

SHOOTING GAME

Dokumentácia semestrálnej práce z informatiky

Meno a priezvisko: Milan Ozaniak
Študijná skupina: 5ZYI16
Predmet: Informatika 1

Obsah

1. Popis programu	3
2. Užívateľská príručka	3
3. Použité knižnice	3

1. POPIS PROGRAMU

Shooting game je hra, kde sa hráč snaží prejsť určité levely. Každý level obsahuje nepriateľov a prekážky. Hráč ma za úlohu poraziť všetkých nepriateľov a pri tom nestratiť všetky svoje životy. Hráč ma na výber z piatich levelov, pri čom každý jeden je progresívne ťažší. Na každom leveli sú nepriatelia, ktorých keď hráč porazí tak dostane určitý počet hracej meny – gold. Level ukončíme tým že porazíme všetkých nepriateľov alebo keď nepriateľ porazí hráča. Za získané goldy si hráč môže v obchode kúpiť lepšie zbrane, ktoré mu majú pomôcť prejsť ďalšie levely ľahšie.

2. UŽIVATEĽSKA PRÍRUČKA

Po spustení hry sa otvorí okno nazývané „main menu“. Hráč ma na výber z piatich levelov a možnosť navštíviť obchod. Po spustení levelu sa hráč objaví na štartovacej pozícii. Jeho úlohou je poraziť všetkých nepriateľov. Pohyb hráča sa ovláda šípkami hore, dole, doprava a doľava a strieľanie je ovládané medzerníkom. Za každého porazeného nepriateľa sa hráčovi pripočíta hracia mena – goldy. Level sa skončí po porazení všetkých nepriateľov, vtedy sa level počíta za vyhraný. Keď hráča nepriatelia porazia, jeho životy sú 0, hráč sa vráti na „main menu“ a level sa počíta za prehratý. Po skončení levelu ma hráč možnosť ísť do obchodu a kúpiť si lepšiu zbraň za nazbieranú hraciu menu. Zbrane v obchode majú rôzne výhody, väčšie poškodenie alebo väčšiu rýchlosť útoku. Tieto zbrane majú pomôcť hráčovi prejsť ťažšie levely, ktoré je samozrejme možné prejsť aj so základnou zbraňou.

3. POUŽITÉ KNIŽNICE

- Javax.swing.*
- Java.awt.*
- Java.util.*