

SPŠE Ječná

Ječná 517, 120 00 Nové Město

Informační a komunikační technologie

Pracovní název

Samuel Majer

Informační a komunikační technologie

2024

Obsah

1	Cíl práce	2
2	Software	3
3	Popis hry	3
3.1	Příběh	3
3.2	Postavy	3
3.3	Mechaniky	3
3.3.1	Pohyb.....	3
3.3.2	Bojový systém.....	3
3.3.3	Atributy a batoh	3
3.3.4	Interakce s NPC.....	4
4	Manuál.....	4
5	Závěr.....	4
6	Zdroje.....	4

1 Cíl práce

Hra má být fantaskní, středověké RPG. Cílem hry je získat truhlu. Na hráče zde budou čekat různé nástrahy a překážky, které bude muset překonat, aby dosáhl svého cíle.

2 Software

Hra není samostatná aplikace. Pro její odehrání je potřeba vlastnit její kód, který je psán v programovacím jazyce Java ve verzi 22.0.1. Jako vývojové prostředí byla použita IntelliJ IDEA.

3 Popis hry

3.1 Příběh

Hráč se ocitá ve fantaskním světě (Název bude vymyšlen.), kde vás chce vše zabít. Hráčova postava je obyčejný člověk bez jakéhokoli vylepšení. Má pouze obyčejný meč a štít, se kterým musí bojovat. Jeho cílem bude získat onen slavný poklad ukrytý kde si na mapě.

3.2 Postavy

Hlavní hrdina: (Jméno bude vymyšleno.) Je prostý člověk prahnoucí po dobrodružství.

Starý muž: Jediné pasivní NPC v celé hře. Potkává se s hráčem a uvádí ho do děje.

Slimáci: Neutrální postav. Jejich zabíjení je dobré pro zvyšování úrovně.

3.3 Mechaniky

Hra je zatím ve velice základním ne-li nehotovém stavu. Proto zde bude popsáno jen pár dosavadních mechanik a další budou postupně přibývat. Avšak je zde možnost pohybu, boje a zobrazení hráčových atributů.

3.3.1 Pohyb

Jelikož se jedná o grafickou hru je možné se plynule pohybovat čtyřmi směry, pomocí kláves: W(dopředu), A(doleva), S(dozadu) a D(doprava).

3.3.2 Bojový systém

Jelikož jsou ve hře přítomné zbraně i nepřátelé. Je zde i možnost boje. Ovládání a jeho systém je velice jednoduchý. Hráč útočí pomocí klávesy ENTER ve směru, do kterého se dívá. Pozor není možné útočit během chůze. Vždy se postava zastaví provede animaci útoku a pak pokračuje v pohybu. Systém též není složitý. Jedná se jen o odčítání od životů žádná postava nemá možnost obrany, ale pouze útočí. Ano ve hře se nachází atribut obrany, ale ten pouze snižuje utržené poškození.

3.3.3 Atributy a batoh

Hráč si informace o svém aktuálním stavu může zobrazit klávesou C. Po jejím stisknutí se hra zastaví a hráč si může přečíst informace např.: level, útočné poškození, obrana,

rychlost atd... Inventář se mu otevře spolu s atributy. Bohužel je možné jen procházet a číst si informace o daných předmětech.

3.3.4 Interakce s NPC

Je zde jedno jediné NPC. S ním si můžete popovídat pomocí klávesy ENTER a dozvědět se nějaké informace.

4 Manuál

V nynějším stavu hry není možné ji oficiálně dohrát ani v ní zemřít.

5 Závěr

Autorovým hlavním cílem bylo seznámit se s Javou z hlediska vývoje her a grafického designu. Ano udělal si veliké cíle, které nesplnil, ale má v plánu na vývoji této hry pokračovat i nadále a dostat ji alespoň do mnohem lepšího, zajímavějšího a zábavnějšího stavu. Práce na ni probíhaly relativně plynule a v pořádku. Ano vyskytly se menší překážky, ale ty se vždy do pár dní podařilo vyřešit.

6 Zdroje

Vzhledem k tomu, že autor s grafikou a herním vývojem v Javě neměl žádné zkušenosti musel si vypomoci na internetu. Zde našel sérii videí https://www.youtube.com/watch?v=om59cwR7psI&list=PL_QPQmz5C6WUF-pOQDsbsKbaBZqXi4qSq, která mu s naučením a pochopením velice pomohla. Je potřeba zmínit, že kód je si velice podobný, ale v budoucnu se bude velice lišit.