

Politechnika Wrocławska
Wydział Informatyki i Telekomunikacji
Informatyka Techniczna II semestr

Łukasz Wdowiak
Dawid Makielak

Java Haters Mrówki i szerszenie

Pod szefostwem mgr inż. Damiana Mrozińskiego

Wrocław 2022

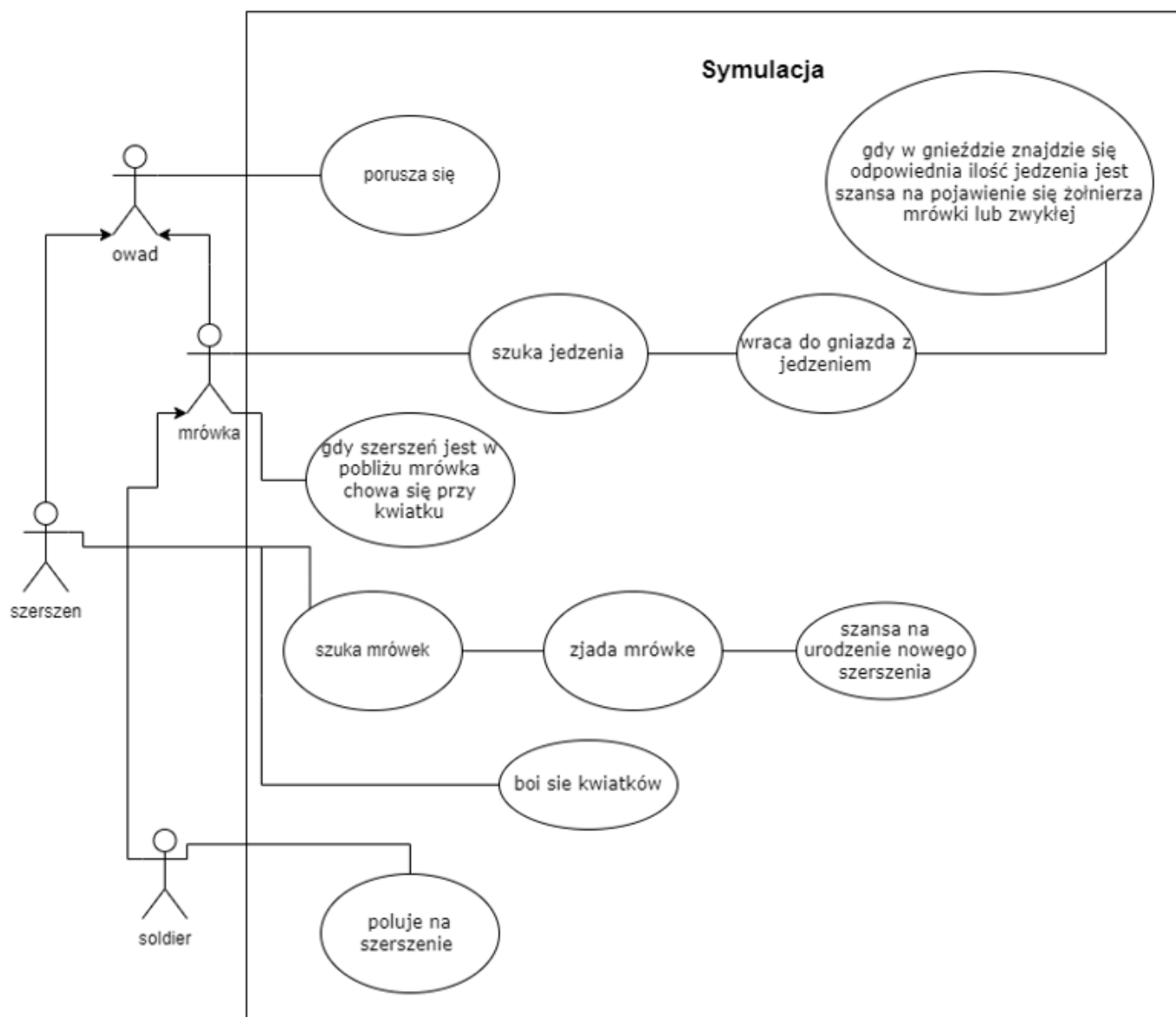
Zakres projektu

Mrówki i szerszenie

- Robotnice zbierają jedzenie do mrowiska
- Jak robotnica zanieśli jedzenie do mrowiska to powstaje nowa mrówka, która ma szansę na zostanie super mrówką (żołnierzem)
- Super mrówki (żołnierze) mogą zabijać szerszenie
- Po mapie chodzą losowo szerszenie, które zjadają mrówki
- Jak szerszeń zje kilka mrówek to ma szansę zrodzić kolejnego szerszenia
- Losowo na mapie rodzą się kwiatki odstraszaające szerszenie

