**Mage Battle – projekt JAVA**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. GRAFIKA – OKIENKA I INNE ELEMENTY GRY | |
| 1. Zaprojektowanie interfejsu aplikacji. | Realizacja: 10.03.2015  (III zajęcia) |
| 1. Wykonanie elementów graficznych. |
| 1. Implementacja menu głównego aplikacji. |
| 1. Tworzymy i wyświetlamy okno główne. |
| 1. Implementacja animowanego spite ‘a gracza. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. BAZA DANYCH - MYSQL | |
| 1. Zaprojektowanie bazy danych na potrzeby gry. | Realizacja: 24.03.2015  (V zajęcia) |
| 1. Wprowadzenie do bazy danych testowych haseł i loginów. |
| 1. Podpięcie bazy danych do aplikacji. |
| 1. Implementacja algorytmu pobierającego dane z bazy danych. |
| 1. Implementacja okna zalogowanego użytkownika. |
| 1. Implementacja tabeli wyświetlającej wyniki graczy. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. ROZWIĄZANIA WŁASNE (GŁÓWNE MECHANIZMY GRY) | |
| 1. Poruszanie się gracza. Losowe generowanie terenu. | Realizacja: 31.03.2015  (VI zajęcia) |
| 1. Wczytywanie terenu z pliku. |
| 1. Obsługa wyjątków (OutOfBounds itp.) |
| 1. Implementacja kolizji gracza z otoczeniem. |
| 1. Implementacja strzelania (projectiles). |
| 1. Zaprogramowanie in-game GUI użytkownika. |
| 1. Implementacja animowanych elementów mapy, pływanie. |
| 1. System zdrowia graczy - implementacja algorytmu. |
| 1. System punktacji – implementacja. |
| 1. Upgrade możliwości gracza (bonusy w grze) – implementacja. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. WSPÓŁBIEŻNOŚĆ | |
|  | Realizacja: 7.04.2015  (VII zajęcia) |
|  |
|  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. ZAPIS I ODCZYT PLIKÓW | |
| 1. Implementacja możliwości zapisu danych z tabeli wyników. | Realizacja: 14.04.2015  (VIII zajęcia) |
| 1. Wczytywanie mapy z pliku. |
| 1. Wczytywanie z pliku elementów GUI i gracza. |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. KOMUNIKACJA SIECIOWA | |
| 1. Dostosowanie aplikacji do pracy z siecią (klient-serwer). | Realizacja: 21.04.2015  (IX zajęcia) |
| 1. Poprawa kodu chatu. Logika gry sieciowej. |
| 1. Implementacja pozostałych elementów interfejsu. |
| 1. Poprawa błędów. Uzupełnienie luk w logice gry. |