

Jungle WarriorZ

itCreations

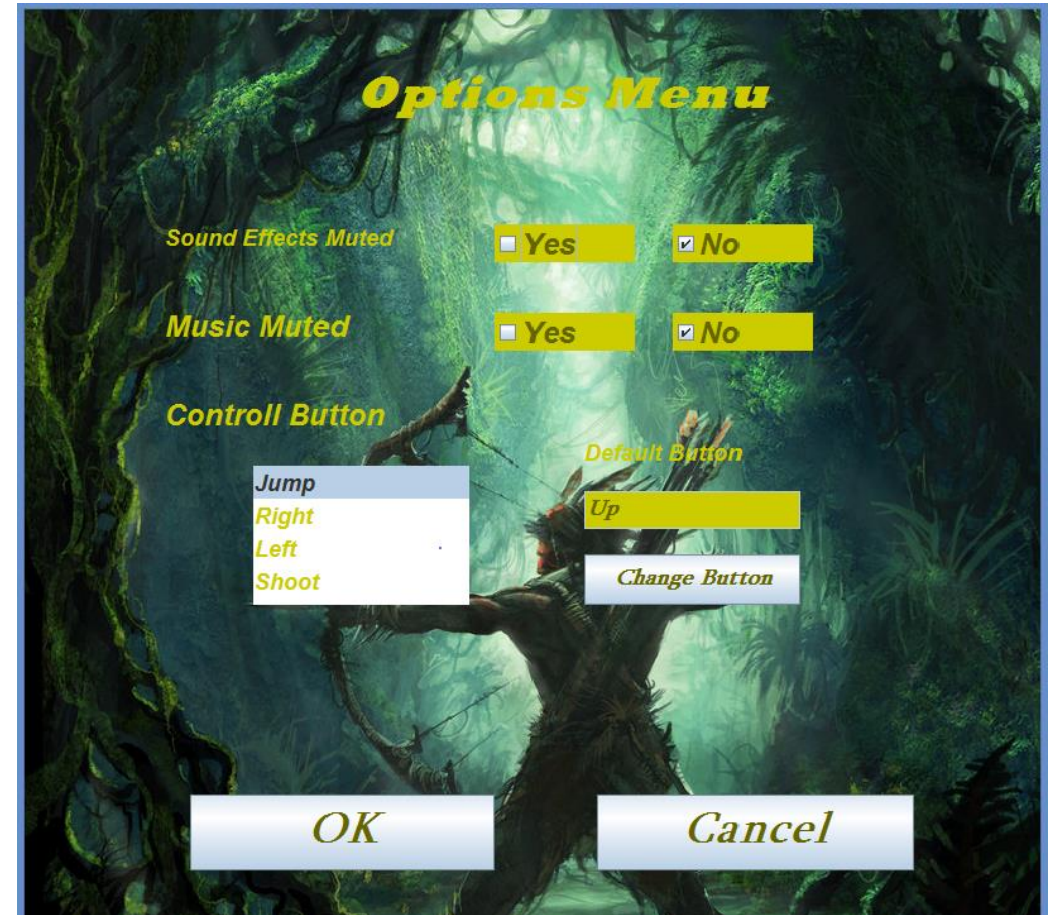
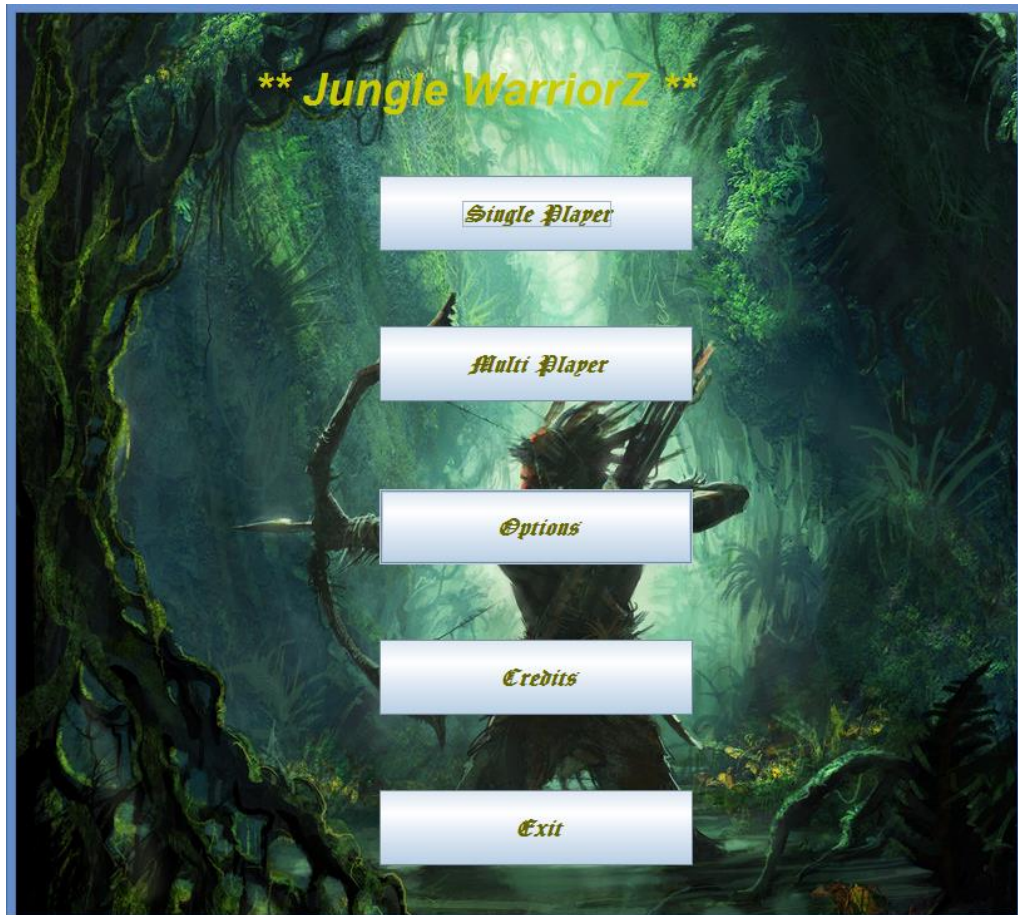
Περιγραφή Παιχνιδιού

