

Infinite dungeon

Wprowadzenie

Projekt jest grą gdzie każdy użytkownik może założyć swoje konto oraz postacie. Gra jest z gatunku rogelite rpg clicker z każdym podejściem gracz staje się silniejszy, a po pokonaniu przeciwnika pojawia się kolejny z wyższym poziomem. Interface jest po angielsku ze względu na większą uniwersalność projektu.

Przygotowanie

Instalacja git bash.

git clone https://github.com/Kyuba98/Infinite_dungeon.git

Uruchomienie projektu za pomocą Visual Studio (rekomendowana wersja 2022)

W konsoli zarządzania pakietami NUGet

add-migration NazwaMigracji

update-database

Struktura projektu

Projekt jest skonstruowany w stylu MVC używając ASP.Net oraz Entity Framework.

Modele:

- "Character" konstruktor wymaga tylko "name" reszta statystyk skaluje się z poziomem gracza. Metoda "LevelUp" konwertuje doświadczenie na level.
- "Weapon" broń może być jednym z 3 typów: Sword, Bow, Staff każdy rodzaj skupia się na innych statystykach oraz daje dostęp do innych umiejętności.
- "Enemy" konstruktor wymaga nazwy oraz bazowych statystyk, tak jak w przypadku gracza statystyki skalują się z poziomem potwora

Kontrolery:

- "CharactersController" Zarządza dodawaniem oraz usuwaniem postaci oraz przekierowuje do sekcji play.
- "GameController" Obsługuje sklep oraz cały system walki.

Gameplay

W sekcji play po wyborze postaci Gracz ma opcja wejść do sklepu i wyposażyć się w broń. Kupiona broń automatycznie zastępuje aktualną broń więc wybierz mądrze. Po wyborze dungeonu gracz wkracza do dungeonu oraz losuje przeciwnika. Pierwszy przeciwnik zawsze ma poziom pierwszy poziom ten rośnie z każdym pokonanym wrogiem.

Baza danych

Baza danych jest seedowana w Data/ApplicationDbContext.cs w private void SeedInitialData wgrywane są bronie oraz przeciwnicy za pomocą konstruktorów, jest to bardzo łatwe to tworzenia automatycznie nowych recordów.

Licencje

Do produkcji projektu użyłem open source PaperCSS framework

<https://www.getpapercss.com>