

Projekat

Pirate Hunt

Profesor: Letić Vedad

Student: Hussain Abdel-ilah

Sadržaj

1. Uvod.....	3
2. Opis.....	3
2.1. Prvi model.....	3
2.2. Drugi model.....	3
2.3. Treći model.....	3

1. Uvod

Cilj projekta je napraviti igricu "Pirate Hunt", koja se igra na matrici $n \times n$ sa preprekama. Cilj igrača je da obiđe određena unaprijed zadana polja,

odnosno da dođe iz jednog polja u drugo. Gusari pokušavaju uhvatiti igrača. Svaki naredni nivo ima više prepreka i više gusara. Ako gusari udare u prepreku, ona nestaje, a ako se dva gusara sudare, nastaje nova prepreka. Gusari igrača ganjaju koristeći jednostavnu logiku približavanja po redu, a zatim po koloni, ili obrnuto. Svaki gusar ima svoju logiku praćenja.

2. Opis

Cijeli kod zapravo možemo podijeliti na tri dijela, odnosno tri modela, od kojih je svaki podjednako bitan i značajan za prethodni.

2.1. Prvi model

Prvi model sadrži tri dijela.

Prvi i najvažniji dio se zove MatrixField, tj. jedan element u jednom polju matrice. U prvom dijelu sam definisao tri varijable, kolona, red i status. Varijabla status određuje igrača, neprijatelja, ili otok.

Drugi dio, je dio nazvan Player. U ovom dijelu su definisane dvije varijable ime i pozicija, pri čemu pozicija postavlja na neko mjesto u matrici. Također u ovom dijelu nalazi se i bitna funkcija koju sam nazvao Move, funkcija koja mijenja poziciju igrača.

Treći dio je nazvan Enemy. Definisani su neprijatelji i njihove pozicije.

2.2. Drugi model

Drugi model je GUI, u kojem imam dvije klase. PlayWindow i WelcomeWindow. U klasi WelcomeWindow je smješten menu, gdje user može da unese svoje ime, level igrice, te da počne igrati. Kada korisnik klikne na start new game otvara se PlayWindow, gdje nam se pruža mogućnost igranja.

2.3. Treći model

Cijela logika igre je smještena u klasi GameLogic. Prvo se kreira target(cilj), i kada igrač dođe na tu poziciju igra je završena. U zavisnosti od toga gdje se kreira targer, kreira se player. Naprimjer, ako se targer kreira u (0,0), player će u (14,14), i slično.