



WYDZIAŁ ELEKTRONIKI  
I TECHNIK INFORMACYJNYCH

Projekt PROZE 21L

*Instrukcja Gry*

„PANG”

Jan Bronowski, Maksym Khachapuridze

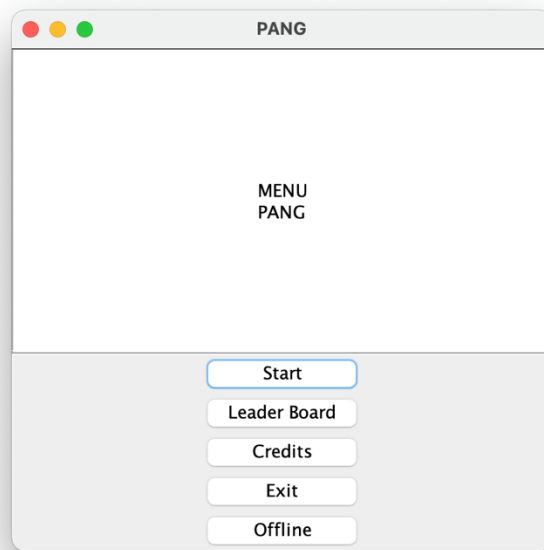


POLITECHNIKA WARSZAWSKA

**Politechnika  
Warszawska**

# 1.

## Main Menu



Przyciski:

Start – zaczyna grę

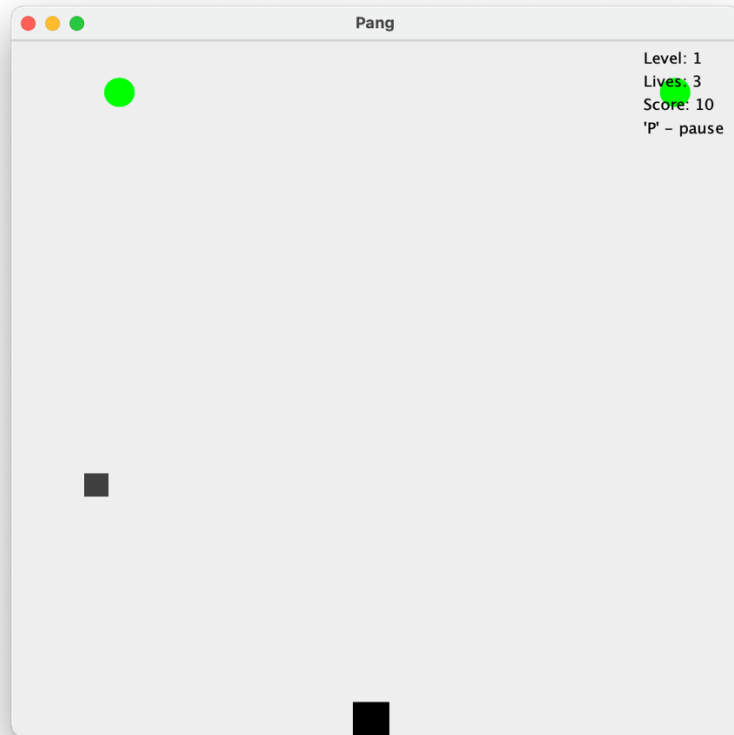
Leader Board – pokazuje tabelę wyników

Credits – pokazuje twórców gry

Exit – wychodzi z gry

Offline/Online – zmienia tryb gry na online lub offline

## 2. Gameplay



### Poruszanie:

Lewa strzałka – ruch w lewo

Prawa strzałka – ruch w prawo

### Alternatywnie:

„A” – ruch w lewo

„D” – ruch w prawo

Spacja – strzał

p – pauza/wznowienie gry

### Mechaniki:

Gracz porusza się w lewo lub prawo.

Celem gry jest unikanie i zniszczenie wszystkich piłek na wszystkich poziomach.

Gracz traci życie po kontakcie z piłką.

Piłki są niszczone poprzez strzał. Może być tylko jeden aktywny strzał.

W zależności od rozmiaru piłki. Piłka jest niszczona i są tworzone nowe piłki.

Zebranie „power up” zwiększa szerokość lasera. „Power upy” są mniejszymi czarnymi kwadratami które pojawiają się na planszy przy odpowiednich warunkach po czym opadają

Etap się kończy, gdy gracz zniszczy wszystkie piłki.

Gra ulega końcu, gdy gracz straci wszystkie życie lub przejdzie wszystkie poziomy.

### 3. Punktacja

Tabela

Rozmiar Piłki	S	M	L	XL
Punktacja	3	3	5	10

(Punktacja jest wczytywana z pliku konfiguracyjnego)

### 4. Uruchamianie Gry

#### Wymagania:

jdk-15.0.1.jdk  
com.google.code.gson:gson:2.8.6

By poprawnie uruchomić grę należy poprawnie skompilować wszystkie klasy załączając wszystkie zewnętrzne biblioteki.

#### Komendy do Uruchomienia:

Java -jar server.jar  
Java -jar game.jar

Powyższe komendy należy wywołać w folderze proze21l\_bronowski\_khachapuridze