

PONG

Multiplayer

Spataru Horia-Stefan

Raport de implementare a proiectului „Pong-multiplayer”

Tema proiectului:

„Pong-multiplayer” – joc 2D.

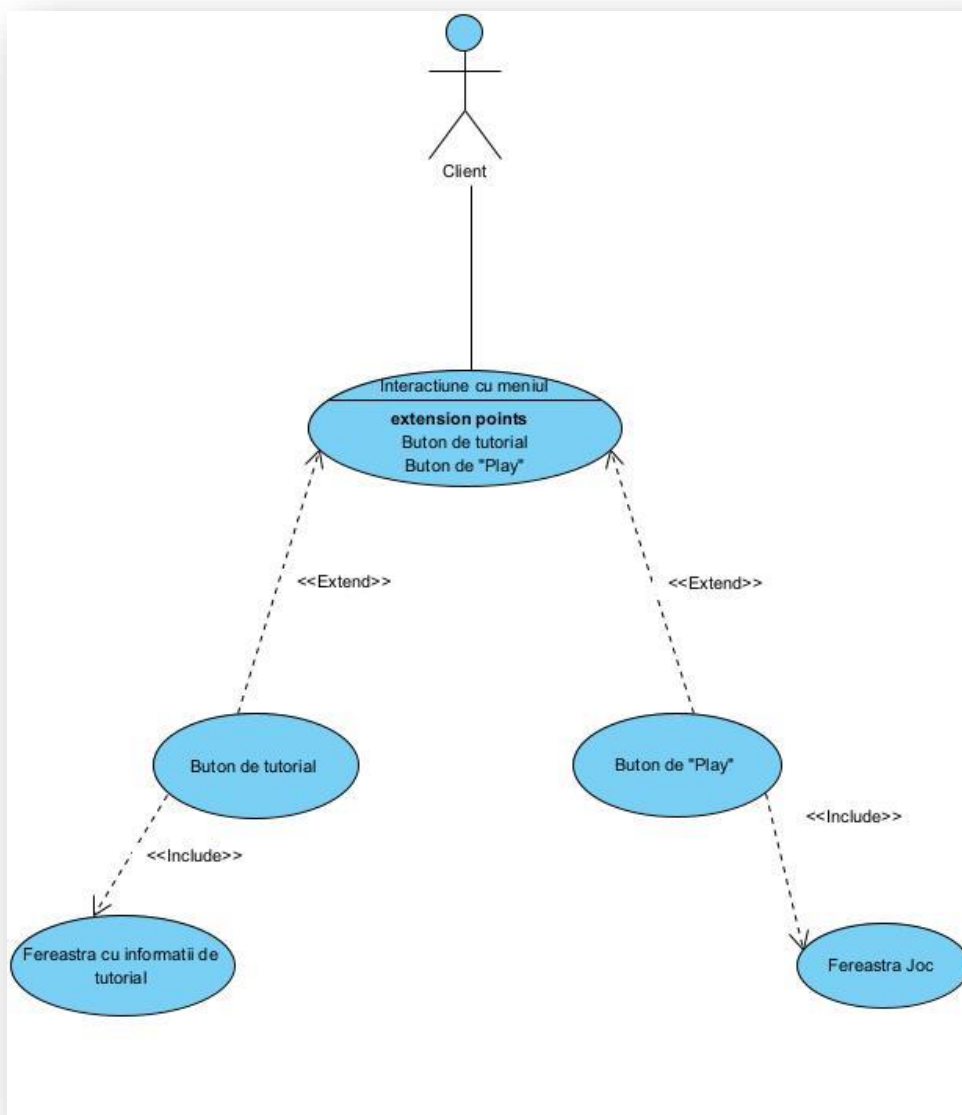
Descrierea proiectului:

