

## KTULU

# Projekt techniczny

## Autorzy

Marcin Chrzanowski

Klaudia Laks

Michał Naruniec

Karol Pieniący

## Platforma

Aplikacja powstanie przede wszystkim na platformę mobilną Android, ale użyte technologie mają pozwalać na łatwe wprowadzenie wersji na urządzenia z systemem iOS.

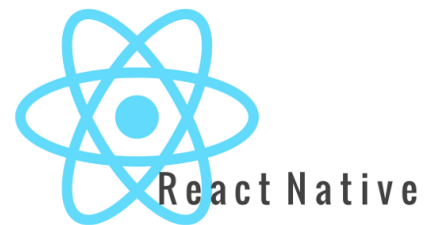
## Moduły

- ♦ Podręcznik
- ♦ Moduł przygotowania gry
- ♦ Moduł prowadzenia gry

## Nie planujemy korzystać z

- ♦ Bazy danych
- ♦ Usług sieciowych

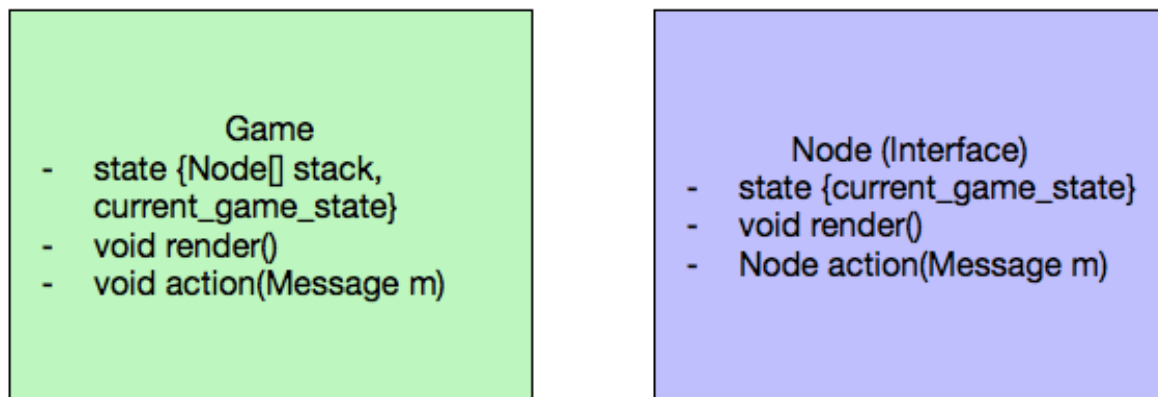
Aplikacja  
będzie  
napisana we  
frameworku  
React Native.



React Native enables you to build world-class application experiences on native platforms using a consistent developer experience based on JavaScript and React. The focus of React Native is on developer efficiency across all the platforms you care about - learn once, write anywhere. Facebook uses React Native in multiple production apps and will continue investing in React Native. React Native is the best thing ever.



Historia stanów gry jest utrzymywana na stosie o ograniczonej pojemności. Elementy stosu to wierzchołki w „maszynie stanowej”.



**Current\_game\_state** zawiera informację:

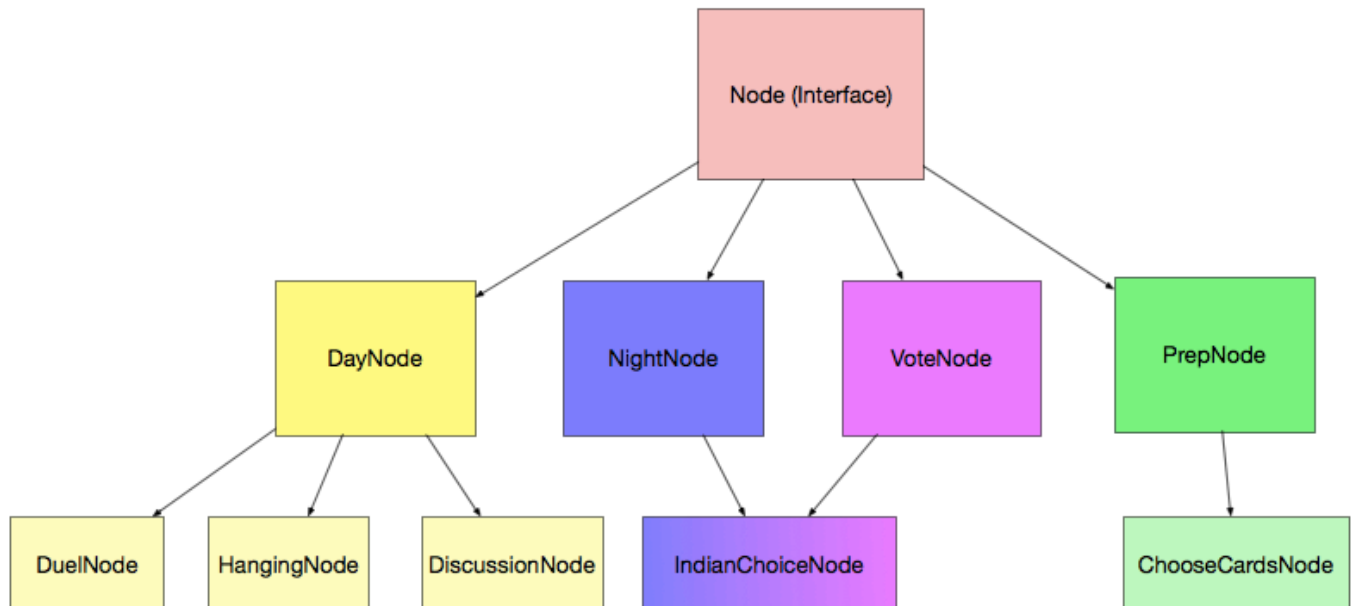
- o tym kto wciąż żyje
- gdzie aktualnie znajduje się posązek
- który jest dzień
- itp.

