

JAVA - projekt	
Wydział Elektrotechniki Automatyki i Informatyki	
Tower Defender	
Studia: Stacjonarne	Kierunek: Informatyka
Grupa: 2ID12B	Jakub Wojnowski
Ocena:	

Tower Defender jest to gra polegająca na zwalczaniu przeciwników za pomocą wieżyczek. Gracz musi przetrwać nadchodzące fale coraz to silniejszych przeciwników którzy zmierzają po wytyczonej trasie. Jeśli gracz straci wszystkie swoje życia przegrywa grę.

sprawozdanie ma 3 segmenty

1. Wstęp
2. Tryb edycji
3. Tryb rozgrywki

1. Wstęp



po uruchomieniu programu wita nas okno menu.
mamy do wyboru kilka opcji

-Play
-Edit
-Settings
-Quit

są to w pełni funkcjonalne przyciski które przenoszą nas do innej sekwencji.
na początek omówię sekwencje do której przenosi nas przycisk **Edit**.

2. Tryb Edycji



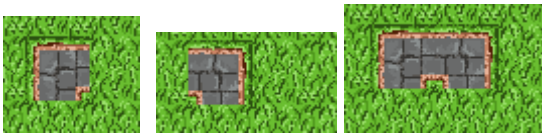
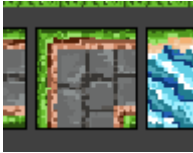
po przejściu z menu do trybu edycji widzimy już w pełni przeze mnie zaprojektowaną mapę rozgrywki. Widoczna woda posiada animacje.
poniżej mapy jest ToolBar w którym znajdują się przyciski

zaczynając od lewej strony jest **Menu**, które po wybraniu przenosi nas z powrotem do **Menu**.

Następnym przyciskiem jest **Save** przycisk ten służy do zapisania naszej mapy kiedy skończymy ją edytować.

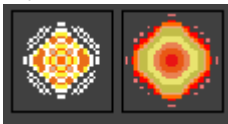
Następne 7 przycisków zaczynając od trawy i kończąc na teksturze wody z plażą w lewym górnym rogu są to reprezentacje tekstur dzięki którym możemy edytować mapę.

dla przykładu:



po wybraniu przycisku zakrętu drogi możemy edytować mapę z pomocą textury jaką ten przycisk reprezentuje. po wybraniu textury możemy ją obracać za pomocą przycisku **“R”** jak widać na obrazkach.

Ostatnimi dwoma przyciskami są to punkty **Start** i **Stop**. Punkty te służą do wyznaczania miejsce startu i końca podróży naszych przeciwników.



Może istnieć tylko jeden taki sam punkt a w przypadku jeżeli ktoś próbuje ustawić dwa takie same punkty pierwszy przestaje istnieć a drugi pokazuje się w wybranym miejscu.

Oczywiście droga jest jednocześnie ścieżką po której tylko będą się poruszać wrogowie.

3. Tryb Rozgrywki



Po wejściu do trybu rozgrywki od razu rozpoczyna się walka.

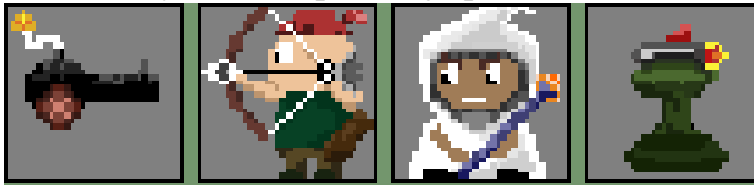
możemy zatrzymać rozgrywkę za pomocą przycisku **pause** po wciśnięciu zostaniemy poinformowani textem **Game is FROZEN** poniżej samego przycisku.

Na mapie pojawia się pierwsza horda wrogów. każdy przeciwnik jest zróżnicowany pod względem prędkości oraz ilości życia.



im szybszy przeciwnik tym mniej życia i w drugą stronę tak samo to działa im wolniejszy tym więcej życia. Przykładami są BAT który jest szybki ale za to ma bardzo mało życia natomiast KNIGHT jest wolny ale za to jest pancerny i ma bardzo dużo życia.

Po przeciwnikach bardzo ważnymi aspektami dla gracza są same wieżyczki dzięki którym Gracz pokonuje przeciwników:



CANNON ARCHER MAGE BAZOOKA

każda wieżyczka jest zróżnicowana pod kątem szybkostrzelności, obrażeń, kosztów zakupu, zasięgu oraz rodzaju pocisków jakich używają. dla przykładu **ARCHER** używa zwykłych strzał, jest on także tani i szybkostrzelny ale zadaje niskie obrażenia i ma średni zasięg.