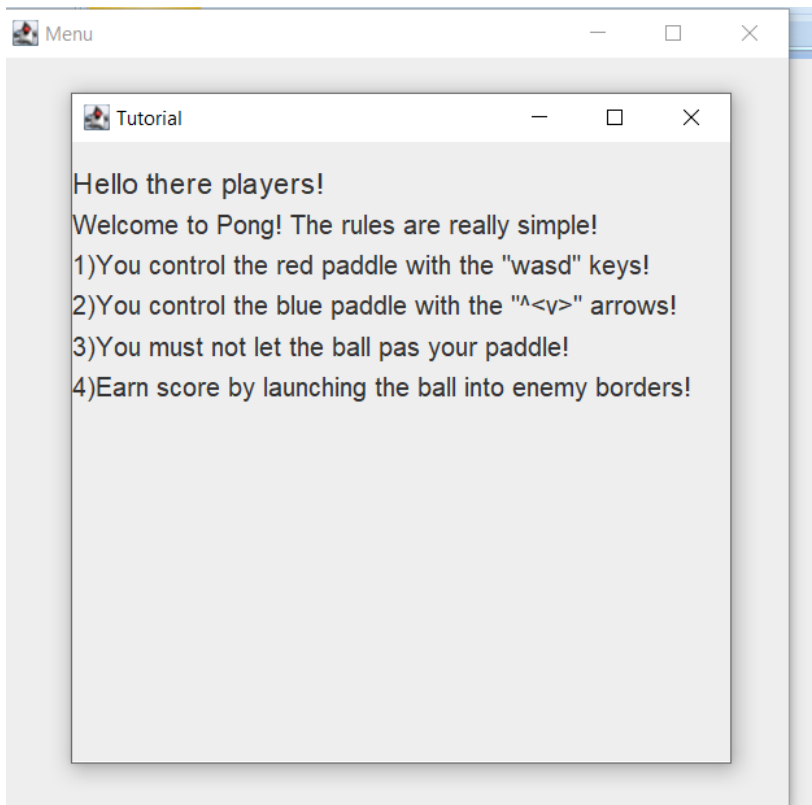
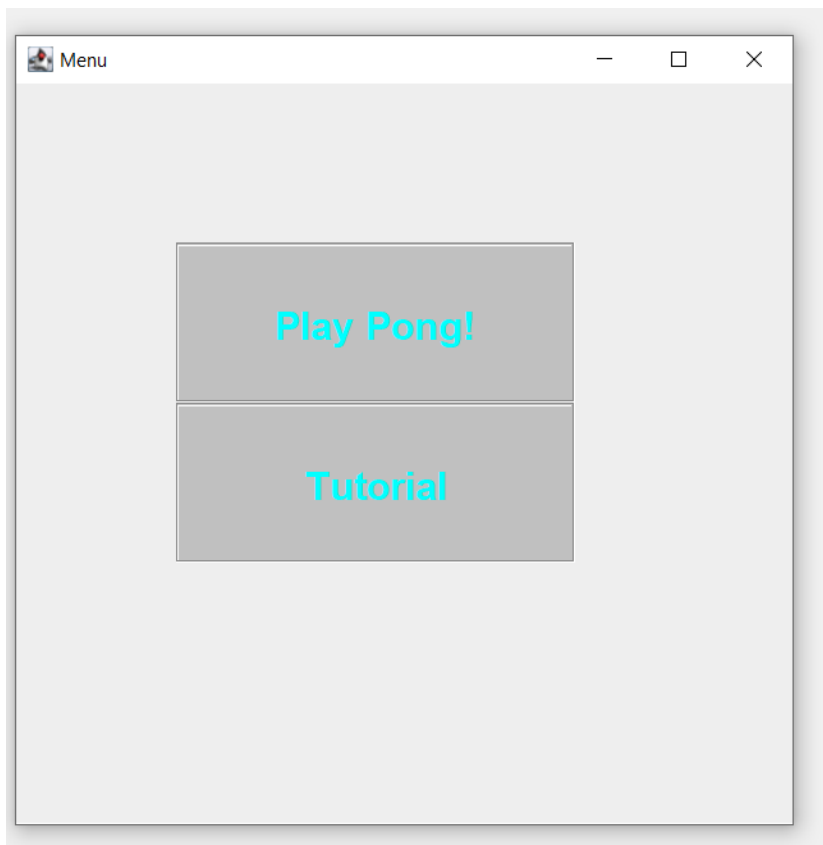
„Pong” este o adaptare digitala a sportului „Ping Pong” sau in termeni mai precisi, tenis de masa. Acesta consta in doua palete si o minge. Desigur, jocul este multiplayer!

