

Projekt Programowanie obiektowe

WEAiL, Politechnika świętokrzyska

Zespół wykonawczy:
Mateusz Popielec
Michał Banak
Grzegorz Bonarski

Kierunek:
Informatyka

Grupa:
2ID11A

Temat:
Gra karciana: „Fantasy Wars”

1. Wstęp

Celem projektu było zaprojektowanie gry karcianej dla dwóch graczy. Nasza gra łączy graczy za pomocą serwera dzięki protokołowi TCP. Projekt wykorzystuje bazę danych Oracle poprzez JDBC API, aby wczytywać dane kart z gotowej bazy. Interfejs graficzny gry został wykonany przy użyciu biblioteki Swing.

2. Spis funkcjonalności

Serwer:

- Łączy obu graczy, synchronizacja wątków (rozgrywki) graczy.
- Odpowiada za logikę gry,
- Transportuje komunikaty między graczami,
- Rozłącza graczy gdy jest koniec gry

Klient:

- Wprowadzenie kart z bazy danych dla klienta
- Odbierają oraz interpretują odpowiednio komunikaty od serwera,
- Wysyłają komunikaty do serwera,
- rozgrywka,
- Sprawdzanie stanu gry (czy ktoś wygrał/przegrał)

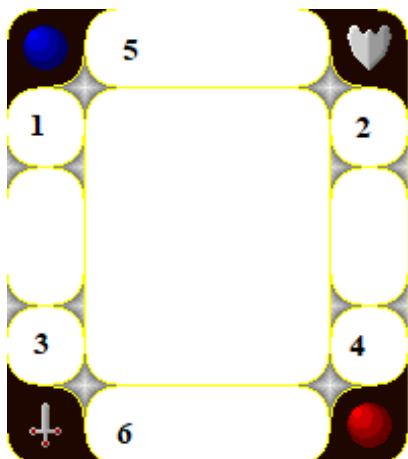
Rozgrywka:

- Opracowanie systemu tur i maną zwiększającą się wraz z turami,
- Dodanie zdrowia graczy, przycisku końca tury,
- Możliwość zagrywania kart,
- Wyświetlanie kart przeciwnika.

3. Instrukcja obsługi

1. Uruchomienie serwera oraz graczy,
2. Zaznaczenie karty z ręki (klikając na nią, karta zostanie zaznaczona przez zieloną ramkę)
3. Możliwość wybrania innej karty podczas gdy już jedna jest zaznaczona
4. Wybranie miejsca na planszy (klikając na odpowiednie miejsce)
5. Przycisk końca tury zakańcza turę gracza i drugi gracz ma swoją turę
6. Gdy karta nie ma karty przeciwnika nad przeciwko to atakuje owa karta gracza, aż nie zostanie zasłonięta przez drugiego gracza.
7. Gdy zdrowie karty osiągnie 0 to zostaje ona usunięta

8. Objaśnienie symboli kart



1 - Mana – koszt karty

2 – Pancerz – pancerz karty który jest stały i niweluje ataki przeciwnego gracza

3 – Atak – atak karty

4 – Zdrowie – zdrowie karty

5 – Nazwa – nazwa karty

6 – Efekty – efekty kart:

P1,P2 – Przebicie o wartości 1 lub 2 – przebija tylko pancerz karty o daną wartość
(nie wpływa na utratę zdrowia bezpośrednio)

DYS – Dystansowe – Dana karta wykonuje atak jako pierwsza, jeśli obie karty na przeciwko, mają tą cechę to atakują się równocześnie.

CHLP – Chłopi – Gdy masz na planszy 2 chłopów to ich atak i zdrowie jest mnożone razy 2

7. Warunkiem zwycięstwa jest obniżenie zdrowia gracza do 0

8. Gdy jeden z graczy zostanie pokonany, wystarczy kliknąć napis, który się pojawi, aby zakończyć grę.

4. Testy

Klient 1:



Klient 2:

Klient_2

Twoja tura!

20/20

Zakończ turę

19/20

2

Coblin

1

0

1

1

CHLP nie

CiFi Wojownik

3

0

2

3

nie nie

Kartaczownik

4

0

3

1

OVS PI

Orecy Ciezkozbroj

5

2

3

3

nie nie

Prosty CiF

1

0

1

1

CHLP nie

Ent

5

0

2

5

nie nie