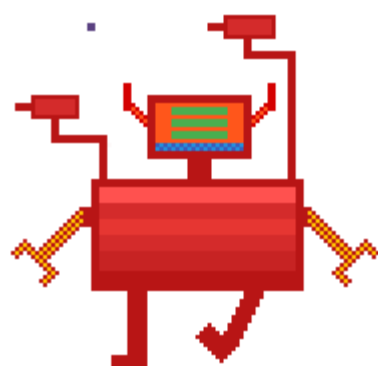
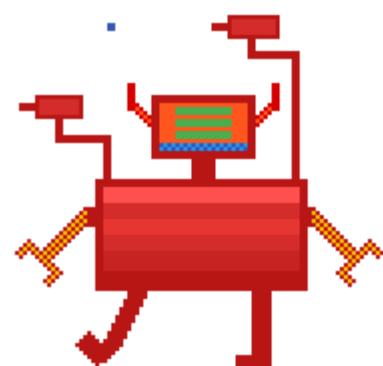
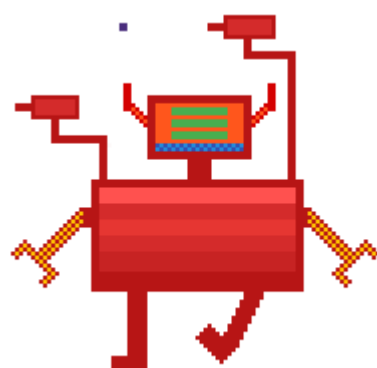
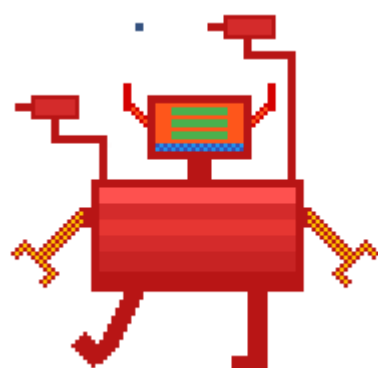
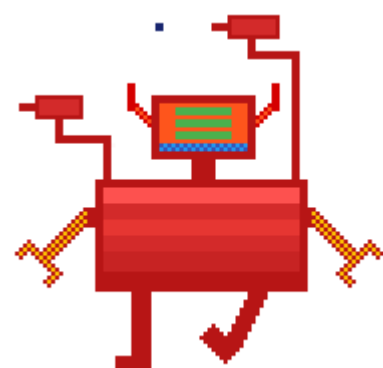
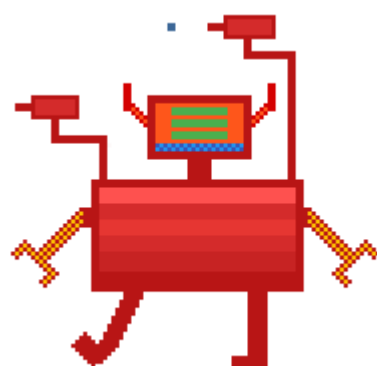
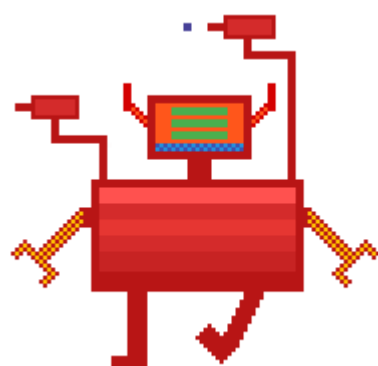
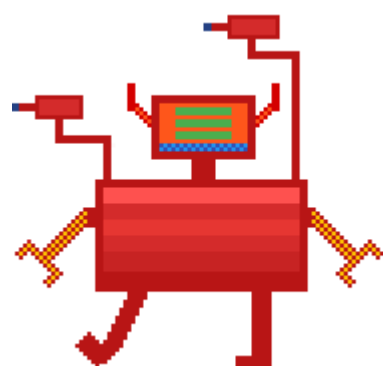
-la un anumit număr de trageri cu laser-ul viața jucătorului va scădea cu 1 la primele două nivele și cu 2 la ultimul (7-la primul nivel,10 la al doilea și 12 la ultimul)

