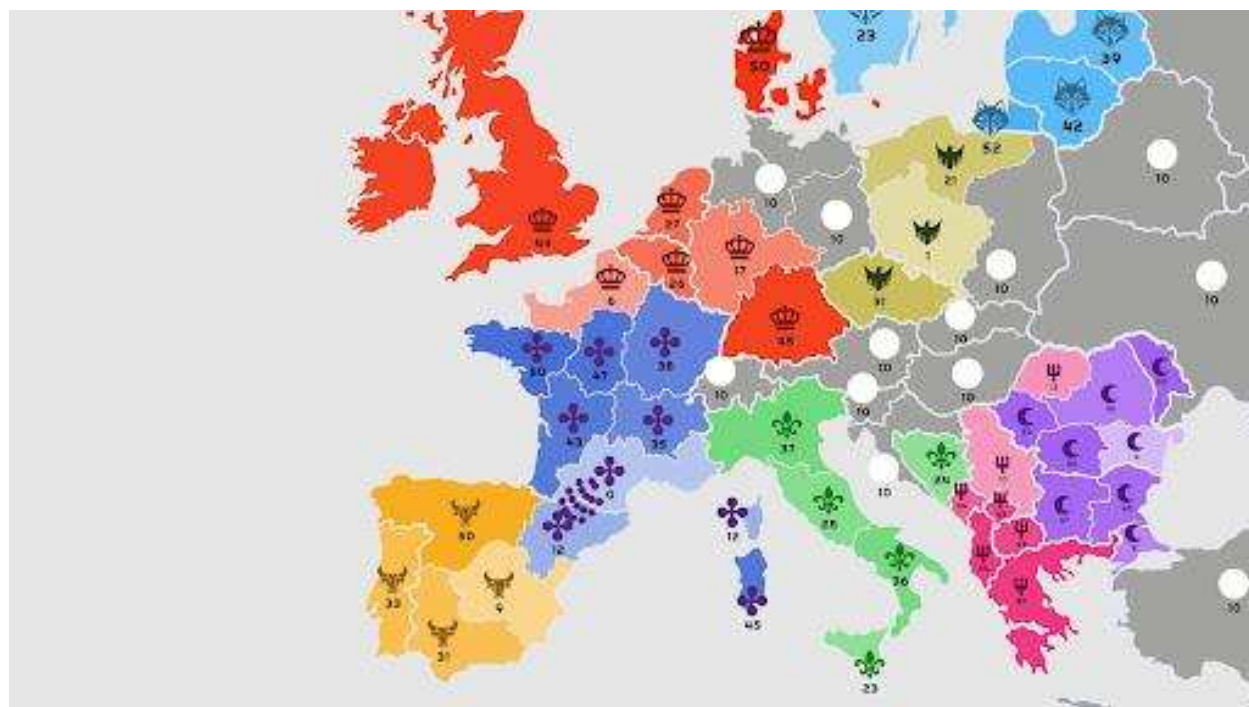




پروژه پنجم برنامه سازی پیشرفته

دکتر فیضی ۱۴۰۱۲

تصرف کشورها



مقدمه

هدف این پروژه شبیه سازی بازی [state io conquer the world](#) در نوع Survival و به دو شکل آنلاین و افلاین است.

منو بازی

حالت رندوم به صورتی که همه چیز به صورت رندم پخش می شود.

حالت انتخابی توانایی چیدمان انتخاب کشور خود و حریف خود و همینطور کشور های حاوی قدرت در کجا نقشه باشند دارید یا بازی را به صورت رندم شروع کنید.

توانایی انتخاب رنگ برای خود ۳ رنگ به صورت دیفالت باشد.

ساخت زمان برای بازی به صورتی تایمری برای بازی مهیا می شود به صورت های ۳۰ ثانیه ای , یک دقیقه ای , دو دقیقه ای , یا بدون لیمیت که حالت دیفالت به صورت بدون لیمیت است در صورتی که بازی با تایمر باشد با تصاحب بعضی از کشور ها که به صورت رندوم درست کردید با تصاحب آن کشور به تایم بازی اضافه شود.

دیدن تاریخچه امتیازات.

افلاین

بازی در حالت دیفالت در یک زمین ۱۰ کشوره شروع می شود. بازیکن باید تلاش کند که کل کشور ها را بدست آورد یا کل رقیب های خود را از صفحه بازی حذف کند. به طوری که ممکن است در بازی کشور هایی بدون تصرف وجود داشته باشد اما رقیبی وجود نداشته باشد.

در اول شما فقط یکی از کشور ها را دارید و قدرت تمام کشور ها یک است.

کشور هایی که خالی هستند بر اساس نوع قدرتش , مقدار قدرتی برای تصرف آن کشور نیاز است زیرش نوشته می شود.

