

Dokumentacja

Zaawansowane programowanie w Java

Temat projektu: Gra 2048

Wykonał:

Karol Iwaniuk

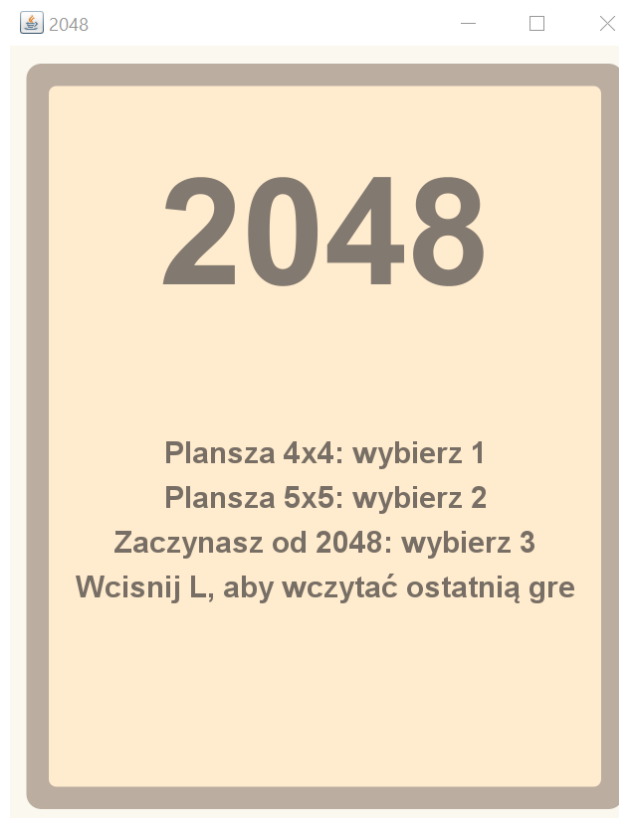
Dawid Koszczuk

1. Przeznaczenie aplikacji

Łatwa i odprężająca gra logiczna stworzona w celach rozrywkowych oraz „zabicia czasu”.

2. Funkcjonalność aplikacji

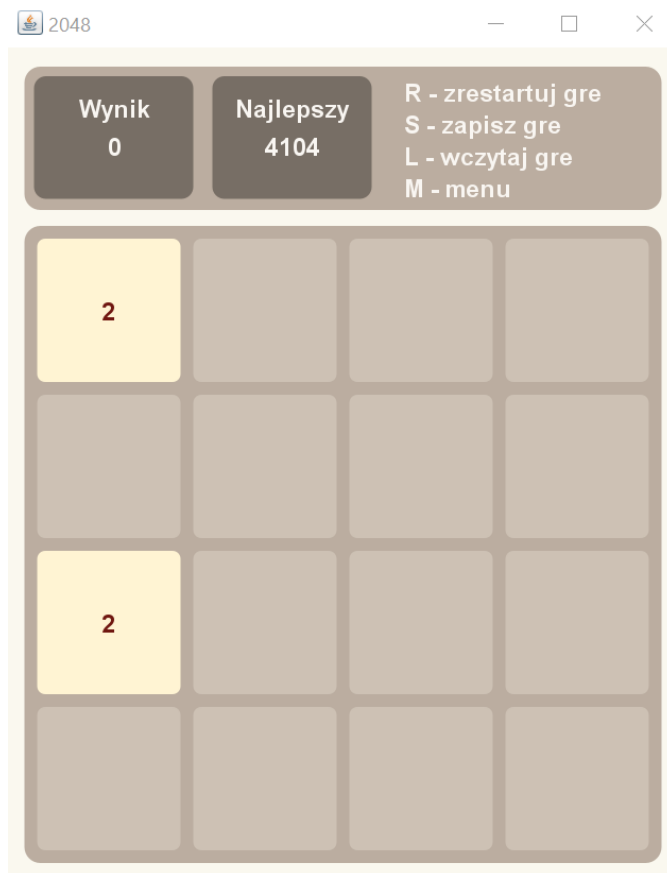
Funkcjonalny ekran startowy, który pozwala wybrać typ rozgrywki lub wczytać ostatnią zapisaną grę. Podczas rozgrywki gracz steruje za pomocą klawiszy strzałek. W górnej części okna aplikacji wyświetlany jest aktualny oraz najlepszy wynik osiągnięty przez gracza.



