

Projekt Programowanie Obiektowe Java
Wydział Elektrotechniki Automatyki i Informatyki
Politechnika Świętokrzyska

| | |
|---|---|
| Studia: II rok Stacjonarne I stopnia | Kierunek: Informatyka |
| Data wykonania: 05.06.2022 | Grupa: 2ID12A |
| Ocena: | Artur Graba Karol Gardian Damian Gajda |
| Temat: Gra Monopoly 3D. | |

Opis projektu:

Wykorzystaliśmy środowisko IntelliJ IDEA 2022, bibliotekę graficzną LibGDX.

Ogólny zarys aplikacji:

Gra wzorowana na klasycznym Monopoly, zawiera wiele funkcjonalności z gry planszowej, lecz niektóre funkcje zostały zmodyfikowane. Na naszej planszy ustawiane są pionki, w zależności od tego ile przed rozpoczęciem gry wybierzemy graczy. Plansza jest obiektem po której poruszają się pionki oraz ustawione są pola na które staje gracz. Pole odpowiada pewnym realnym obiektom, które możemy w grze kupić. Chodząc po polach możemy napotkać pole, zakupione przez innego gracza, możemy je odkupić lub zapłacić karę. Na planszy są również pola specjalne mające swoje dodatkowe akcje. Pionek aby się poruszył, musi wylosować liczbę oczek za pomocą wciśnięcia przycisku Rzut kostkami. Porusza się 2-12 oczek, tak jak w klasycznym rozwiązaniu. Pieniądze, za które kupujemy pola w grze są aktualizowane względem akcji wykonywanych na nich. Za każdym razem, gdy pionek skończy swój ruch, możliwość ruchu przechodzi na kolejnego gracza. Kolejność rozpoczęcia rozgrywki przez gracza jest losowa. Każda rozgrywka trwa do 20 minut.

Sposób uruchomienia projektu:

W celu uruchomienia aplikacji należy otworzyć plik Monopoly.exe w folderze aplikacja_do_uruchomienia.

Szczegółowy opis klas, metod, funkcji oraz ich przeznaczenia w dokumentacji JavaDoc

Podział pracy zespołu:

Artur Graba 33.3%

Karol Gardian 33.3%

Damian Gajda 33.3%

Przekładowe screany z gry:



