

**SPŠE Ječná**

**Informační technologie**

Ječná 30, Praha 2

**Keep Yapping And Nobody Goes Boom**

Bombička

**Jan Čihař, Zdeněk Relich**

Informační technologie

2024

## Obsah

1	Cíl práce .....	3
2	Software .....	3
3	Popis hry .....	3
3.1	Mechaniky .....	3
4	Závěr .....	4
5	Zdroje .....	4

# 1 Cíl práce

Cílem práce bylo vytvořit hru na způsob hry Keep Talking And Nobody Explodes. Hru jsme si vybrali, protože jsme se rozhodli dělat ročníkovou práci ve dvojici, a protože nás hra velice bavila.

# 2 Software

Vývojové prostředí: IntelliJ IDEA

Jazyk: Java 21

# 3 Popis hry

## 3.1 Mechaniky

Hra je určená pro dva hráče. První hráč bude vidět pouze bombu, a druhý bude mít k dispozici pouze manuál. Po zapnutí hry se zobrazí bomba, která je složená z 6 modulů. Moduly jsou vybrány náhodně, ale vždy je zobrazen časovač s ukazatelem chyb. Aby hráč vyhrál, musí bombu zneškodnit, toho dosáhne tak, že musí vyřešit každý modul. Moduly se zneškodňují pouze pomocí myši, poté co dostane hráč pokyny od druhého hráče.

Moduly:

Horizontální drátky - hráč musí kliknout na správný drátek podle barvy a jejich počtu.

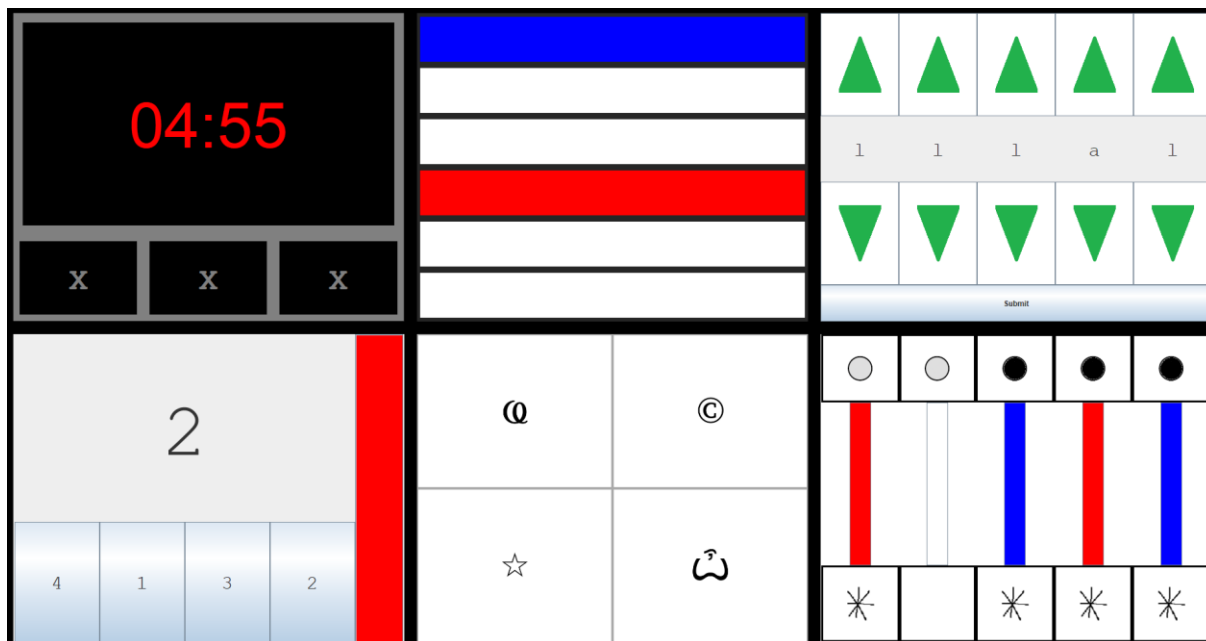
Heslo - hráč musí vytvořit správné slovo z zadaných písmenek.

Paměť - hráč musí kliknout na správná čísla, s tím, že si musí pamatovat předešlá.

Symbols - hráč musí kliknout na symboly ve správném pořadí.

Vertikální drátky - hráč musí kliknout na správné drátky podle diody a hvězdičky.

Značky - hráč musí zvolit správné značky podle čísla.



Příklad bomby a modulů

## 4 Závěr

Z počátku byla týmová kooperace velmi špatná, protože jsme se nedokázali dohodnout na základních věcech, ale poté co jsme vše důkladně prodiskutovali, bylo už vše v pořádku.

\*doplnit co se povedlo/nepovedlo

## 5 Zdroje

Hlavní inspirace hra: [Keep Talking And Nobody Explodes](#)

Ikona: [odkaz na ikonu](#)