

Allen

-Jardă Maria-Elisabeta-

Regulile jocului: Acest joc este de tip Single player , jucatorul trebuie sa nimiceasca inamicii intalniti in drumul sau spre urmatorul nivel si sa adune un scor cat mai mare. Jucatorul poate intalni in drumul sau si Red Mushroom ce ii poate creste dimensiunile ,dar si Green Mushroom ce ii mai aduga vieti.

Povestea jocului: Jocul este plasat intr-un loc in care se pot gasi multe diamante pretioase,acest loc numindu-se Misterul Comorilor. Allen cunoaste povestea acestui loc de la parintii sai care erau arheologi. Allen nu a stat mult pe ganduri si iat-o ajunsa in renumitul loc Misterul Comorilor ,dorindu-si sa adune cat mai multe diamante. Insa drumul ei nu va fi deloc usor pentru ca acest loc este pazit de inamicii Goomba ce pazesc neincetat aceste obiecte pretioase.

Personaje:

1. **Allen** este protagonista jocului si caracterul jucatorului. Numele sau a fost ales dupa renumitul arheolog Jim Allen . Devenind si ea arheolog la fel ca parintii sai , infatisarea ei i se potriveste intocmai.
2. **Goomba** este personajul secundar..El este intalnit in special in locurile in care sunt diamante.
3. **Mushrooms** sunt ciuperci de culoare rosie sau verde.

Mecanica jocului :

- Allen pot fi omorata de caracterele de tip Goomba la atingerea lor,insa daca Allen sare peste ei acestia vor fi nimiciti.
- La atingerea ciupercii rosii Allen va creste in dimensiune. Allen va putea sa-si revina la dimensiunea initiala daca il va atinge o singura data pe Goomba ,insa la a doua atingere va putea fi omorata de acesta.
- La atingerea ciupercii de culoare verde Allen va mai castiga o viata.
- Allen va mai intalni si asa numitele PIPE-uri prin care va putea cobori sau urca .
- La sfarsit de nivel Allen va intalni un steag ,iar daca Allen il va atinge ,atunci va trece la urmatorul nivel.

Keys:

- Tastele ce pot fi folosite sunt **W,A,S,D,Q** , dar si **mouse-ul**.
- **W**-La apasarea acestei taste Allen va sari. Daca aceasta tasta va fi apasata cand Allen este sub un pipe,atunci evenimentul va fi urcarea personajului prin pipe.
- **A**- La apasarea acestei taste Allen se va deplasa la stanga.
- **D**- La apasarea acestei taste Allen se va deplasa la dreapta;
- **S**- Aceasta tasta genereaza un eveniment doar atunci cand Allen se afla deasupra unui pipe si rezultatul este coborarea personajului prin pipe.
- **Q**- La apasarea acestei taste Allen va pierde o viata.
- **Mouse**- Mouse-ul este folosit pentru apasarea butoanelor in joc.

SpriteSheet

- Am folosit mai multe SpriteSheet-uri pe care le-am construit cu GIMP.
- Acest SpriteSheet a fost folosit pentru personajul principal, Allen.



- Acest SpriteSheet a fost folosit pentru Goomba.



- Ciupercile.



- Boxele pentru PowerUpBlocks



- Finish Flag



- Wall



Diagrama de clase pentru pachetul entity.

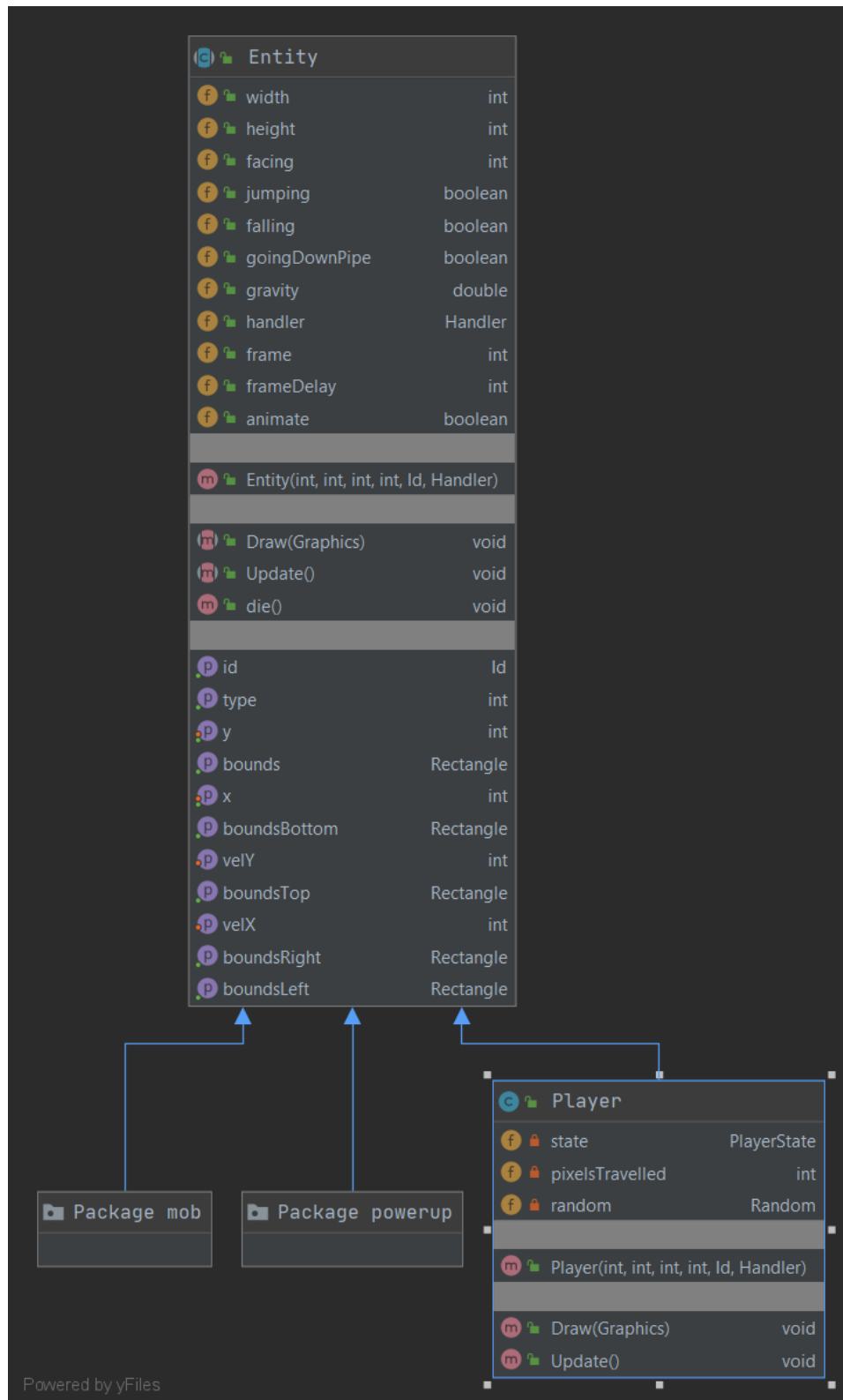


Diagrama de clase pentru pachetul tile.

