Politechnika Świętokrzyska w Kielcach		
Wydział Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki		
Katedra Informatyki, Elektroniki i Elektrotechniki		
Kierunek:	Grupa dziekańska:	Przedmiot:
Informatyka	2ID11A	Programowanie obiektowe (Java) - Projekt
Temat projektu:		Wykonali:
Gra karciana "This is war"		Kamil Fudala
		Karol Dryło

Wprowadzenie

Projekt oparty na języku Java z wykorzystaniem biblioteki graficznej "Swing" stanowi implementację gry karcianej o tematyce wojennej, opartej na klasycznym gwincie z serii gier "Wiedźmin". Gra została zaprojektowana by umożliwić rozgrywkę dwóm graczom jednocześnie. W celu umożliwienia komunikacji między graczami, zaimplementowaliśmy system serwer-klient oparty na protokole TCP (Transmission Control Protocol). Wymiana informacji między graczami odbywa się poprzez serwer, który odbiera i przesyła komunikaty między klientami. Na przykład, jeśli gracz wykonuje ruch, informacja o tym ruchu jest przesyłana do serwera, który następnie przekazuje tę informację drugiemu graczowi. Celem gry jest obniżenie punktów życia przeciwnika poniżej zera lub utrzymanie własnego zdrowia na możliwie najwyższym poziomie, w przypadku, gdy nie udało się zbić punktów życia przeciwnikowi poniżej zera.

Instrukcja użytkowania programu

- Przed rozpoczęciem gry należy uruchomić serwer, który będzie odpowiedzialny za komunikację pomiędzy użytkownikami.
- Następnie należy uruchomić grę.
- W polu "NICKNAME" wprowadzić nazwę użytkownika gracza.



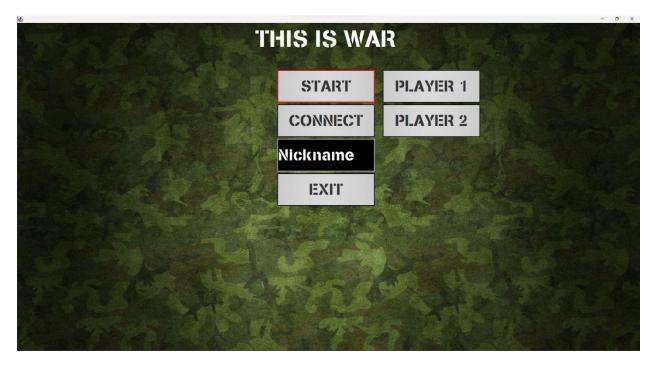
• Należy dokonać wyboru wskazującego, którym graczem się jest, klikając na Player 1 lub Player 2.



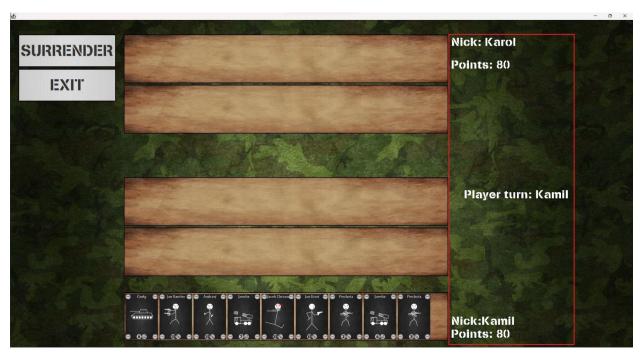
• Następnie połączyć się z serwerem naciskając przycisk "CONNECT".



Aby uruchomić rozgrywkę należy wcisnąć przycisk "START".



- Gra toczy się, dopóki, punkty życia jednego z graczy nie spadną poniżej zera, poddania się lub wyczerpania kart w talii.
- Po prawej stronie wypisane są nickname, punkty oraz tura gracza.



- Aby zagrać dowolną kartę, wystarczy ją kliknąć lewym przyciskiem myszy.
- Gracz po najechaniu na kartę ma możliwość powiększenia jej dla lepszej widoczności karty.
- Aby się poddać należy kliknąć przycisk "SURRENDER".