- 2D shooter με στοιχεία platformer
- Τα γραφικά του παιχνιδιού από το background μέχρι και τους χαρακτήρες είναι όλα σχεδιασμένα στο χέρι.
- Πρωτότυποι ήχοι και μουσική.
- Δυνατότητες για single αλλά και για multiplayer παιχνίδι.

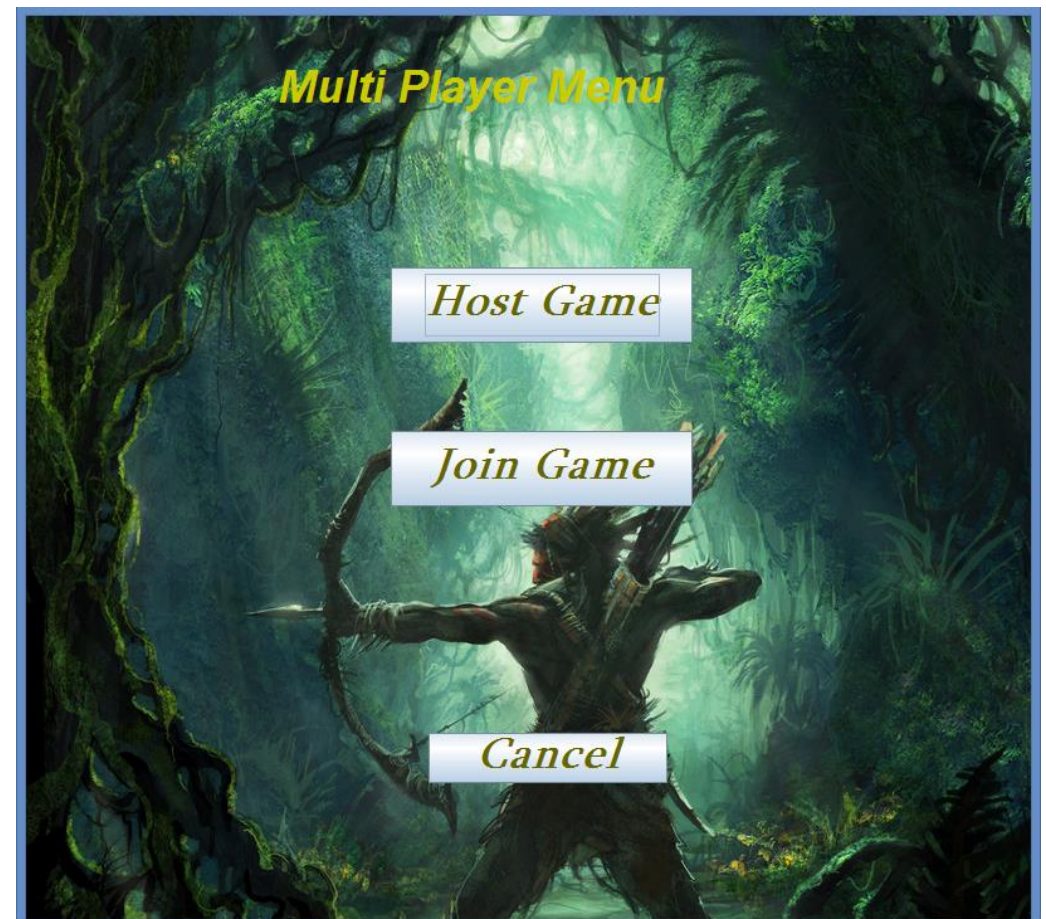
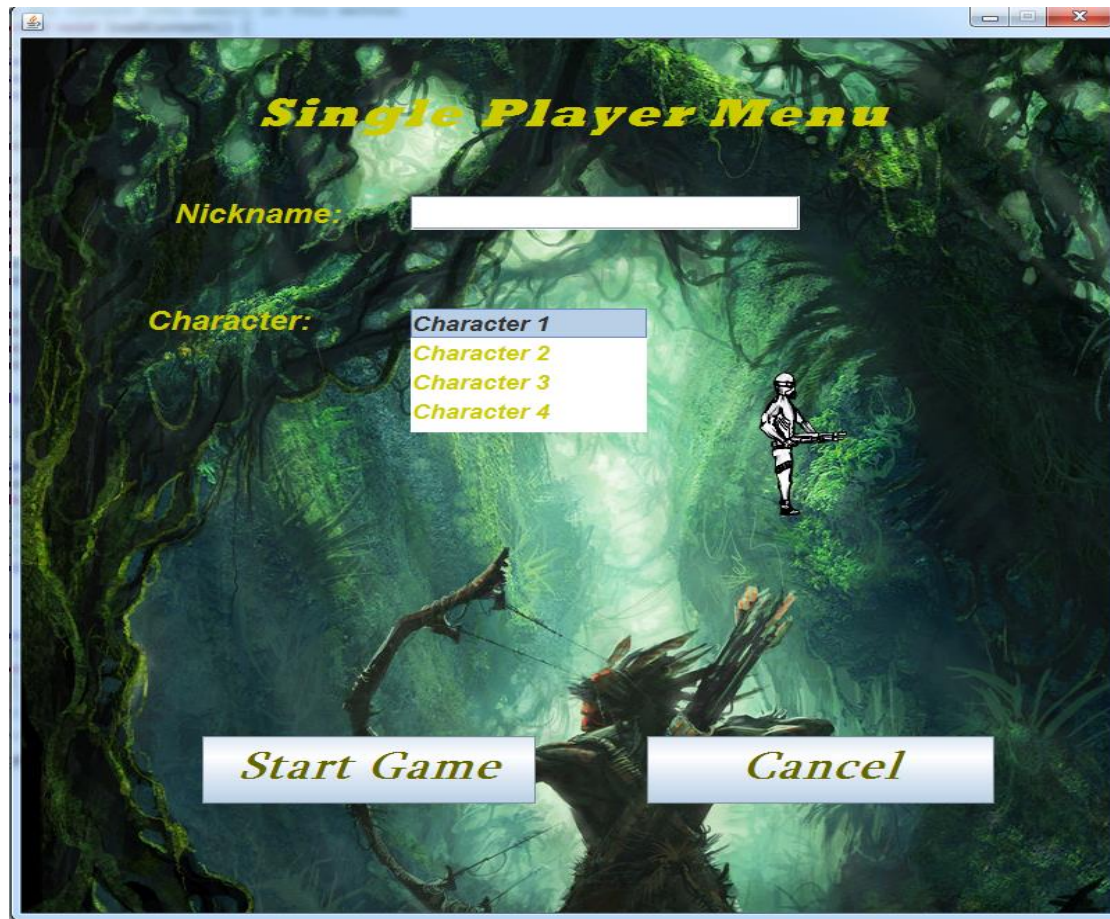
Περιπτώσεις Χρήσης

