

SPŠE Ječná

Informační a komunikační technologie

Ječná 30, 120 00 Nové Město

Člověče nezlob se

Desková hra

Petr Valenta

Informační technologie

2024

Obsah

1	Cíl práce	3
2	Software	3
3	Popis hry	3
3.1	Mechaniky	3
3.2	Pravidla	3
4	Manuál	3
5	Závěr	4

1 Cíl práce

- Vytvořit hru na bázi deskové hry Člověče nezlob se!
- Mít možnost na jednom počítači hrát ve 2 až 4 hráčích
- Vytvořit grafické rozhraní, ve kterém bude hra vykreslena
- Hra by měla být ideálně dohratelná a uživatelem neshoditelná
- Hra bude v angličtině

2 Software

- Hra je potřeba extrahovat ze zip souboru nebo otevřít z jar souboru
- Hra je naprogramována v programovacím jazyku Java ve verzi 16.0.2

3 Popis hry

3.1 Mechaniky

- Lze vybrat počet hráčů
- Počet hráčů lze nastavit od 2 do 4
- Hráči si mohou vybrat svoje přezdívky
- Hráči se střídají v hodu kostkou, dokud jeden z nich nemá všechny figurky v “domečku” (tzn. projde se všemi 4 figurkami do stejnou barvou označeného cíle)
- Každé rozhodnutí hráče doprovází pop up okno, které mu řekne, co udělal, popřípadě co by udělat měl
- Pokud je požadovaná hodnota zadána nesprávně tlačítko hráče informuje, co by měl do pole zadat
- Při nasazování figurky musí hráč hodit 6, hází pouze jednou
- Ve všech případech hází hráč pouze jednou
- Pokud hráč vstoupí na již obsazené políčko, figurka která zde původně byla je posunuta zpět do domečku (tzv. vyhozena)
- Poté co jeden z hráčů dostane všechny své figurky do “domečku” hra pogratiňuje vítězi a končí

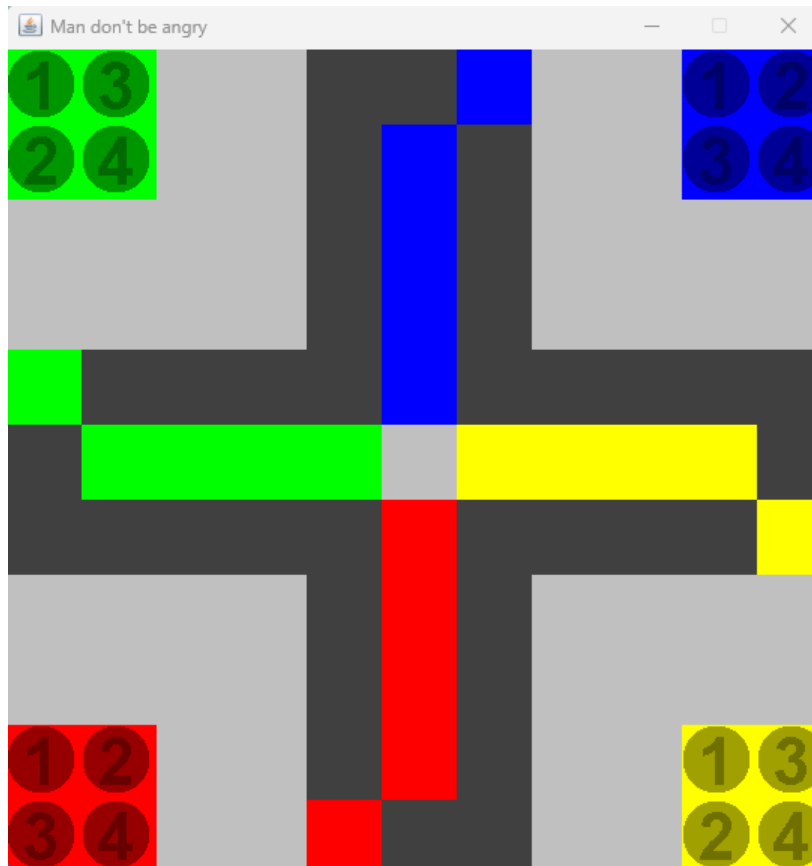
3.2 Pravidla

- Začíná červený hráč (první co si vybíral jméno)
- Pravidla jsou platná podle [wikipedie](#).
- Několik výjimek je však popsáno v kapitole [Mechaniky](#).

4 Manuál

- Po spuštění hry se zobrazí menu. kde lze vybrat další postup
- Tlačítkem “Exit” lze hru ukončit, to lze také provést přes ukončovací tlačítko vpravo nahoře
- Tlačítkem “Settings” lze nastavit počet hráčů
- Tlačítkem “Start” lze spustit samotnou hru (pokud již byl nastaven počet hráčů, hra oznámí, pokud tak nebylo učiněno)
- Poté si každý hráč vybere svoji přezdívku podle daných pravidel

- Otevře se hrací plocha společně s okénkem pro kostku, kde hráči klikají na tlačítko které generuje náhodná čísla od 1 do 6
- Po každém hodu se hráč rozhodne, kterou figurku chce posunout (hra ho zde drží dokud nevybere figurku, se kterou může pohnout)
- Následuje další hráč, dokud jeden z nich nevyhraje (viz [Mechaniky](#))



Hrací plocha

5 Závěr

Práce začala vcelku dobře, nápad na Člověče nezlob se! se mi dost líbil tudíž jsem měl dost motivace na práci pracovat. Začátek však pro mě jednoduchý nebyl a musel jsem si se základním návrhem způsobu vykreslování grafiky pomoci AI, z toho jsem pochopil základy jak JFrame a JPanel fungují. Ke konci přišel problém s posouváním figurek, který se povedlo vyřešit až po zhruba týdnu. Tudíž už nezbývalo moc času do odevzdání a bohužel nezbyl čas na dodělání toho, aby hra fungovala tak jak má, i když je to asi otázka pár správných řádků.