

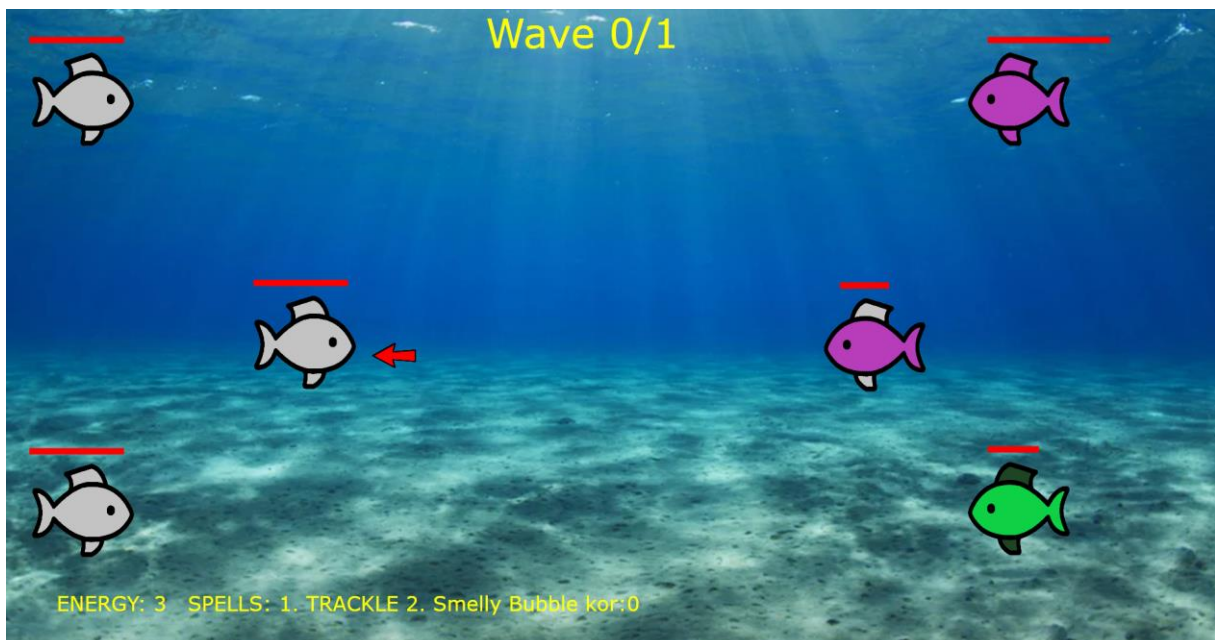
Fishy Raid

A célunk egy axie infinity és pokemon szerű játék ötvözése egy kicsit átdolgozott mechanikával. A Fishy Raid egy RPG játék, ahol halszerű lényekkel játszhatunk, amelyek három fős csapatban vannak. A játék során egyre erősebb és jobb képességekkel bíró halakat szerezhethetünk

