

Gra Lunar Lander

Gra polega na wylądowaniu rakiety na płaskiej powierzchni z odpowiednio małą prędkością. Rakieta cały czas spada, gracz ma możliwość poruszania się do góry oraz na boki. Po kontakcie z górzystą powierzchnią lub próbie lądowania ze zbyt dużą prędkością rakieta się rozbija, a gracz traci życie. Cały czas gracz traci paliwo, jednak może uzupełnić je wlatując w kanister paliwa. Ponadto może zbierać monety, które zwiększają jego ilość punktów. Punkty naliczane są w zależności od paliwa, które zostało graczowi, wybranego poziomu trudności (EASY, MEDIUM lub HARD) oraz czasu potrzebnego do ukończenia poziomu.

W celu uruchomienia gry musimy mieć zainstalowane środowisko JDK (zalecana jest najnowsza wersja). Aby włączyć grę należy dwukrotnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na ikonę „LunarLander”. Po uruchomieniu pokazują nam się pytanie czy chcemy połączyć się z serwerem.

Jeśli zdecydujemy się na komunikację sieciową uzyskamy najnowsze pliki konfiguracyjne oraz aktualną tabelę najlepszych wyników, a nasz wynik zostanie zapisany na serwerze, jeżeli znajdziemy się w najlepszej 10 graczy.

W innym przypadku będziemy korzystać z plików lokalnych.

Następnie pokazują się nam główne menu, w którym możemy zacząć nową grę lub obejrzeć listę najlepszych wyników. Po rozpoczęciu gry mamy możliwość wybrania nicku oraz poznania sterowania rakieta. Przy użyciu strzałek prawej, lewej oraz górnej gracz może poruszać się w odpowiednim kierunku oraz zatrzymać grę naciskając spację. Następnie wybierany jest poziom trudności, po czym rozpoczyna się gra.

Jeśli gracz przeszedł poziom, wyświetlany jest jego wynik, a następnie ma możliwość rozpoczęcia następnego poziomu lub powrotu do menu.

Jeżeli gracz rozbił się traci życie i ma możliwość powtarzania poziomu. Jeśli stracił wszystkie życia, gra się kończy i wyświetlany jest końcowy wynik wraz z listą najlepszych wyników. Po czym gracz ma możliwość zaczęcia kolejnej rozgrywki.

Jeśli był włączony tryb komunikacji sieciowej, po zakończeniu działania programu najlepsze wyniki są wysyłane na serwer.