

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE - PROJEKT

GRUPA H godzina 18:55-20:35, wtorek

Mikołaj Hajder, Piotr Komarnicki

1. *Symulacja kolonizacji kosmosu*

Zamysł projektu polega na utworzeniu 3 cywilizacji (ludzie, roboty, kosmici). Zadaniem każdej z grup będzie zasiedlenie jak największej części kosmosu (plansza). Każda z grup będzie miała oddzielnie właściwości i cechy specjalne (siła ataku, obrona, sposób poruszania się, zdolność kolonizacji (szybkość), które będą oddziaływać na końcowy wynik symulacji. Planety będą elementami planszy, które będą kolonizowane przez poszczególne populacje. W zależności od rodzaju planety (dwa rodzaje: pustynne oraz lodowe) będą one zmieniały wartości poszczególnych cech danych grup np. planeta pustynna dodaje 1,5 punktu do punktów ataku klasy, która skolonizowała tą planetę.

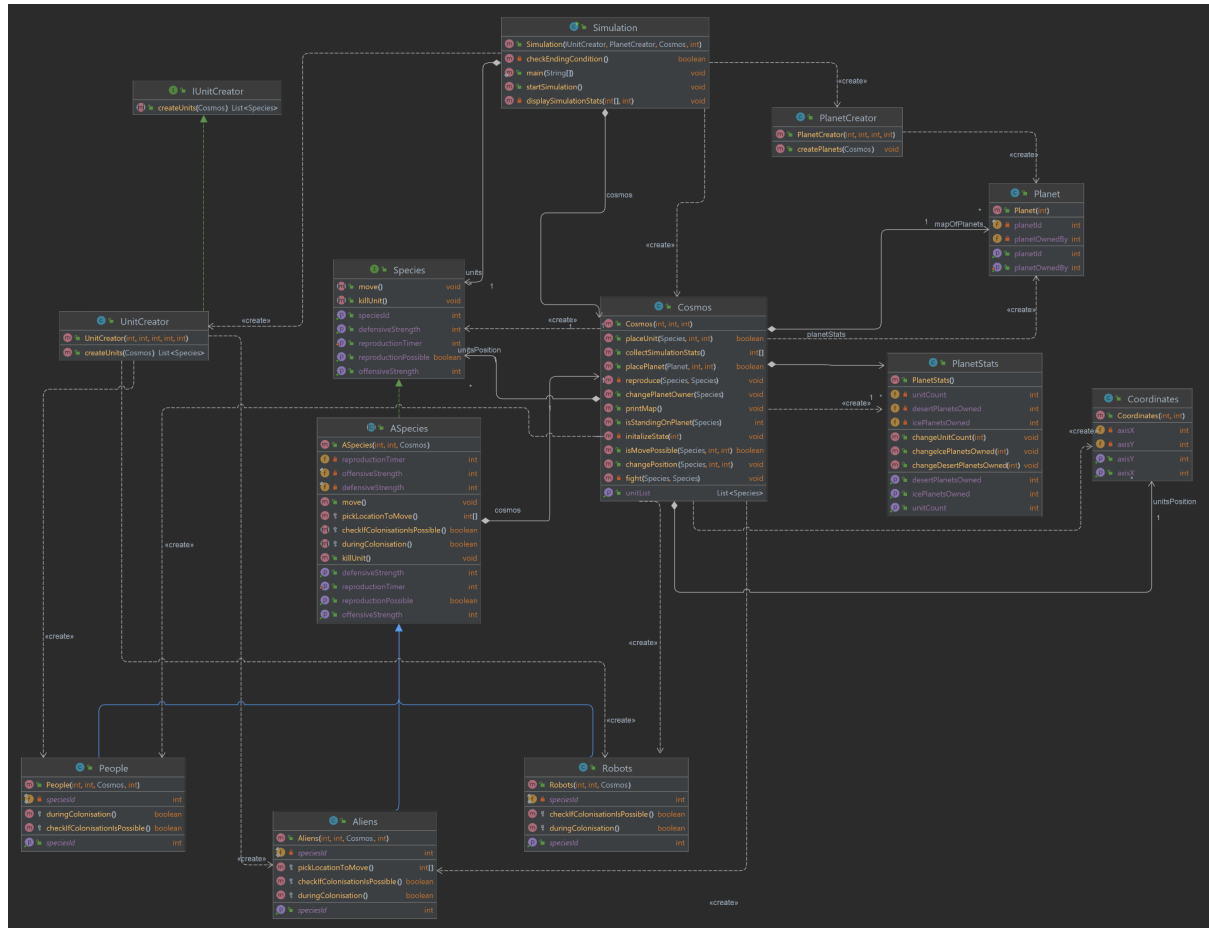
Populacje będą miały możliwość wchodzenia ze sobą w interakcje. Głównym zamysłem są walki oraz rozmnażanie. Walki będą bazowały na ilości punktów siły, które walczące ze sobą grupy będą posiadały w danej chwili i będą odbywały się w momencie próby spotkania się dwóch różnych cywilizacji na tym samym polu. Analogicznie rozmnażanie będzie polegało na spotkaniu na tym samym polu się dwóch tych samych grup danej cywilizacji. W wyniku tego procesu na planszy pojawi się nowa grupa danej cywilizacji.

