|  |
| --- |
|  |
|  |
| **ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΟΒΑΡΟΥ ΣΚΟΠΟΥ**  **Ανάπτυξη παιχνιδιού (σοβαρού σκοπού) στο Greenfoot** |

|  |  |
| --- | --- |
| **ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ** | |
| ***Όνομα παιχνιδιού*** | Underwater Treasure Hunt |
| ***Ονοματεπώνυμο δημιουργού*** | Αποστολίδης Γεώργιος Δαυίδ |
| *Τύπος παιχνιδιού (game genre)*  *Π.χ. platform game, action game…* | Adventure Game |
| *Σκοπός &*  *Ομάδα στόχος*  *(στην περίπτωση παιχνιδιού σοβαρού σκοπού)* | Δεν υπάρχει σκοπός, δεν αποτελεί παιχνίδι σοβαρού σκοπού |
| *Σύνδεσμος για το project (source code)* | https://github.com/GeorgeApos |
| *Σύνδεσμος του παιχνιδιού στo Greenfoot Gallery (****προαιρετικά****)* | https://www.greenfoot.org/scenarios/33158 |
| ***Συγκατάθεση διαμοιρασμού του project με τους φοιτητές που παρακολουθούν το μάθημα (Ναι/Όχι)*** | *Ναι* |
| ***Συγκατάθεση διαμοιρασμού του συνδέσμου στο Greenfoot Gallery με τους φοιτητές που παρακολουθούν το μάθημα (Ναι/Όχι)*** | *Ναι* |

|  |  |
| --- | --- |
| **ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ** | |
| *Αριθμός υποκλάσεων της World* | 1 |
| *Αριθμός υποκλάσεων της Actor* | 5 |
| *Αριθμός άλλων κλάσεων* | 1 |
| *Lines of Code (LOC)* | 507 |
| *Γραφικά (συπληρώστε τα URLs)* | - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ΌΝΟΜΑ ΚΛΑΣΗΣ | ΡΟΛΟΣ ΚΛΑΣΗΣ  (να αναφέρετε σύντομα τον ρόλο της κάθε κλάσης)  (Greenfoot API,  (eenfoot API, | ΠΗΓΗ  (Greenfoot API, URL, βιβλίο, ...) |
| WaterWorld1 | Η κλάση WaterWorld1 αναπαριστά το World για ένα υποβρύχιο παιχνίδι κυνηγιού θησαυρού, χειριζόμενη την αρχικοποίηση του παιχνιδιού, την εμφάνιση των κανόνων και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού. | - |
| HealthBar | Η κλάση HealthBar διαχειρίζεται το επίπεδο οξυγόνου για τον δύτη στο παιχνίδι, ενημερώνοντας την οθόνη της και ελέγχοντας τους μηχανισμούς εξάντλησης και αναπλήρωσης οξυγόνου. | — |
| SmoothMover | Η κλάση SmoothMover επεκτείνει τη λειτουργικότητα ενός ηθοποιού στο Greenfoot επιτρέποντας ακριβείς κινήσεις με συντεταγμένες διπλής ακρίβειας, επιτρέποντας κινήσεις μικρότερες από ένα pixel. Αντικαθιστά τις μεθόδους για τη μετακίνηση και τον καθορισμό της θέσης ώστε να προσαρμόζονται σε συντεταγμένες διπλής ακρίβειας. | - |
| Diver | Η κλάση Diver αντιπροσωπεύει τον ελεγχόμενο από τον παίκτη χαρακτήρα σε ένα υποβρύχιο παιχνίδι κυνηγιού θησαυρού, διαχειριζόμενη την κίνηση, την ανίχνευση σύγκρουσης, την παρακολούθηση του σκορ και τις συνθήκες λήξης του παιχνιδιού. | - |
| Fish | Η κλάση Fish ορίζει τη συμπεριφορά των ηθοποιών ψαριών στο παιχνίδι, χειριζόμενη την κίνηση, το animation και την αποφυγή συγκρούσεων. | - |
| Treasure | Η κλάση Treasure αναπαριστά τους θησαυρούς στο παιχνίδι, χειρίζεται την ανίχνευση σύγκρουσης με τον δύτη και αλλάζει την εικόνα του κατά τη συλλογή. | - |