

Projekt z programowania obiektowego - Dungeoncrawler z elementami rouge-like-a

Jakub Chomiczewski

Opis

Gra będzie składała się z labiryntu podzielonego na pokoje, w których celem gracza będzie pokonanie przeciwników, znalezienie klucza, oraz pokoju z drzwiami do następnego piętra. Rozgrywka będzie oparta na systemie turowym, gdzie gracz będzie miał pól 3 akcji które będzie mógł poświęcić na ruch, atak, popchnięcie przeciwnika, poszukanie klucza oraz otwarcia drzwi. Akcja poszukiwania klucza czy też otwarcia drzwi będzie możliwa jedynie po poknaniu przeciwników w pomieszczeniu. Planowani są dwa rodzaje wrogów wojownik oraz łucznik. Ruch będzie odbywał się na kwadratowej siatce o rozmiarach zależnych od pokoju. Interfejs użytkownika będzie składał się z możliwości zapisu rozgrywki wczytania, wyboru akcji oraz zakończenia tury. Gra jest inspirowana grą Hoplite.

Podział

W programie będą następujące klasy:

- Interfejs
- Maze
- Room
- Player
- StaticObjects
- Monster

Hierarchia klas oraz pola są przedstawione w oddzielnym pliku Hierarchy.png.