

Gra PROZE

Instrukcja obsługi gry

Uruchomienie

Aby móc rozpocząć grę należy skompilować wszystkie klasy znajdujące się w projekcie (pakiet *proze/projekt*), a następnie uruchomić plik *Application*. Przed pierwszym uruchomieniem należy skompilować i uruchomić generator pliku parametrycznego (*proze/projekt/generator*), aby dostarczyć pliki konfiguracyjne do gry.

Tryb sieciowy

Gra pobiera automatycznie pliki do gry, gdy serwer jest online. Aby uruchomić serwer należy skompilować plik w katalogu *proze/projekt/serwer* i go uruchomić. Gotowość serwera do pracy potwierdza komunikat "Ready!"

Okno startowe

Po uruchomieniu aplikacji użytkownikowi ukazuje się okno, w którym znajduje się:

- plansza do gry,
- górna belka z nazwą gry, nazwiskami autorów oraz pinem odpowiadającym za wygenerowanie parametrów startowych,
- dolna belka z informacją o aktualnym poziomie (*Level*) oraz czasem, który upłynął od rozpoczęcia gry,
- pasek menu.

W menu znajdują się przyciski:

- *New Game* - rozpoczęcie nowej gry,
- *Pause* - zatrzymanie gry,

- *Options* - wybór poziomu trudności (przycisk nie jest aktywny na czas gry, aby zmienić poziom trudności należy zrobić to przed rozpoczęciem gry lub po jej zakończeniu),
- *Highscore* - lista najlepszych wyników,
- *Exit* - zamknięcie okna aplikacji.

Zasady gry

1. Celem gry jest strzelanie do obiektów poruszających się po planszy
2. Gra rozpoczyna się po wciśnięciu przycisku *NewGame*
3. Czas, liczony od momentu rozpoczęcia gry, jest jednocześnie wynikiem uzyskanym przez gracza
4. Zbicie wszystkich obiektów powoduje przeniesienie gracza do wyższego poziomu
5. Im wyższy poziom gry, tym więcej obiektów do zbitcia porusza się po planszy
6. Jeżeli graczowi uda się zestrzelić wszystkie obiekty w odpowiednio krótkim czasie ma on możliwość znalezienia się na liście z najlepszymi wynikami , gracz proszony jest o wprowadzenie swojej nazwy nawet jeśli nie kwalifikuje się na listę najlepszych wyników
7. Koniec gry następuje w momencie zestrzelenia ostatniego obiektu na najwyższym poziomie.