Parametry dotyczące początkowej wielkości planszy, ilości planet na planszy oraz ilości poszczególnych osobników danego społeczeństwa i ilości tur będą możliwe do ustawienia. Dane dotyczące ilości zajętych planet przez poszczególne społeczeństwa oraz ilości osobników na planszy będą zbierane i wyświetlane po każdej turze.

Warunki końcowe symulacji zostaną spełnione gdy na planszy pozostanie tylko jedna cywilizacja bądź gdy limit zadanych tur zostanie osiągnięty.

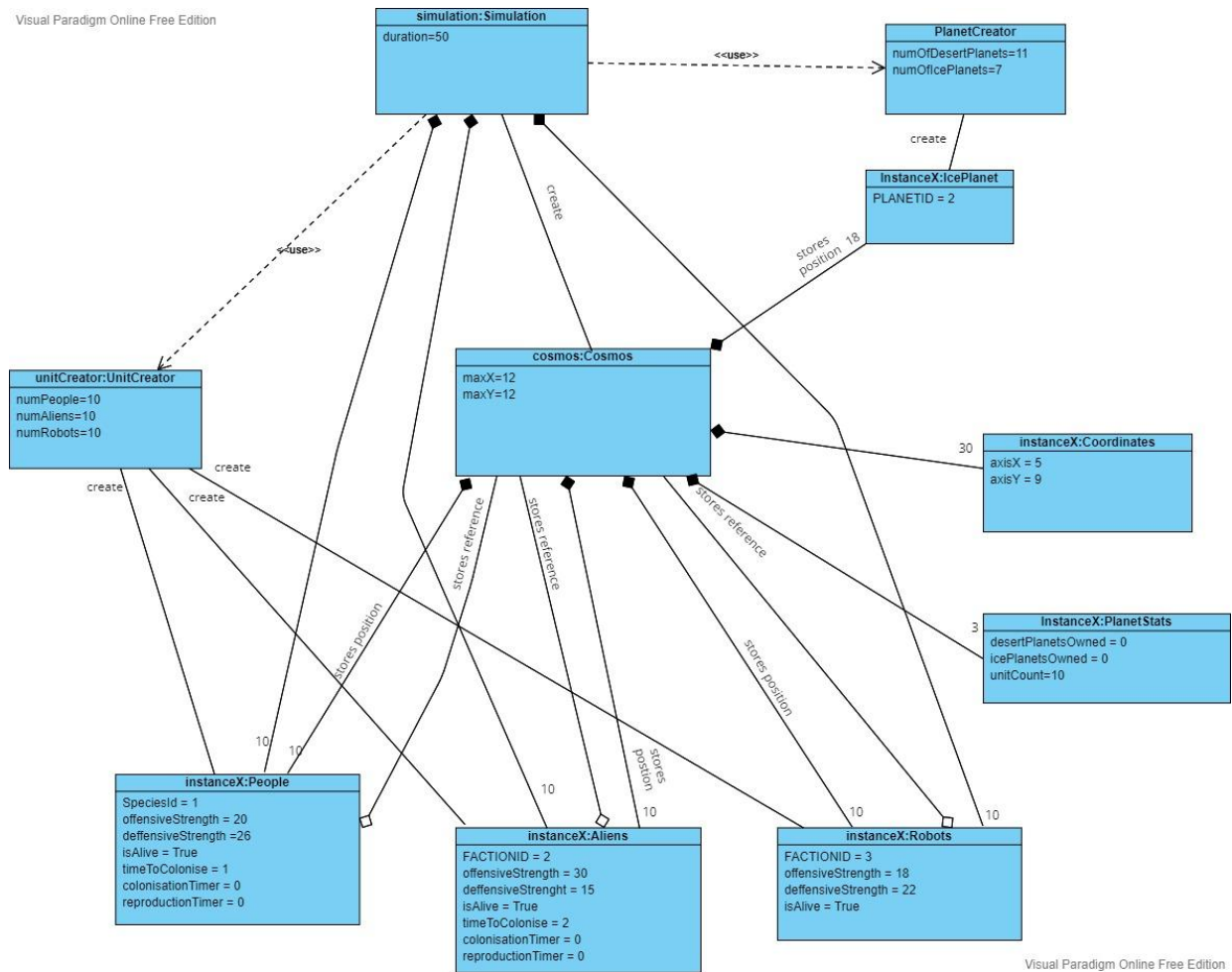
2. Diagram klas i obiektów

a. Diagram klas



b. Diagram obiektów

Visual Paradigm Online Free Edition



Visual Paradigm Online Free Edition