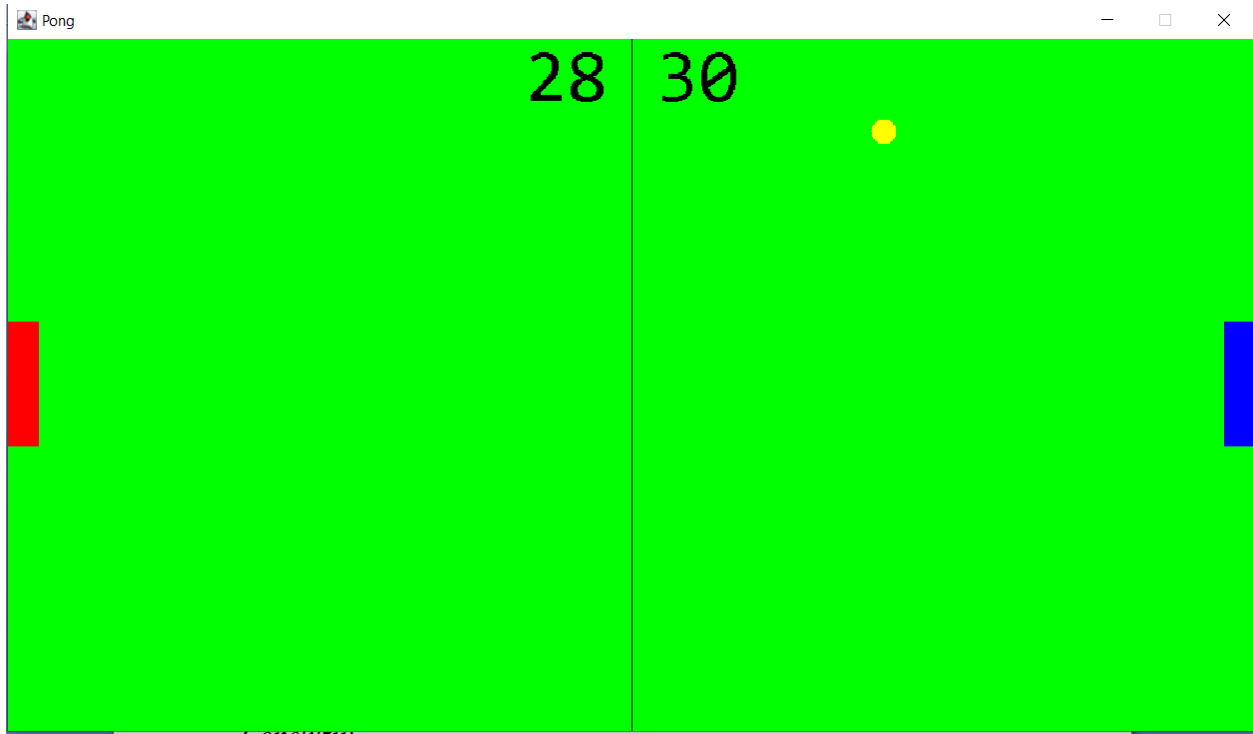
Scopul jocului este de a trimite mingea in teritoriul inamic si a o impiedica pe aceasta sa intre in teritoriul propriu. Odata mingea ajunsa la marginea unui jucator, jocul este resetat si se adauga un punct de scor celui alt jucator.

Arhitectura proiectului:

Ca functionalitati jocul dispune de un meniu cu doua optiuni, prima optiune fiind jocul in sine in timp ce a doua este un tutorial pentru jucatorii noi, ce ii invata pe acestia scopul si mecanica jocului. Meniul este navigabil, jucatorii avand posibilitatea de a inchide jocul respective fereastra "Tutorial" pentru a reveni la meniul.







Tehnologii utilizate în proiect:

Jocul este creat in Java, fiind realizat cu ajutorul claselor si obiectelor. Ca IDE am folosit Eclipse IDE.

Aplicatia este realizata prin urmatoarele clase:

- MyFrame.java ///clasa pentru meniul principal/interfata
- MyFrame2.java ///clasa pentru fereastra de tutorial
- GameFrame.java ///clasa pentru interfata jocului
- GamePanel.java ///clasa pentru fereastra jocului
- Ball.java ///clasa pentru fizica si grafica mingii
- Paddle.java ///clasa pentru fizica si grafica paletii
- Score.java ///clasa pentru algoritmul de scor
- PongGame.java ///clasa ce lanseaza aplicatia, mai exact meniul

Concluzii:

Industria jocurilor video este una fascinanta in ochii mei, si odata cu ea a aparut o adevarata cultura, avand esports, jocuri abstracte facute strict pentru arta sau chiar jocuri ce spun povesti la fel de bine ca filme. Posibilitatea de a recrea acest sport pe ecranul calculatorului meu este pur si simplu superb. Pot spune dupa acest proiect ca sunt interesat sa continui pe aceasta ramura

Din punct de vedere tehnic pot spune ca am invatat, nu numai sa utilizez clase in Java, ci mai mult IMPORTANTA pe care acestea o au in TOATE limbajele. In comparatia cu proiectul meu de la disciplina „PI” unde am lucrat in C++, Java exceleaza la usurinta de a crea o interfata grafica, in C avand obligatia de a folosi un software extern, cum ar fi WxWidgets sau SFLM. Deci si aici raman convins de a ramane axat (dar in continuare deschis) pe limbajul Java.

Bibliografie:

Jocul este creat cu ajutorul tutorialului realizat de “Bro Code”:

<https://www.youtube.com/channel/UC4SVo0Ue36XCfOyb5Lh1viQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=oLirZqJFKPE>