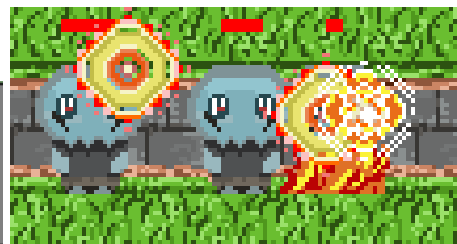


ARCHER
cost: 20g

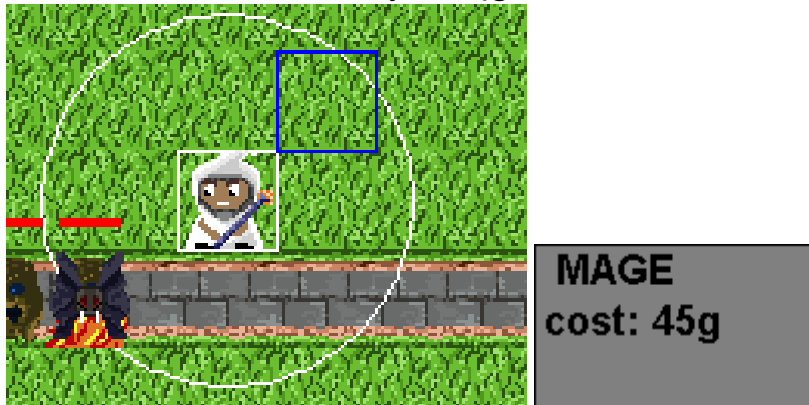
kolejnym przykładem jest **CANNON** który ma daleki zasięg i zadaje wysokie obrażenia ale jest znacznie droższy i jest wolniejszy od **ARCHERA** natomiast **CANNON** strzela wybuchowymi pociskami które także zadają obrażenia obszarowe.



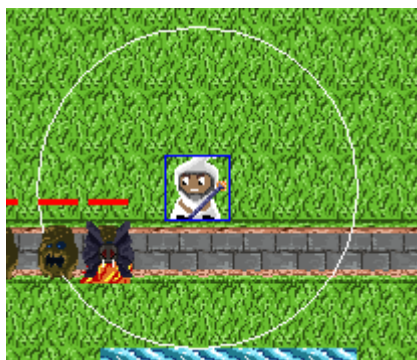
CANNON
cost: 65g



Kolejnym przykładem ciekawej mechaniki wieżyczki jest **MAGE** który spowalnia przeciwnika na czas podpalenia go przez jego czar ale ma bardzo niskie obrażenia oraz słaby zasięg.



Ponadto gra posiada system upgradowania wieżyczek. za dodatkowa opłatą można podnieść o 2 tery swoje wieżyczki co podnosi jej statystyki.



Można także sprzedać wieżyczkę za połowę jej wartości:

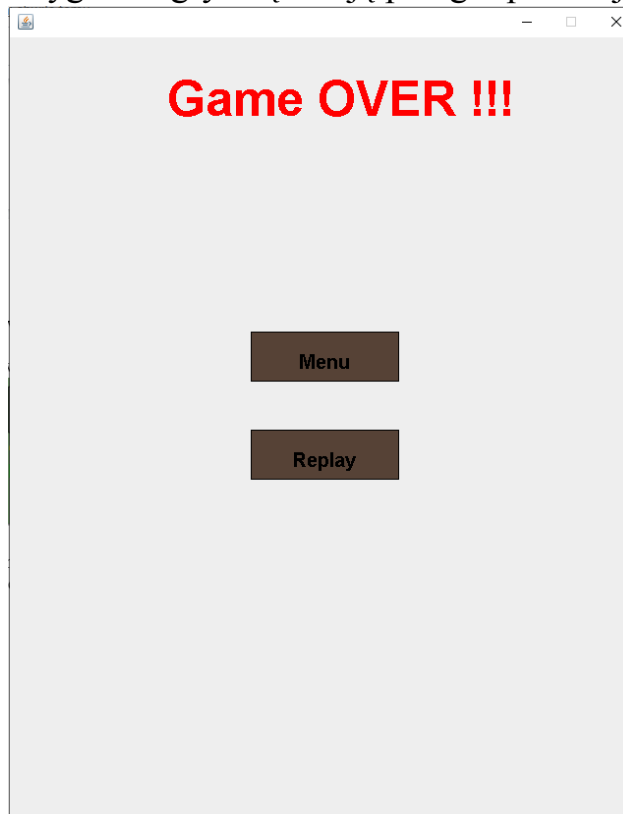


Poza samymi wieżyczkami na ActionBar znajdziemy także informacje co do ilości naszych żyć i ilości złota, ile jest fal wrogów i która jest obecnie oraz ile zostało przeciwników.



Ekonomia samej gry bazuje na ilości pokonanych przeciwników za każdego jest nagroda w złocie i za upłynniony czas gracz dostaje parę sztuk złota.

Gdy gracz wygra rozgrywkę lub ją przegra pokazuje się okno:



- z dwoma wyborami:
- Menu:** wracamy do menu
 - Replay:** gramy jeszcze raz

KONIEC