شما با انتخاب کشور یا کشور های خودتان و انتخاب کشور مورد نظر توانایی فرستان کل سرباز های خود به آن کشور را دارید تا بتوانید آن کشور را تصرف کنید اگر کشور مورد نظر قدرتش بیشتر از تعداد سرباز های شما بود شما نمی توانید آن کشور را تصرف کنید. اگر بیشتر بود بعد از تصرف به اندازه تعداد سرباز های بیشتر خود به قدرت کشور تصرف شده اضافه می شود

ما چند مدل کشور داریم کشور مقاوم , حمله کننده , تیر انداز , معمولی

لازم به ذکر است در حالت رندوم نباید برای کسی کشوری غیر کشور معمولی بیوفتد .

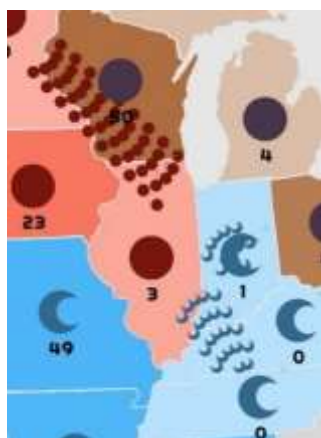
کشور مقاوم : به ازای هر ۳ ضربه معمولی یکی از قدرتش کم می شود و در هر ۲ ثانیه یک قدرت بدست می آورد و برای تصرف در حالت خالی ۱۵ سرباز نیاز دارد.

کشور حمله کننده: به ازای هر سرباز دو قدرت از کشور مقابل کم می کند و هر ۳ ثانیه یک قدرت بدست می آورد و برای تصرف ۲۰ سرباز نیاز دارد.

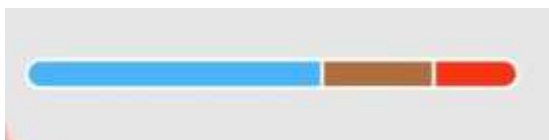
کشور تیر انداز : در یک دایره هر سرباز رقیب از نزدیکیش رد شود به ازای هر ۵ ثانیه یک شلیک می کند و هر ۱/۵ ثانیه یک قدرت بدست می آورد و برای تصرف ۱۵ سرباز نیاز دارد.

کشور معمولی : توانایی خاصی ندارد و هر ۳ ثانیه یک قدرت بدست می آورد و برای تصرف به ۱۰ سرباز نیاز دارد.

در بازی ۲ کشور حمله کننده و ۲ کشور مقاوم و ۳ کشور تیر انداز و ۳ کشور معمولی باید باشد.
و در ضمن با حمله هر کشور کل قدرت خود خالی می شود و به تعداد آن سرباز به سمت رقیب میفرستید.



در حالت روبه رو اگر دو سرباز به یک دیگر برخورد کنند به تعداد سرباز های یک دیگر از هم دیگر کم می شود. و به چگونگی همدل این **نمره مثبت** دارد.



ساخت اسلایدر یا شمارنده برای بازی اجباری است .

انلاین (دو نفره) :

بدین صورت است با قوانین فوق شما شروع به نبرد برای حریف خود می کنید
در منو این بازی شما می توانید تعدادی قدرت برای خود و حریف خود انتخاب کنید و محلی ک کشور
خود را می گذارید و همین طور حریف را انتخاب کنید.
در غیر این صورت کشور به صورت رندوم انتخاب می شود و قدرت هر دو ۱ می باشد

نکات و توضیحات

اضافه کردن تعداد کشور ها **نمره مثبت** دارد.
اضافه کردن فروشگاه به بازی و قابلیت ارتقا کشور برای شروع با تعداد بیشتر **نمره مثبت** دارد.
اضافه کردن کشور هایی با قدرت اضافه تر **نمره مثبت** دارد.
رعایت اصول Oop **اجباری** است.
هرگونه ایده و خلاقیت جدید در پروژه با هماهنگی با دستیاران آموزشی **نمره مثبت** به همراه دارد.
هیچ توجیهی در استفاده از زبان های برنامه نویسی دیگر وجود نداشته و برابر با تحویل ندادن
پروژه، **نمره صفر** به دانشجو تعلق میگیرد.
هرگونه تشابه بین دو کد یا عدم تسلط به روند، نمره منفی به دانشجویان داده می شود.
برای تسلط بهتر و کسب نمره خوب در این درس، به انجام پروژه های اضافه بر پروژه های ترم اقدام
کنید.
کامنت نویسی مناسب و تنظیم فاصله کد از سرخط الزامی است.
استفاده از swing اجباری است.
زیبایی گرافیک نمره مثبت دارد.
اضافه کردن ai به حمله رقیب **نمره مثبت** دارد.

موفق باشید.