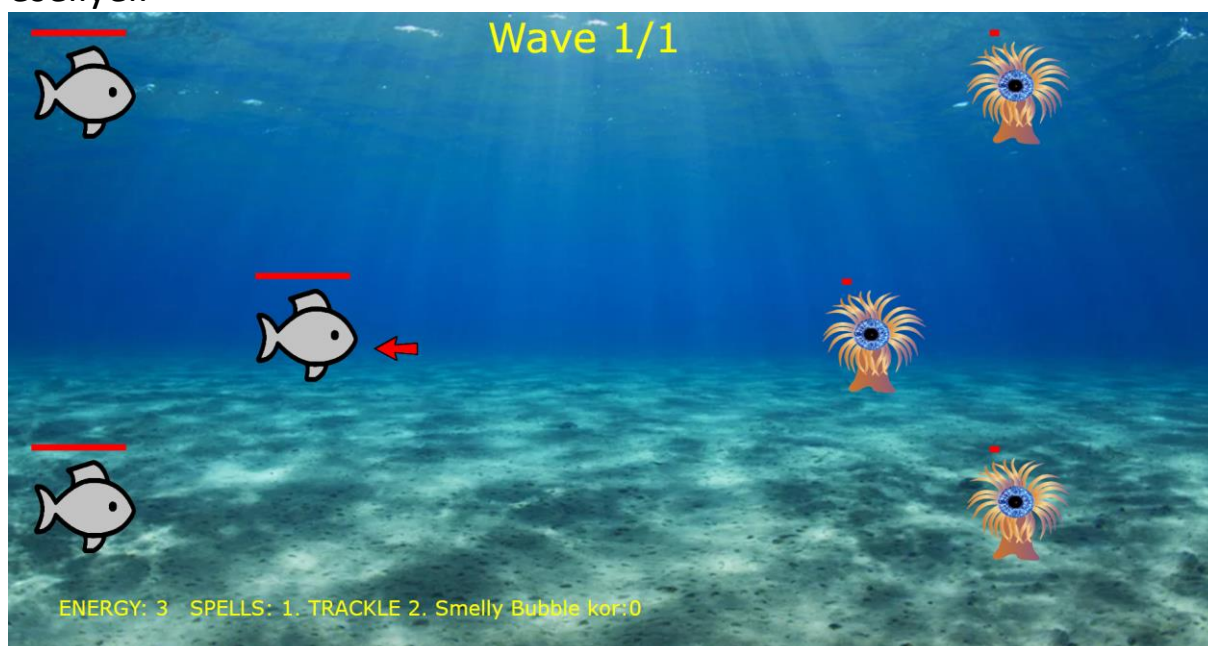
Játékmódok:

A játékban két fő játékmód létezik. Mindkét játékmód elengedhetetlen a játékban való haladáshoz.

1. Aréna: Ebben a játékmódban három másik hallal kell megküzdenünk és legyőzni őket. A gép véletlenszerűen válogatja össze a konkurens csapatot az alapján, hogy a mi halaink jelenleg hányas szinten vannak. (Mindig a legmagasabb szintű halat veszi figyelembe). Ha egy aréna mérkőzést megnyerünk, akkor a halaink xp pontot kapnak, amely hatására szintet léphetnek, így erősebbek lesznek a statjaik. Pl: sebzés, élet, védelem. A Fishy Raid játékban kizárólag az arénában lehet xp pontot szerezni, így csak itt tudnak szintet lépni a halaink