Wybrany język programowania: Java 😊

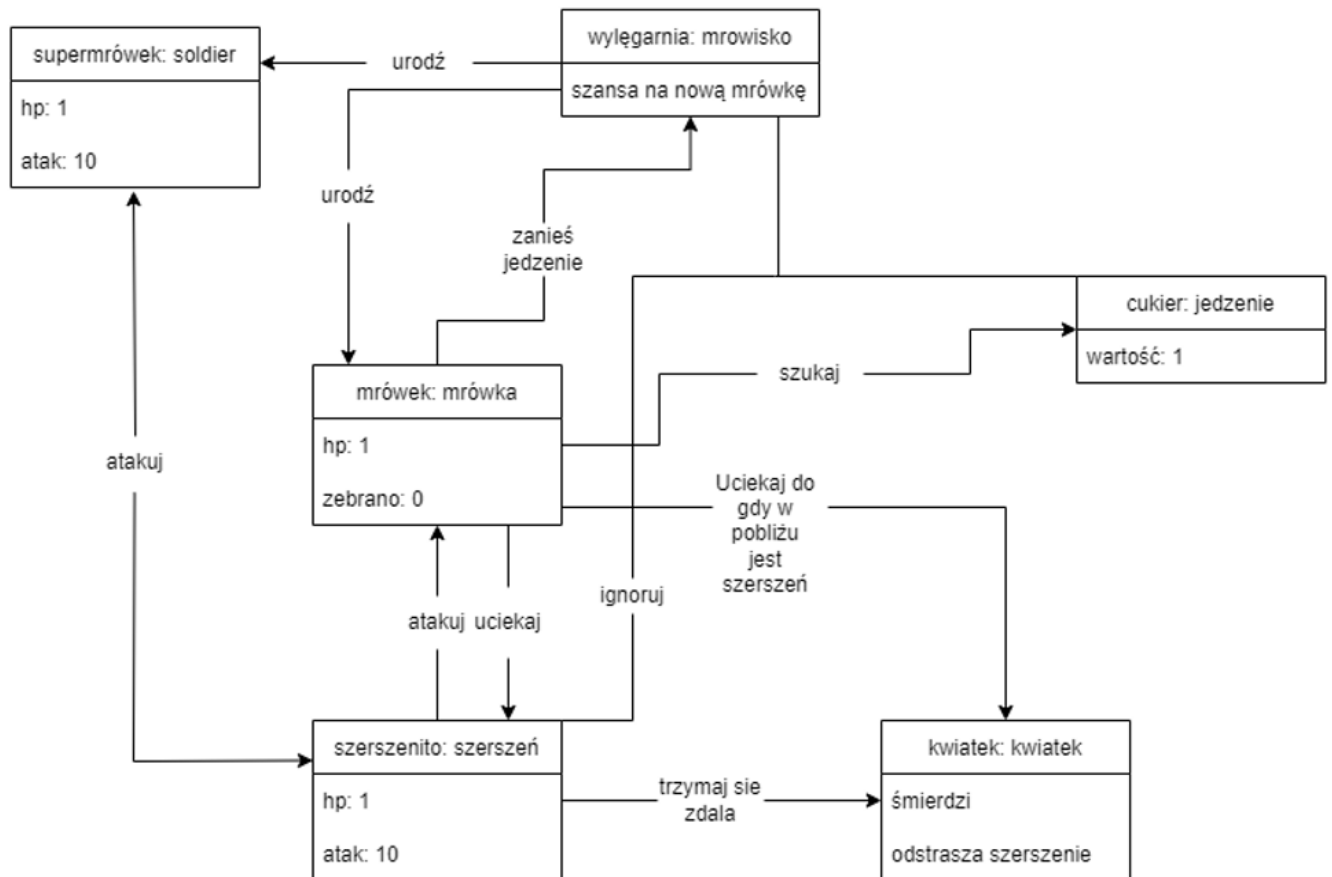
Diagram przypadków użycia:



Opis:

Mrówka porusza się po mapie szukając jedzenia, gdy je znajdzie powraca do gniazda. Jeśli w gnieździe znajdzie się odpowiednia ilość jedzenia istnieje szansa na pojawienie się żołnierza mrówki (ma on dodatkową zdolność do polowania na mrówki) lub zwykłej. Dodatkowo jeżeli mrówka zauważy w pobliżu szerszenia chowa się ona przy kwiatku (boją się go szerszenie).

Diagram obiektów:



Opis:

Szerszeń porusza się po mapie szukając mrówek. Szerszeń może natrafić na solidera, która ma również szanse ją zabić. Szerszeń ignoruje rzeczy na mapie takie jak mrowisko czy jedzenie. Boi się on kwiatków, które śmierdzą.