• Aby wyjść z gry należy kliknąć przycisk "EXIT", który zamknie grę dla obydwóch graczy.

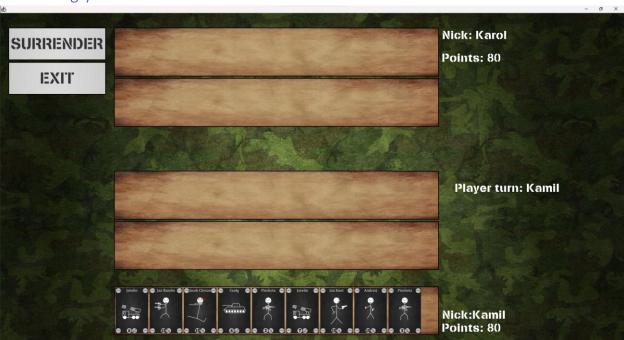


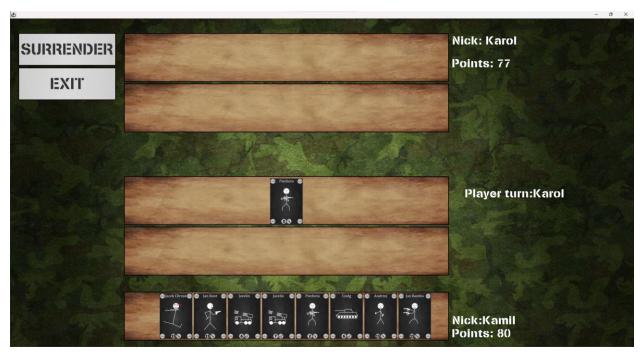
Demonstracja projektu

Widok menu



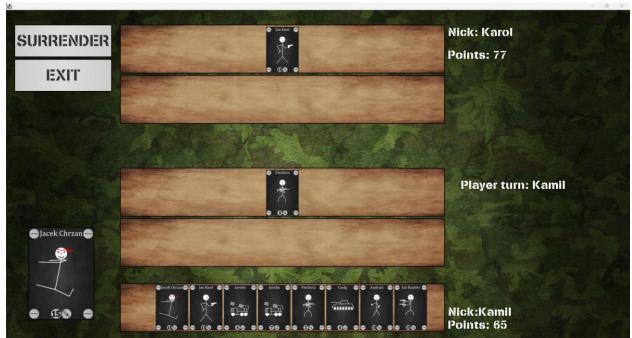
Widok rozgrywki







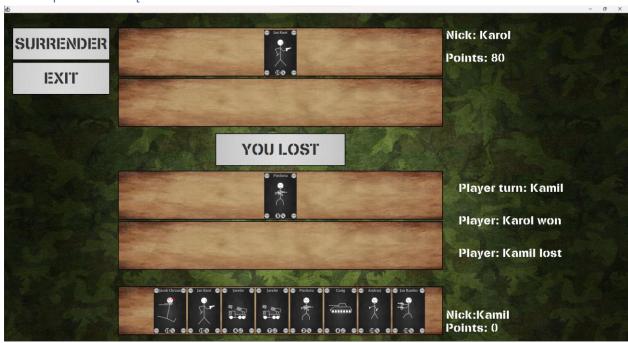
Powiększenie karty



Widok potwierdzenia poddania się

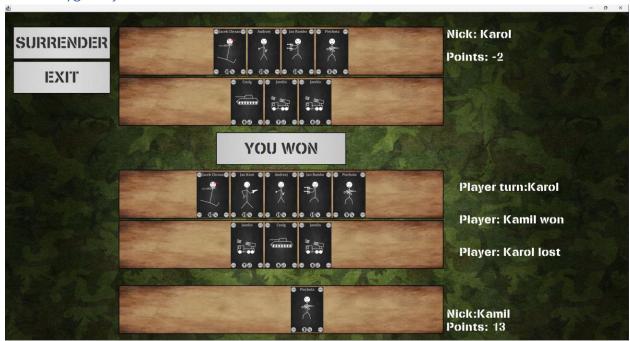


Widok poddania się





Widok wygranej



Widok przegranej