- Περίπτωση Χρήσης 1: Έναρξη Single Player
Ο χρήστης επιλέγει να παίξει το παιχνίδι με αντιπάλους που τους χειρίζεται ο υπολογιστής.
- Περίπτωση Χρήσης 2: Έναρξη Multi-Player για Host Game
Ο χρήστης δημιουργεί ένα Multiplayer παιχνίδι .και παίζει το παιχνίδι εναντίον κάποιου άλλου χρήστη.
- Περίπτωση Χρήσης 3: Έναρξη Multi-Player για Join Game
Ο χρήστης μπαίνει σε ένα multiplayer παιχνίδι που έχει δημιουργήσει κάποιος άλλος χρήστης και παίζει εναντίον του.
- Περίπτωση Χρήσης 4: Επιλογή Options
Ο χρήστης μπορεί αλλάξει τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού (π.χ. να αλλάξει την ένταση του ήχου).
- Περίπτωση Χρήσης 5: Επιλογή Exit
Ο χρήστης κλείνει το παιχνίδι.

Ενδεικτικές Οθόνες



Ενδεικτικές Οθόνες



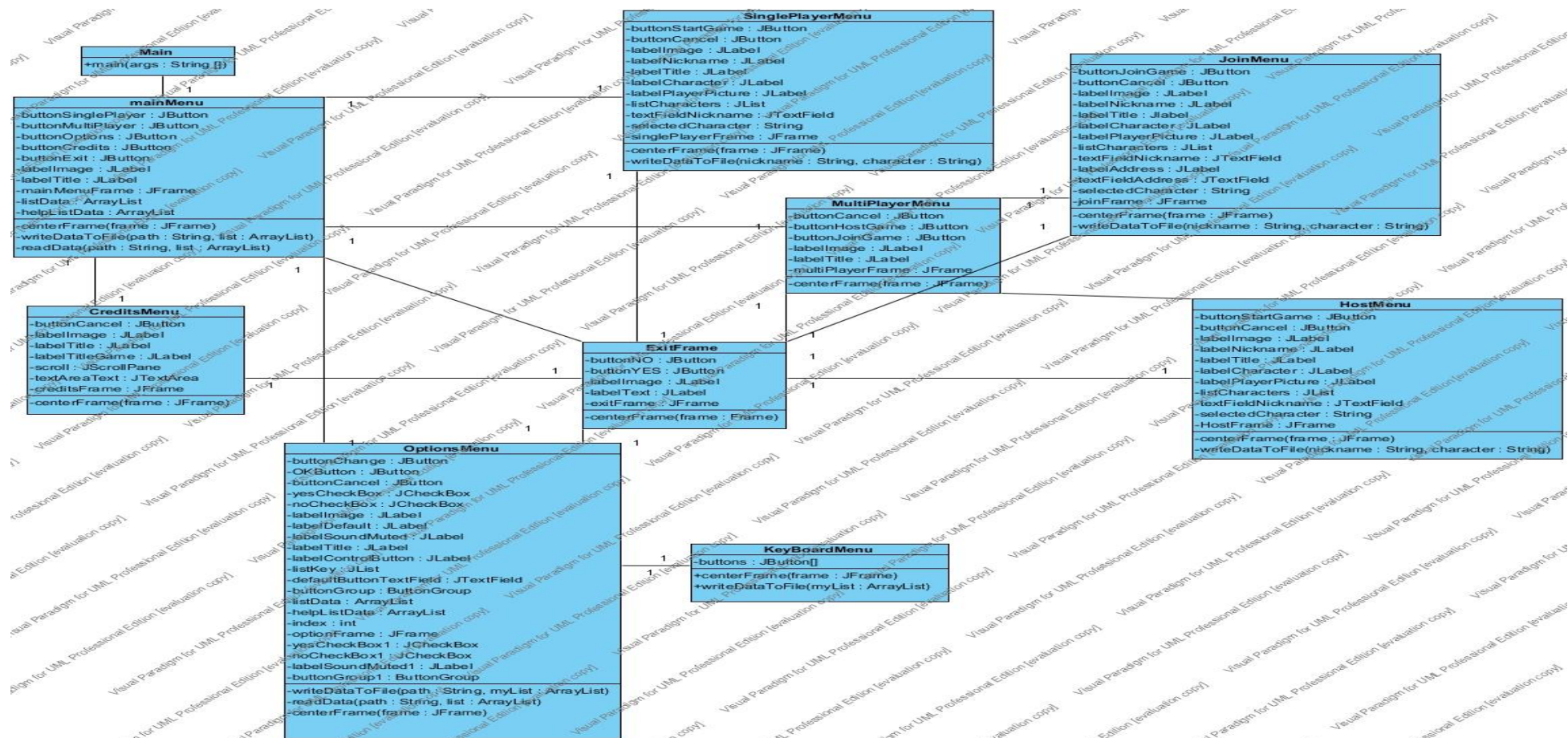
Ομάδα Ανάπτυξης

- Πλήθος Μελών: 8
- Κανένα μέλος της ομάδας δεν είχε εμπειρία στην ανάπτυξη κώδικα παιχνιδιού.
- Υπήρχε εμπειρία στην ανάπτυξη σε γλώσσα προγραμματισμού java.
- Ένα μέλος της ομάδας είχε πρωτότερη εμπειρία στην δημιουργία και επεξεργασία εικόνας και ήχου.
- Υπήρχε καθολική συμμετοχή στην συγγραφή των εγγράφων. Τέσσερα απ' τα μέλη της ομάδας ασχολήθηκαν με την συγγραφή του κώδικα και ένα μέλος ασχολήθηκε με τη δημιουργία και επεξεργασία εικόνας και ήχου.

Διάγραμμα Gantt



Διάγραμμα Κλάσεων