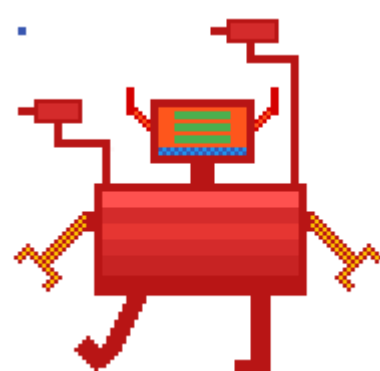
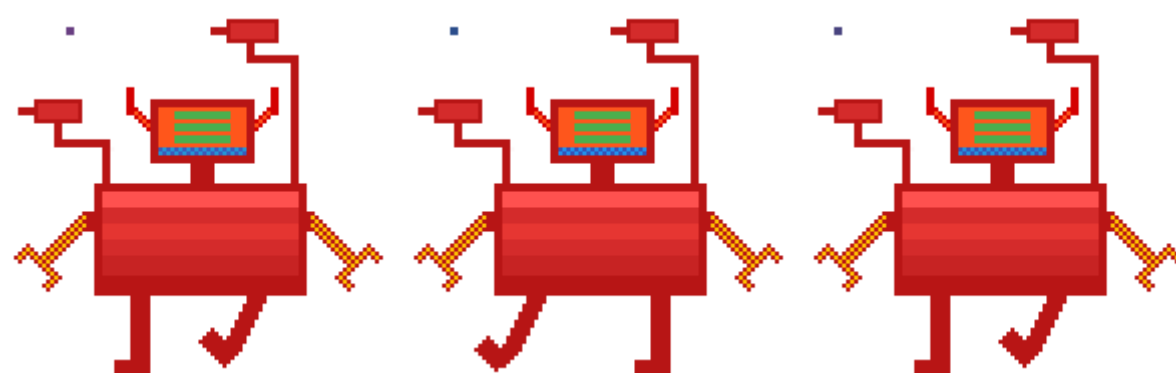
Game sprite:





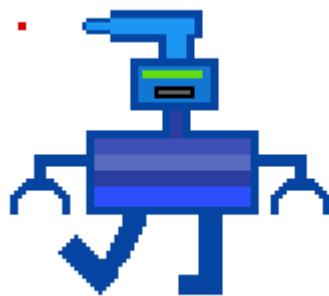












Descriere nivele:

-nivel 1-Vor fi 2 fortărețe pe care jucătorul trebuie să le elimine prin tragerea cu laserul în aceasta până viața lor ajunge la 0,evitând laserele lor

-nivel 2-Vor fi 4 fortărețe care trebuie eliminate tot prin aceeași metodă ca la nivelul 1.

-nivel 3-Aici va avea loc confruntarea finală,cu Farbros,care va trebui eliminat prin tragere continuă de lasere în acesta până viața lui ajunge la 0,el putând să tragă deodată cu 2 lasere ce vor da dublu damage jucătorului.

Descriere meniului: Meniul va avea următoarele opțiuni:

