

README Maraloi Ioana 323CC tema 2 - POO

Implementarea temei a durat aproximativ 10 ore. Nu mi s-a parut o tema dificila, consider ca a fost mult de scris si erau mici detalii care trebuiau rezolvate si dura mai mult testarea functionalitatilor, spre exemplu am uitat sa dau repaint la viata sau mana eroului sau uitam sa colorez din nou butoanele pentru miscari.

Am realizat prima data partea de interfata grafica, incepand cu meniul de logare. acolo am preluat in mare parte ideea pe care am implementat-o deja la tema anterioara, parcurg toate conturile pana gasesc contul cu email-ul introdus in interfata (daca nu gasesc mail-ul, se afiseaza o eroare cu "no such user"), iar atunci verific daca parola corespunde(daca da => afisez ecranul de alegere a caracterului, altfel afisez mesajul "wrong password!").

la meniul de alegere a personajului am facut alta clasa (ChooseCharacter) si am afisat toate posibilitatile, adaugand si butoane. in functie de butonul apasat, se alege un personaj si se continua la afisarea matricei.

Pentru afisarea tablei de joc am creat clasa DisplayGrid, in partea de sus se afiseaza o poza cu un erou, numele, level-ul si experienta, precum si viata, aura, damage-ul si numarul de inamici doborati. in mijloc se afiseaza harta iar in partea de jos butoanele pentru miscari + butonul de exit.

daca se ajunge la un sanctuar, se maresc viata si aura si se afiseaza alt ecran care spune ca s-a ajuns la sanctuar si ca au crescut viata si aura.

daca se ajunge la un dusman, apare alt ecran cu statisticile jucatorului si ale dusmanului si cu 2 butoane: unul pentru a alege o vraja si unul oentru atac normal. butonul pentru vraja este dezactivat daca eroul nu mai are vraji sau daca nu ar suficienta aura pentru oricare dintre vraji. daca inamicul este imun la vraja aleasa de jucator, se afiseaza alt mesaj in care se mentioneaza acest lucru. daca jucatorul pierde batalia, se afiseaza ecranul definit de functia EndGame, in care sunt scrise statisticile jucatorului si se arata 2 optiuni: continuarea jocului prin alegerea altui personaj sau finalizarea jocului.