|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***SPRAWOZDANIE NR 2*** | | | |
| Nazwa ćwiczenia | Gra Bomba & Diament | | Obraz zawierający tekst  Opis wygenerowany automatycznie |
| Przedmiot | Programowanie obiektowe | |
| Student  grupa | Paweł Jońca gr 7 | |
| Data ćwiczeń | 29.10 | 29.10 | Data oddania sprawozdania |

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, wyświetlacz

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, wyświetlacz

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie

Wnioski: Wszystko działa tak jak powinno i jest dobrze zrobione wymagało to ode mnie wiele wysiłku myślenia i męczenia się, oczywiście żartuje była to sama przyjemność Java fajna jest. Nie mam żadnych pytań bo ich bardzo dużo zadawałem w trakcie zajęć. Na koniec mogę powiedzieć, że cieszę się, że mogę już oddać skończoną swoją pierwszą grę w javie z użyciem pakietu swing, nie zamierzam do niego wracać bo są lepsze rozwiązania np. JavaFX. A no i jeszcze, że liczę na 5, ale ocena nie ma znaczenia tylko umiejętności które nadal są mierne w moim przypadku.

Kod Core.java Można skopiować

import java.awt.\*;  
import java.awt.event.ActionEvent;  
import java.awt.event.ActionListener;  
import java.util.Random;  
import javax.swing.\*;  
  
public class Core extends JFrame {  
 JLabel label;  
 int diament = 0;  
 int proba = 0;  
 JTextArea txt;  
  
 public Core(String playername) {  
 JButton btn1 = new JButton("Kliknij na mnie");  
 JButton btn2 = new JButton("A może tutaj?");  
 label = new JLabel(" Prób: " + proba + " Diamenty: " + diament);  
 txt = new JTextArea();  
 setTitle("Bomba & Diament - Gracz " + playername + ", 20 prób ");  
 txt.setEditable(false);  
  
 add(btn1);  
 add(btn2);  
 add(label);  
 add(txt);  
  
 setSize(500, 500);  
 setLayout(new GridLayout(2, 2, 5, 5));  
  
 setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT\_ON\_CLOSE);  
 setVisible(true);  
  
 btn1.addActionListener(new ActionListener() {  
 public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
 handleGameLogic(false); // Wywołanie z argumentem false  
 }  
 });  
 btn2.addActionListener(new ActionListener() {  
 public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
 handleGameLogic(true); // Wywołanie z argumentem true  
 }  
 });  
 }  
 private void handleGameLogic(boolean increasedChance) { //metoda i funkcja  
 Random rand = new Random();  
 boolean randBool = rand.nextBoolean();  
 // Zamiana wyniku losowania, jeśli przycisk drugi (btn2) został naciśnięty  
 if (increasedChance) {  
 randBool = !randBool;  
 }  
 // Sprawdzamy, czy to jest ostatnia próba (20)  
 if (proba >= 20) { // po tej próbie będzie 20  
  
 String endMessage = "Koniec gry! Twój wynik:\nDiamenty: " + diament + " Prób: " + proba +" \nJeśli chcesz grać dalej naciśnij przycisk";  
 txt.setText(endMessage);  
 label.setText(" Prób: " + proba + " Diamenty: " + diament);  
 proba = 0; // reset prób  
 diament = 0; // reset diamentów  
 return; // zakończenie gry  
 }  
 if (randBool) {  
 diament++;  
 proba++;  
 txt.setText("Brawo, udało się!\nMasz dużo szczęścia");  
 } else {  
 proba++;  
 txt.setText("Niestety, nie tym razem\nSpróbuj ponownie");  
 }  
 label.setText(" Prób: " + proba + " Diamenty: " + diament);  
 }  
}

kod Main.java

import java.util.Scanner;  
  
public class Main {  
 public static void main(String[] args) {  
  
 Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
 System.out.println("Podaj swoje imię: ");  
 String playername = scanner.nextLine();  
  
 new Core(playername);  
 }  
}