Προβλήματα Σχεδίασης - Υλοποίησης

- Συναντήσαμε προβλήματα στη σύνδεση του menu με το κύριο παιχνίδι.
- Συναντήσαμε προβλήματα στην αποθήκευση ορισμένων δεδομένων κυρίως στην αλλαγή πλήκτρων χειρισμού.
- Συναντήσαμε πρόβλημα στη σωστή τοποθέτηση του χαρακτήρα στο παιχνίδι.
- Συναντήσαμε πρόβλημα στην εγγραφή συγκεκριμένου αντικειμένου μιας κλάσης των βιβλιοθηκών της java σε ένα δυαδικό αρχείο.

Γλώσσα Προγραμματισμού

- Η γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιήθηκε είναι η java.

Περιβάλλον Ανάπτυξης

- Το περιβάλλον ανάπτυξης που χρησιμοποιήθηκε είναι το eclipse.

Ανθρωποώρες που Καταναλώθηκαν

- Εύρεση ιδέας: 3 ώρες
- Συγγραφή ΕΠΑΛ: 22 ώρες
- Συγγραφή Πλάνου Ελέγχου: 18 ώρες
- Συγγραφή Περιγραφής Σχεδίου Ελέγχου: 13 ώρες
- Συγγραφή κώδικα: 150 ώρες
- Δημιουργία εικόνων: 8 ώρες
- Δημιουργία ήχου: 4 ώρες
- Προετοιμασία Παρουσίασης: 15 ώρες
- Συγγραφή Αναφοράς Μετρικών Λογισμικού: 20 ώρες
- Συγγραφή Επισκόπησης Κώδικα: 8 ώρες

Προτάσεις για Βελτίωση

- Χρήση διαφορετικού tile manager για πιο εύκολη σχεδίαση επιπέδων.
- Δημιουργία περισσότερων επιπέδων.
- Καλύτερη AI.

Η ομάδα

- Γαζιώτης Αναστάσιος
- Γιαγκούδης Ιωάννης
- Γιαννουτάκης Παναγιώτης
- Κουρούνης Χρήστος
- Κουτσουσίμος Ευάγγελος
- Παρθένης Ιάσων
- Τσιακμάκης Δημήτριος
- Χαζαρίδης Νικόλαος