-**NEW GAME** - Începe un nou joc

-**LOAD GAME** - Încarcă ultima salvare din baza de date

-**SAVE** -Salvează jocul

-**Quit**- Închide jocul

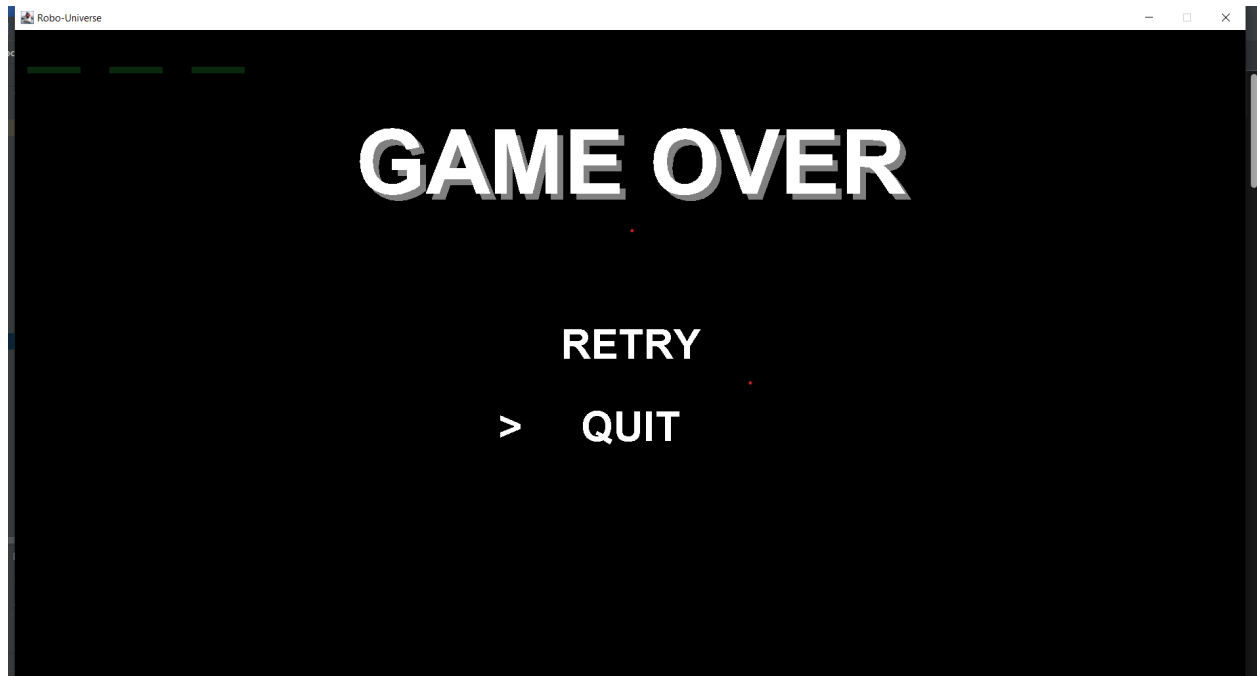


Descrierea meniului de game over:

-Retry- Reia jocul de la început

-Quit- Iese din joc

Acesta va apărea la terminarea celor 3 nivele sau când jocul este pierdut.

