Semestrálna práca z informatiky 2

Crowns Of Betrayal

Popis programu

Hra je inšpirovaná mobilnou hrou Grim Quest. Ide o old school grafickú RPG hru. Používateľ má na vyberá z viacerých možnosti ako čo v hre robiť. Vie predávať, bojovať s nepriateľmi a využívať zbrane. Projekt má vlastné grafické rozhranie využitím java swingu. Celý program vďaka polymorfizmu ma okolo 40 tried. Obrázky itemov sú ikony z nerd fondov a obrázky pozadia sú moja vlastná výroba. V projekte využívam aj baličky pre lepšiu prácu a obmedzenie problémov s rovnakými názvami tried.

Popis polymorfizmu

V kóde využívam dedičnosť aj interfacey. Buttony, itemy, nepriatelia a staty majú svojho predka. V prípade itemov sa to vetvy ešte viac pre oddelenie funkcionality itemov. To zabezpečí, že item môže mat špeciálnu metódu ale zároveň ich viem dať do jedného napr. ArrayListu. Implementácia interfaceov my zabezpečuje, že viem skontrolovať či sa item dá predať, použiť alebo nasadiť. V prípade nepriateľov a ich dedičnosti to funguje rovnako ako pri itemoch.

Popis hry

Používateľ začne hru v menu kde si vyberie či chce hrať alebo hru vypnúť. Potom sa ocitne v game menu kde si vyberie z možnosti či chce ísť do kŕčmi, pozrieť si inventár, pozrieť si questy alebo ísť bojovať.

* Krčma ponuka možnosť nabrať si questy, nakúpiť alebo predať itemy a dokúpiť zásoby.
* Inventár ukáže aké itemy má používateľ, vie si zbraň a štít nasadiť a pozrieť si vo výpise koľko má životov, aký má damage, koľko má peňazí, atď.
* Questy je výpis questov kde si vie používateľ skontrolovať aké questy má, pripadne si quest zrušiť.
* Mapa sveta ponúkne používateľovi na vyber dungeon do ktorého vie vstúpiť. Po kliknutí sa začne bitka proti nepriateľom. Používateľ útočí klikaním na nepriateľov alebo si požije item. Po ťahu idu nepriatelia a potom zas hrač. V prípade výhry dostane hráč itemy.

Používateľská príručka

Hra sa ovláda iba myšou. Ak sa da na niečo kliknúť, vráti to odozvu nakreslením napr. štvorčeka na obrazovku pri pohybe na objektom. Používanie samotnej hry je priamočiare a jednoduché. Čo už je menej jednoduché je, že itemy majú špeciálne vlastnosti a nepriatelia taktiež. Zbrane vedia dávať špeciálne útoky. Silný štít ma šancu pohltiť útok úplne. Heal a jablko dopĺňajú životy. Pivo a injekcia s adrenalínom zas posilnia útok hráča. Nepriatelia ako zlodej majú šancu, že hráča okradnú o všetko čo vlastni, alebo medúza, že omráči hráča a nedovolí mu používať itemy do konca bitky. Hra používateľa informuje o tom ako dopadla bitka.

Využite zdroje:

* <https://www.youtube.com/watch?v=zRJAIDh7LH4&list=PL4rzdwizLaxYmltJQRjq18a9gsSyEQQ-0&index=7>