**Název školy** SPŠE Ječná

**Název oboru** Informační Technologie

**Adresa** Ječná 30, Praha 2

**Název práce**

Adventura

**Jméno a příjmení** Denis Kratochvíl

**Název předmětu** Informační Technologie

**Rok vytvoření** 2024

Obsah

[1 Cíl práce 3](#_Toc159689529)

[2 Software 3](#_Toc159689530)

[3 Popis hry 3](#_Toc159689531)

[3.1 Příběh 3](#_Toc159689532)

[3.2 Postavy 4](#_Toc159689533)

[3.3 Mechaniky 4](#_Toc159689534)

[4 Manuál 4](#_Toc159689535)

[5 Závěr 4](#_Toc159689536)

[6 Zdroje 4](#_Toc159689537)

Popřípadě můžete vytvořit seznam obrázků.

# Cíl práce

Cíl práce bylo vytvořit funkční dungeon-based hru s funkcemi jako např. boj s nepřítelem, prodávání/kupování itemů v shopu, sbírání itemů, zobrazování životů a healování, zobrazení inventáře apod.

Všechny body práce, které práce měla obsahovat jsem splnil a k tomu jsem dodal ještě několik prvků navíc, což naplnilo moje očekávání.

# Software

Pro vytvoření jsem využil nejnovější verzi jazyku Java tudíž JDK 21 a program jsem vyvíjel v InteliJ IDEA. Nepoužíval jsem žádné externí knihovny, takže by program měl jít spustit bez potřebné instalace externích knihoven.

# Popis hry

## Příběh

V rozlehlém prostoru mystické říše Eldorie, hluboko ve stínech Temného lesa, se nachází starobylá kobka známá jako Kovárna zpustošení. Legendy vyprávějí o jejím stvoření záhadným čarodějem Malgathem Zlovolným, který se snažil využít elementární síly ohně a páry pro své nekalé účely.

Po celá staletí Kovárna ležela ladem a její komnaty byly zahaleny temnotou a tajemstvím. Šuškanda o jejím probuzení se však začala šířit po celé zemi jako požár. Říká se, že v hlubinách Kovárny se usídlila mocná bytost známá pouze jako Kotelník, která její ohnivou energii podřizuje své vůli.

Do Temného hvozdu se sjíždějí dobrodruzi z širokého okolí, které lákají pověsti o nevýslovném bohatství a prastarých relikviích ukrytých v labyrintu chodeb Kovárny, a proto musí postupovat opatrně. Kotelník je totiž děsivý protivník, který ovládá páru a plameny, a proto se s ním musí počítat.

Kromě příslibu pokladů a slávy se však šeptá i o temných záměrech, které se skrývají za Kotlářovým vzestupem k moci. Někteří říkají, že se snaží vypustit prastaré zlo, které bylo dlouho uvězněno v hlubinách Kovárny, temnotu, která hrozí pohltit říši chaosem a zoufalstvím.

## Postavy

Boiler Man – neboli kotelník je hlavní boss dungeonu, který po zabití dá hráčovi klíč k opuštění dungeonu.

## Mechaniky

* Sebrat Item
* Prodat/koupit Item v shopu
* Zobrazit zivoty
* Zobrazit inventář
* Doplnit si životy
* Pohybovat se z místnosti do místnosti
* Bojovat s nepřítelem

# Manuál

Hra začíná v místnosti kde není nepřítel aby se hráč mohl rozkoukat, také je na začátku hry hráčovi přiřazen meč a 1 heal. Před tím než hráč může opustit mísnost musí nejdříve porazit nepřítele konkretní místnosti (to neplatí pro začínající mistnost a koncovou místnost nebo-li „Throne Room“).

Pokud chce hráč sebrat item, ten se vypíše na obrazovku a hráč dostane možnosti ho sebrat nebo ne.

Hráč postupně prochází dungeonem a nachází itemy, ale aby opustil dungeon musí nejdříve v místnosti „Workshop“ porazit bosse aby mohl opustit dungeon pomocí „Křišťálového klíče“.

# Závěr

Hru jsem vyvíjel pár týdnů střídavě, naplnil jsem svá očekávání, dokonce jsem se i naučil něco nového a obecně mě toto téma zaujalo.

# Zdroje

Moje hlava.