

Specifikace zápočtového programu Bit

Krátký popis:

Zápočtový program Bit je hra, která se sestává z konzolového prostředí, ve kterém uživatel prochází lokace a hraje hry s monstry. Hra končí ve chvíli, kdy neexistuje lokace, ve které by bylo neporažené monstrum.

Samostatné herní a ovládací prvky:

Uživatel je ve hře reprezentován jako bit, který se hýbe do čtyř směrů buď pomocí šipek na klávesnici, nebo kláves W,A,S,D. Další interakce (mimo "hry") probíhá pomocí kláves, které jsou vyznačeny na obrazovce – např. započnutí hry s monstrem, ukončení hry před výhrou, vstup do lokace apod.

Lokace je uměle vytvořená oblast, která je definována textovým souborem, a která se skládá z prázdné roviny, na které můžou (a nemusí) být monstra, a může být vyhraná – to znamená, že všechna monstra, které se v lokaci nacházejí, jsou poraženy – a nebo nevyhraná – pokud ještě zbývají neporažené monstra v lokaci. Pro rozlišení slouží jméno a trikolora, která tuto lokaci označuje – to znamená, že můžou existovat lokace se stejným jménem ale jinou trikolorou, resp. naopak, ale nemůžou existovat dvě lokace se stejným jménem i trikolorou. Všechny lokace jsou umístěny v textovém souboru seznamLokaci.txt. Vytváření lokací zajišťuje Editor Lokací (@1).

Monstra jsou entity, které jsou definovány textovým souborem, jsou nezávislé na lokaci (stejně monstrum může být vícekrát v jiných lokacích, a i ve stejné), mají své atributy a vzhled. Atributy monster jsou: typ (dobré / zlé), obtížnost (1 – 6), pravdivostní hodnota zapnutí (true / false, tohle odpovídá tomu, jestli už jsi nad monstrem vyhrál nebo ne), a hlášky pro různé stavy (neporažen a nehrán, neporažen ale už hrán, poražen), jméno. Nemůžou existovat dvě monstra, která mají stejné atributy a i jméno. Vytváření monster zajišťuje Editor Monster (@2).

Hry:

Při hraní s monstry se rozlišuje jejich typ

při hraní s přátelskými (dobrymi) monstry se hraje logická hra, ve které monstrum aktivně nehraje (tato hra je tedy pasivní), jde o jakousi umělou hádanku, kterou monstrum nabízí hráči jako příjemné zpestření. Obtížnost se rozlišuje dle obtížnosti monstra, hra je typu "najdi symbol do řady", resp. určitá parafráze.

při hraní s nepřátelskými (zlými) monstry se hraje aktivní hra proti monstru, které má svoji určitou inteligenci, resp. chování, které se liší podle obtížnosti monstra. Hrajou se zatáčky, známé také jako Tron, ovšem s tou variací, že monstrum jen utíká, nemůže uživatele zničit, protože neprodukuje vlastní čáru. Jedná se tedy o takový lov. Ovšem i délka trvání čáry (než zmizí) uživatele je omezená, jinak by to bylo velmi jednoduché. Uživatel může svou čarou procházet.

Co se týče průběhu hry, hra si automaticky pamatuje poslední lokaci

Bitu, v případě ukončení hry při soutěžení s monstrem načte hra lokaci Bitu do poslední navštívené lokace, na poslední souřadnici ve které byl spatřen. Ukládání chci udělat při libovolné změně souřadnice (pohybu), a pochopitelně i při výhře nad monstrem / uzavření lokace.

Jak už jsem psal výše, hra končí pokud člověk vyhraje nad všemi monstry ve všech lokacích, tato podmínka je vždy kontrolována při spuštění hry, a může se měnit přidáním nové lokace s novými monstry.

Dodatky:

@1: Editor Lokací:

Editor lokací je samostatný program, který umožňuje:
vytvořit lokaci se jménem a trikolorou
uložit lokaci do seznamu lokací přístupných ze hry
přidat do lokace monstrum (plus pozicování, které kontroluje, aby nedošlo k překrývání monster)

@2: Editor Monster:

Editor monster je samostatný program, který umožňuje:
vytvořit monstrum se jménem, atributy a vzhledem (vytvoření vzhledu je přístupné až po určení typu a atributů (šířka, výška), protože je na těchto attributech závislé)
uložit monstrum mezi použitelné monstra