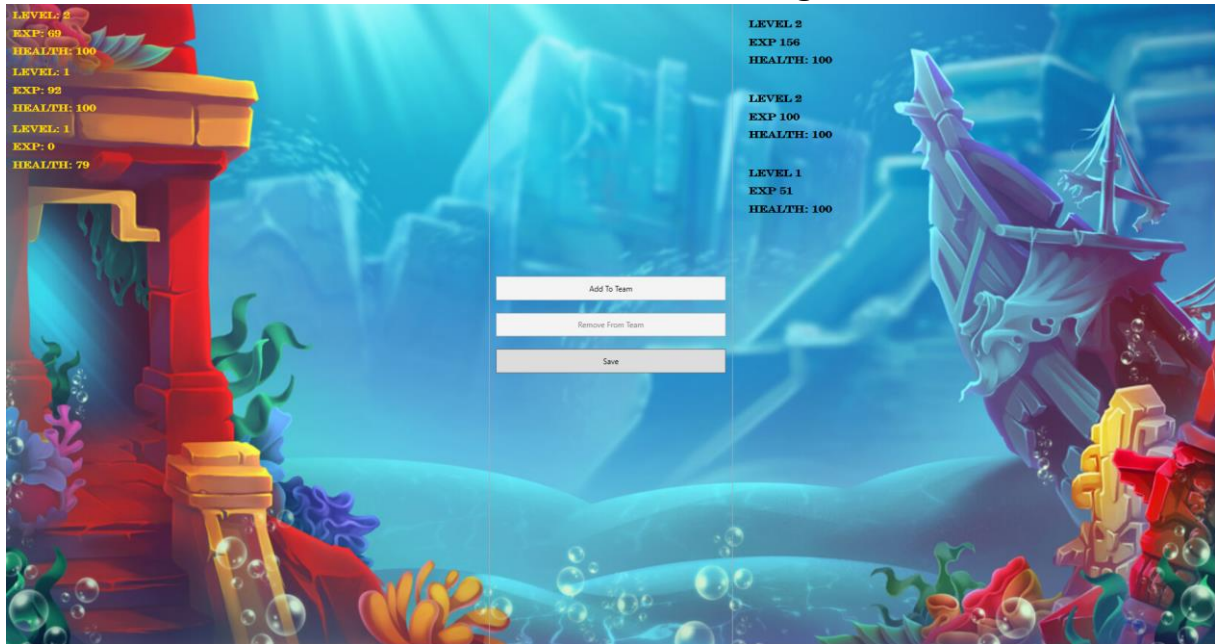


2. Sea Dungeon: Ebben a játékmódban különböző pályákon (dungeonokon) kell végigvergődni a halainkkal. Egy általunk összeállított Mapon lehet lépkedni dungeonok közt. A gép itt nem random állítja össze az ellenséges csapatot/csapatokat, hanem fix ellenfeleink lesznek. A sea dungeonben előforduló ellenfelek nem feltétlenül halak lesznek, hanem különböző tengeri élőlények. Pl: rákok, medúzák, szivacsok, polipok, tengeri sünök. Egy Sea dungeon bevételehez le kell győznünk az az alatti szinten lévő Sea dungeont. A nagyobb Sea dungeonoknál magasabb szintű ellenfelek lesznek, így elengedhetetlen, hogy előtte az aréna móddal felfejlesszük a halainkat, mivel egy Sea dungeon legyőzése után nem jár xp pont. Mire jó a Sea dungeon, ha nem kapunk érte xp pontot? Egy Sea dungeon bevétele után x% esély van rá, hogy új halat nyitunk ki. A halaink számát a Sea dungeon játékmóddal tudjuk növelni. Erősebb Sea dungeonoknál erősebb halak eshetnek kisebb eséllyel.



Team Editor:

A Team Editor menüben tudjuk összeállítani a csapatunkat akikkel harcolni akarunk akár Aránában akár Sea Dungeonben.



Menü:

A menüből el lehet indítani egy Aréna, Sea Dungeon játékmódot. Ezen kívül lehet még a halak felállítását szerkeszteni.



Idő hiányában a Totem Shop végül nem került implementálásra.

Ki mit csinált/Mik a tapasztalatok:

Fogarasi Dániel: Én feladatom a Sea Dungeon Map és a Before Fight menu és a mentés megoldás volt de segítettem Gergőnek a harcrendszer bugok kijavításában is. A programozás során több kisebb akadályba ütköztem amik jó sok időre lefoglalt. Ilyen volt például a SaveAndReadPlayer osztály Save és Read metódusa. Ezekhez a fejlesztés folyamán többször is hozzá kellett nyúlni. Mikor először megírtam ezt a statikus osztályt nem vettem figyelembe hogy ha több project van akkor nem mindegy, hogy mit adok meg file-pathnak mivel mi a külső mappába csináltunk egy Images mappát és oda raktuk az összes képet. Ha mondjuk először beállítottam, hogy a DungeonMap legyen a startup project és akkor megadtam, hogy mi legyen a filePath akkor ha visszaraktam a Fishy Raidre a startupot akkor egyel külsőbb mappában kereste a képeket.

A projektek összekapcsolásával volt még gondom mivel ahhoz, hogy a before fight menuben meg tudjam jeleníteni az ellenségeket tudnom kellett hogy a játékos melyik pályát választotta. Kis idő után gyakorlat után meg is kérdeztelek titeket és annak a segítségével már könnyedén megoldottam. Itt még a Before Fight menünél egy kis időt eltöltöttem mert csak az InitializeComponent() után tudtam neki átadni a ViewModelnek a Stage tulajdonságot így az ellenségek nem jelentek meg. Itt az volt a megoldás hogy meghívtam egy Update nevű metódust ami frissítette a Windowt és így már az inicializálás után is megjelentek az ellenfelek.

Összességében nekem jó tapasztalataim vannak a csapattársaimmal. Ha probléma volt bárkinél egyből megbeszéltünk egy időpontot és javítottuk is a hibákat. Az elején nagyon tetszett a tervezés fázis akkor még nagyon lelkesen jöttek az ötletek de sajnos nem volt rá elég időnk, hogy mindent megcsináljunk.

Az egész projektünkre büszke vagyok mivel nulláról hoztuk össze csapatmunkával.