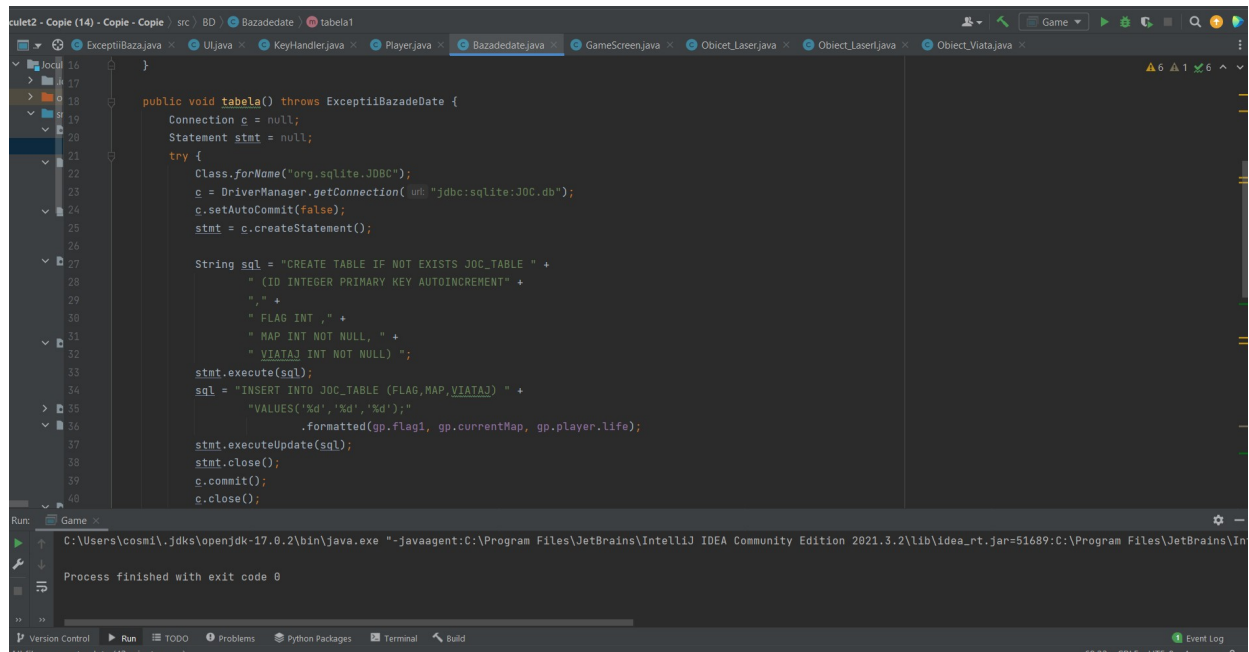
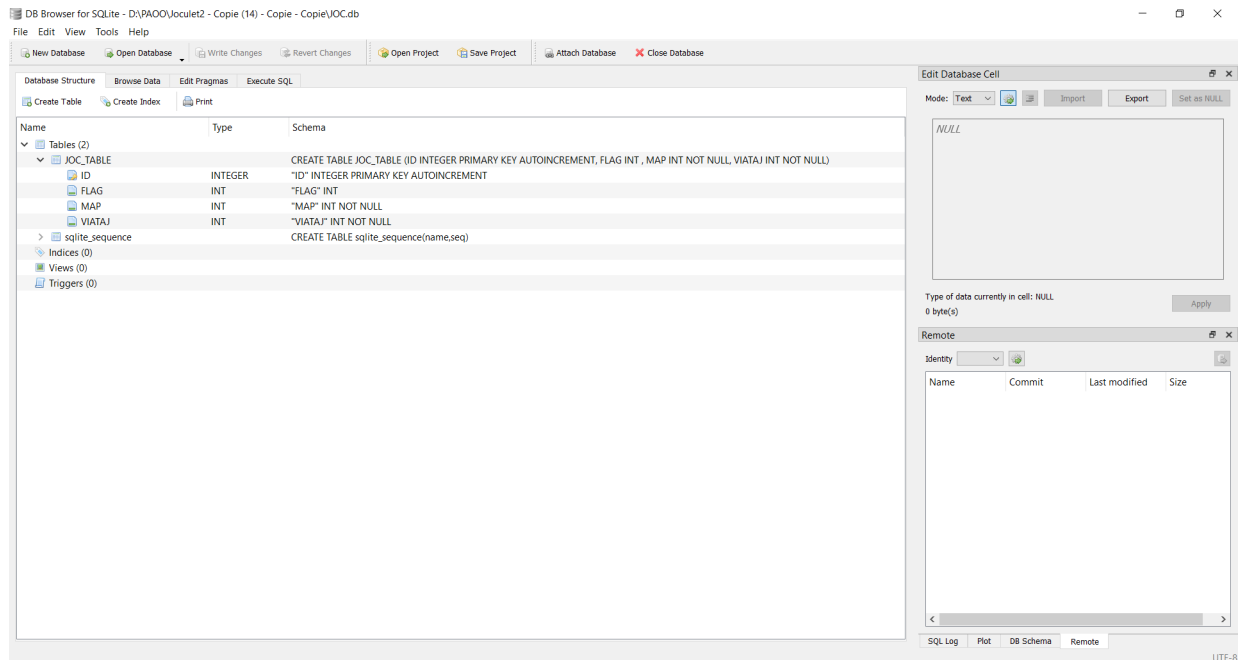