Metoda **Game.action(Message m)** powinna być wykonywana podczas przejścia do kolejnego stanu. Parametr message zawiera informację o wykonanej przez gracza akcji. W zależności od wartości message metoda action ustala nowy stan gry i wkłada go na stos.

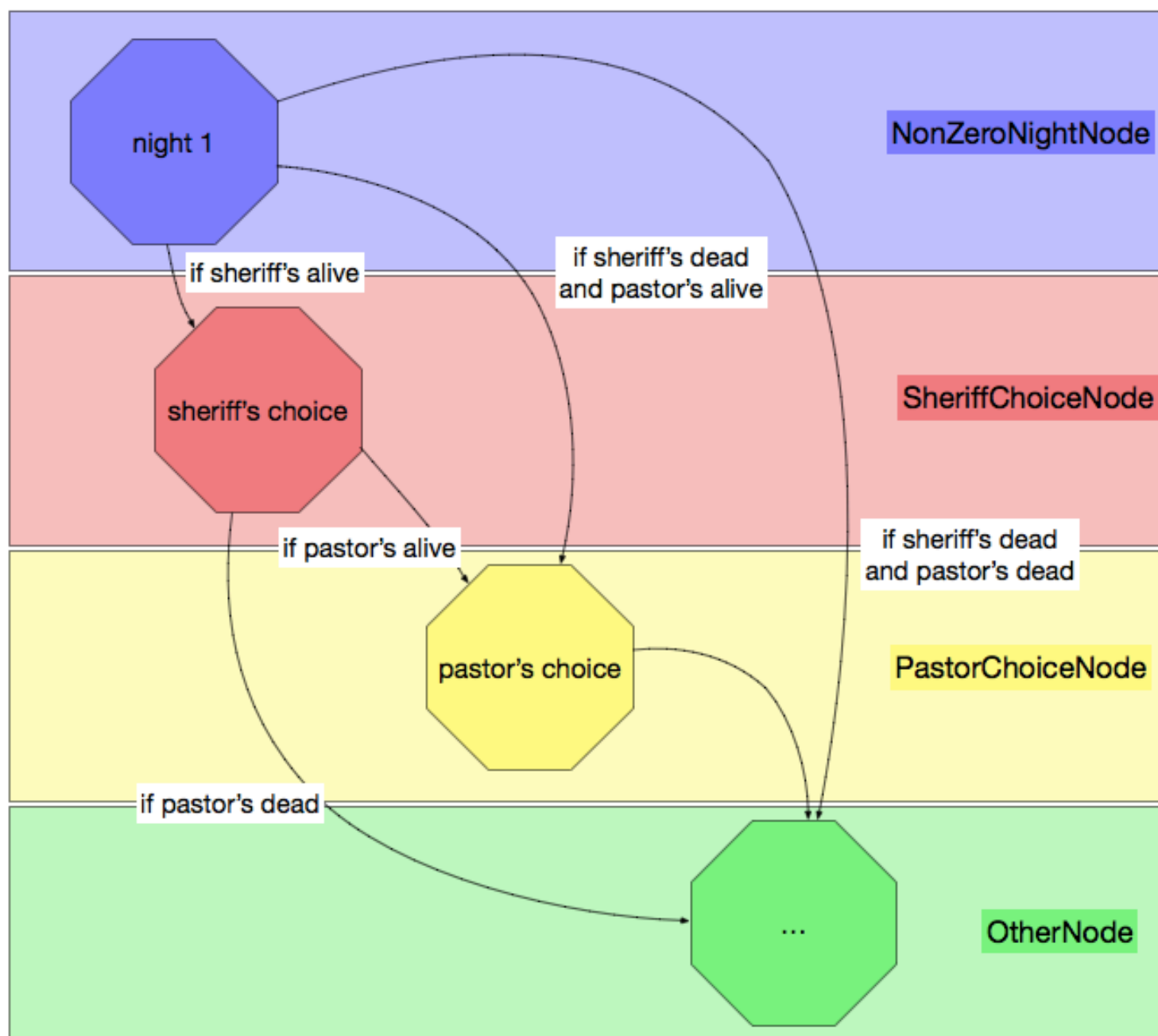
Metoda **Node.action(Message m)** jest wywoływana wewnątrz Game.action. Interpretuje message i zwraca Node z nowym stanem gry.

Metoda render() jest wymuszona przez framework React Native i odświeża widok przy aktualizacji stanu. **Game.render()** wywołuje odpowiedni **Node.render()**.

Przykładowy fragment hierarchii klas:



Poniżej fragment maszyny stanowej przedstawiający początek nocy pierwszej.



Fragment hierarchii postaci. Każdy gracz jest instancją swojej postaci, która zawiera jego imię/pseudonim, stan życia, (zdjęcie?). Informacje o graczach przechowywane są w stanie gry.