Haskó Adrián:

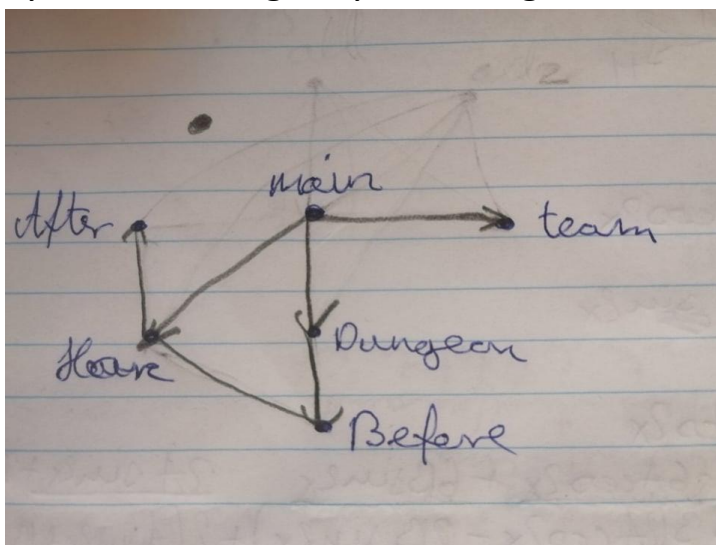
Én feladatomban a Team Editor, After Fight, és a Main menu volt.

A main menut még félév eleje fele kezdtem el ezért meggyűlt a bajom azzal hogy a gombok reszponzívak legyenek a window nagyításakor/kicsinyítésekor. Ezt később egy griden beüli griddel oldottam meg. Utána azzal foglalkoztam hogyha az egérrel rámegyünk a gombra akkor egy törött gombot jelenítsen meg míg rajta vagyunk az egérrel a gombon. Ezt először code behinban akartam megcsinálni de az interneten találtam xaml kódot és azt használva mintának, elkészítettem a sajátomat.

A Team Editor menu nem volt egyáltalán nehéz az egy szimpla Zh feladat volt itt később megtudtam hogy a logicban figyelni kell arra, hogy a halaknak mi a sorszáma és a helye.

Ennek a használatában közben megértettem miért van szükség rétegzetten programozni... A hibákat sokkal könnyebben megtaláltam és ha valami jól működött a Ui-nál akkor tudtam, hogy ott nem kell keresgélnem.

Az After Fight menunél olyan gondjaim voltak, hogy nem lehetett project referencet addolni a Fishy Raidre mert akkor egy kör alakul ki a referenciáknál mivel a Fishy Raid kapcsolatban van a Fight Systemmel a Fight System meg az After fightal.



Próbálkoztam, hogy létrehozok egy helper projectet de azzal is kör maradt a gráfban. Ezt úgy oldottuk meg hogy a Main Menut sosem zárjuk be így minden csata, team editelés után tud az ember bárhova lépni.

Nagyon jó volt a srácokkal dolgozni. El tudtunk egymástól lesni egy két dolgot és bár meggyűlt először a git-tel a bajunk de a végére egészen hozzászoktunk a csapatmunkához.

Kovács Gergő:

Az én feladatom a Fishy Raid Fight System leprogramozása volt. Nehézségek a logic kialakításában/megtervezésében voltak. A halak mozgása, ütközés detektálása, képességek elkészítése voltak a legnehezebbek, sokat gondolkodtam, debuggoltam mire meglett a megoldás. Az utolsó pár napban bugokat fixeltünk Danival. Ezek közül a legnagyobb kihívás az volt, hogy a halott halak ne támadjanak.

Sok órányi hibakeresés után találtam meg a hibát... Csak egy sima if-kellett a megfelelő helyre és minden működött.

Legbüszkébb a logic megírására vagyok.

Ha minden jól megy akkor még nyáron bővítjük és optimalizáljuk a játékot.

Jó volt a többiekkel együtt dolgozni végre egy nagyobb projektet készítettünk el, amit akár másnak is szívesen megmutatnék.

Eleinte a git-tel nekem is gondom volt mivel előző félévekben más rendsert használtunk de gyorsan belerázódtam.

Videó link:

https://www.youtube.com/watch?v=CYJ_3tLP_Jc