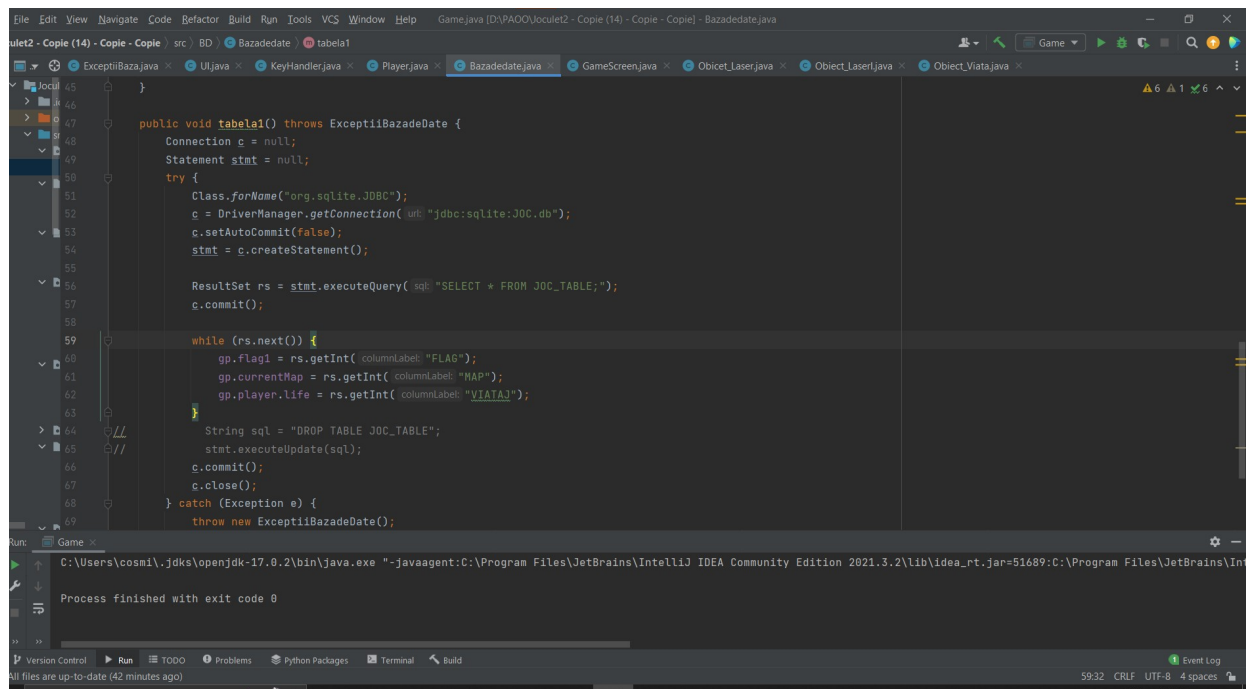
Documentația tehnică:

- **Main** - Pachet ce conține referințe pentru ecranul threadul jocului, butoanele ce au fost folosite, sunetul, gestionare de evenimente și anumite desene.
- **Entitate** - pachet ce conține o clasă de bază Entitate, de la care celelalte clase au preluat attribute și metode.
- **Inamic1** - pachet ce conține clasa Inamic, care este tot de tip entitate
- **Excepții** - pachet cu clase de tratare a excepțiilor

- **BD** - pachet ce conține clasa de gestionare a bazelor de date
- **Obiecte**- are clase pentru laserele jucătorului, a inamicului, dar și viața jucătorului ce este afșată în colț dreapta sus
- **Tile**- conține clase pentru desenarea mapelor
- **BossFinal**- Conține poze pentru mișcarea inamicului final
- **Dusman** - Pachet cu poze pentru animația fortăreței
- **Laser**- Are poze pentru tunurile jucatorului și al inamicilor
- **Maps** - Conține fișiere de tip .txt cu matrici ale mapelor cu numere ce reprezintă un anumit tile
- **Res** - Conține poze pentru mișcarea jucătorului
- **Sound** - Pachet cu fișiere audio
- **Tiles** - Pachet cu tile-urile ce vor fi încărcate pe mapă
- **Viata** - Are în el poze cu barele de viață

Baze de date:





Pattern-uri folosite:

-Singleton: Folosit pentru crearea inamicului final, și la crearea ferestrei de joc

-Facade: Folosit în clasa GameScreen, acolo fiind instanțiate mapa, jucătorul, inamicii, fiecare folosind metode din clasele lor, în această clasă

Bibliografie:

-Caracterele și sprite-urile au fost realizate cu ajutorul: <https://www.pixilart.com/draw>

-Tile-urile pentru mapă și șablonul meniului au fost luate de pe: <https://opengameart.org/>

-Sunetele au fost luate de pe:

<https://drive.google.com/drive/folders/1xelhONaiD3G12z9J3N6BqVR6Ts08pRwg>

-Tutorial folosit pentru entități și animații:

https://www.youtube.com/watch?v=om59cwR7psI&list=PL_QPQmz5C6WUF-pOQDsbsKbaBZqXj4qSq