Harmonogram Paweł Pajor

Programowania Java

Projekt: Gra Pacman

Moim projektem będzie stworzenie działającej reinkarnacji legendarnej gry Pacman w języku Java. Gra polega na tym, że nasz bohater, Pacman, musi zjadać jak największą liczbę punktów a przy tym unikać duchów które kończą grę przy każdym kontakcie z nimi. Do wyznaczenia optymalnej drogi duchów do Pacmana zostanie użyty Algorytm A\* lub inna zmodyfikowana wersja algorytmu Dijkstry.

Program będzie stworzony okienkowo przy użyciu biblioteki graficznej JavaFX. Podczas rozpoczęcia gry użytkowników będzie musiał podać Username i za jego pomocą będzie identyfikowany na liście wyników jak również pod tą nazwą będzie mógł komunikować się z innymi na growym czacie.

Nasze wyniki będą zapisywane w pliku, a cały ranking będzie dostępny w bazie danych. Program będzie miał dźwięk wczytywany z pliku. W programie będą również zastosowane wątki i współbieżność.

Uważam, że projekt ten ma przyzwoitą złożoność i powinien być wystarczający na zaliczenie przedmiotu Programowanie Java.

Harmonogram

-Tworzenie plików i klas 26.03.2014 zajecia 2

-Stworzenie szkieletu programu w konsoli zajęcia 2

-Petla Gry(Game Loop) 19.03.2014 zajecia 3

- Pytanie o Username gracza na wejściu i jego wyświetlenie zajęcia 3

-Stworzenie opcji Nowa gra zajęcia 4

-Stworzenie opcji Koniec gry zajęcia 4

- Menu gry zajęcia 5

- Pokazywanie wyniku zajęcia 5

-Grafika Pacmana i duchów zajęcia 6

-Algorytm znajdowania najkrotszej drogi dla duchów zajęcia 6

-Dodanie dźwięku zajęcia 7

-Zastosowanie wątków zajęcia 7

- Stworzenie listy wyników zajęcia 8

- Zapisywanie wyników do pliku zajęcia 8

- Stworzenie daza banych rekordów zajęcia 9

- Wczytywanie bazy danych rekordów zajęcia 9

- Stworzenie okienka czatu zajęcia 10

- Funkcjonalny i działający czat dla userów zajęcia 10

- Obsługa wyjątków zajęcia 11

- Poprawki i naprawianie bugów i błędów zajęcia 11

- Organizacja, poprawki i oddanie kodu zajęcia 12

1. Okienka:

GUI (JavaFX)

2. Zapis i odczyt plików,

- Generowanie planszy(tło, rozmieszczenie pól)

- Dodanie do gry dźwięków

3. Współbieżność: wątki, operacje atomowe, itp.

- Pętla Gry, ustawienie FPS

- Obsługa klawiatury

4. Bazy danych

Baza danych z rekordami w grze

5. Komunikacja sieciowa:

Czat dla użytkowników gry

6. Zaproponowane przez studenta (np. wzorce projektowe).

Algorytm wyszukiwania najkrótszej drogi do Pacmana przez duchy ( Algorytm A\* lub inna odmiana Algorytmu Dijkstry).