

Digger Game

Freeddy Djotsop

10. März 2021

Unser Digger-Spiel wurde mit **JavaFx** implementiert, **vielleicht** müssen Sie also erst die **JavaFx-Bibliothek** und auch den Pfad je nach IDE noch einbinden.

Danach müssen Sie erstmal die **Server**-Klasse aus dem Package **digger.netz** und dann *Launcher* aus dem Package **digger.gui.controller** laufen lassen, so wird die Benutzeroberfläche den Server erreichen können, denn der *Server* **local** läuft.

Der Spiel wird mit folgenden Tasten bedient:

- Pfeiltasten für die Digger-bewegung
- F2 damit der Digger Schließt
- F2 die Musik zu ruhen bzw. zu abspielen
- Leerstate zum pausieren
- Enter-Taste zum Speichern der Spiel zustand(nur in One-Player-Modus)

Bemerkung:

Sie brauchen mindestens die Klasse **Launcher** mindestens zweimal zu laufen, um eine in Two-Players-Modus spielen zu können. Two-Players-Modus konnte aus zeitlichen Gründen nicht vollständig implementiert, es sind also einige Features nicht vorhanden. Falls Sie die Monster in Two-Players-Modus stoppen wollen, können Sie *die Zeile 247* der **MapForTwoPlayers**-Klasse aus dem Package **digger.netz** auskommentieren. Interfaces werden geschlossen wenn der Verbindung mit Server unterbrochen ist, *die Zeile 367* der **MapForTwoPlayers**-Klasse.