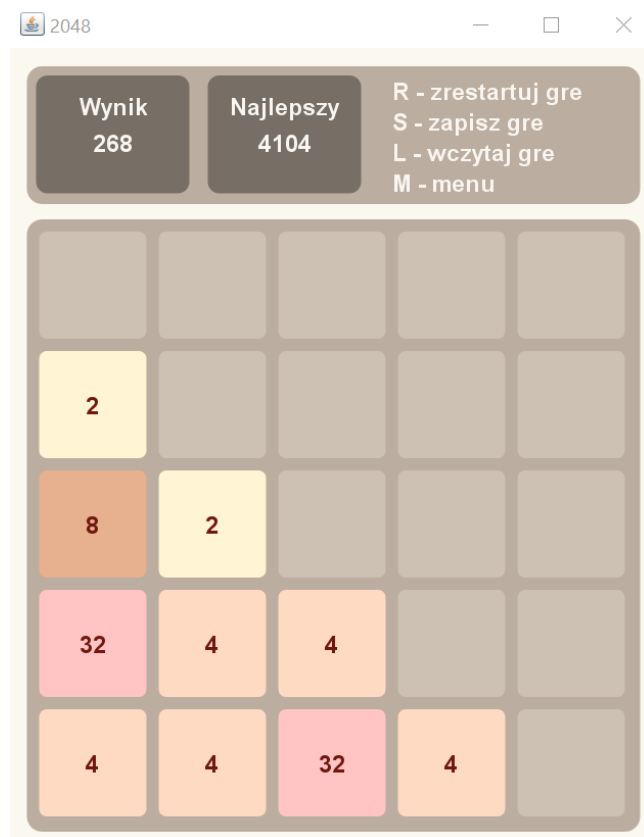
Rysunek 1 Menu aplikacji

Gra posiada typy rozgrywki:

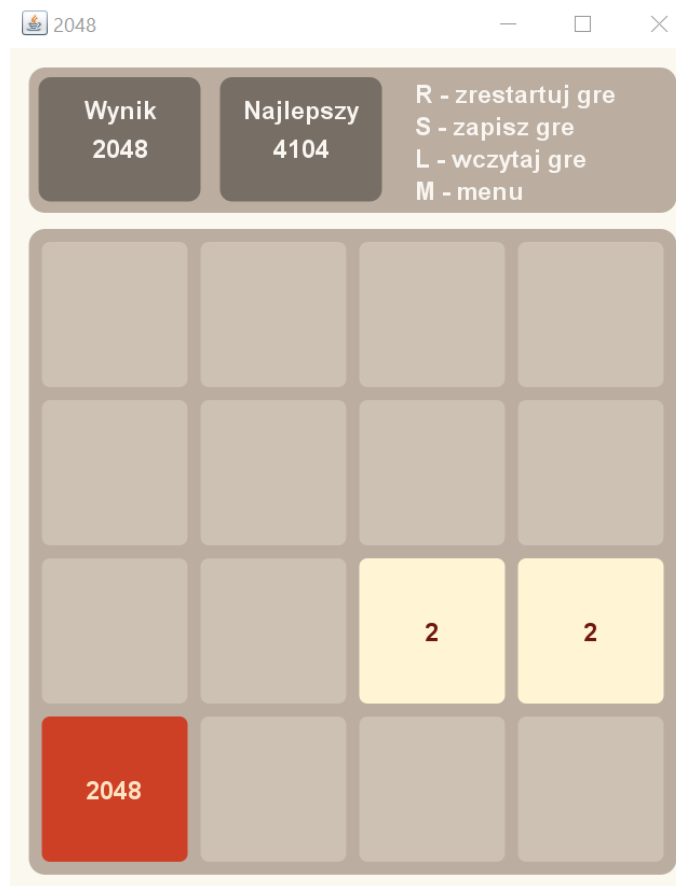
- Standardowy - plansza 4x4
- Powiększona plansza - plansza 5x5
- Tryb rozszerzony - początek gry zaczyna się od wyniku 2048



Rysunek 2 Plansza 4x4



Rysunek 3 Plansza 5x5



Rysunek 4 Tryb rozszerzony

Dodatkowe funkcje gry:

- Restart gry przy pomocy klawisza „R”
- Zapis gry przy pomocy klawisza „S”
- Wczytanie gry przy pomocy klawisza „L”
- Powrót do Menu gry przy pomocy klawisza „M”

3. Wymaganie systemowe

- zainstalowana Java na komputerze
- brak specjalnych wymagań systemowych

4. Użyte technologie

- Java version "17"
- Biblioteki – Java swing (version – 1.4.2)

5. Sposób uruchomienia

Gre można uruchomić poprzez plik wykonywalny .jar, który jest uruchamiany z poziomu konsoli CMD. Innym sposobem może być uruchomienie w środowisku IntelliJ IDEA.