

KOD PRZYGOTOWAWCZY KLASY JanuszNaWakacjachGame:

-----**DEKLARACJA ZMIENNYCH**-----

ZADECLARUJ składową typu ArrayList o nazwie gameMap o wymiarach 8x8, w której będą przechowywane informacje o położeniu browaru i Janusza.

ZADECLARUJ zmienną typu int służącą do przechowywania ilości żyć Janusza. Nazwij ją janushLives i przypisz wartość początkową 3.

-----**DEKLARACJA METOD**-----

ZADECLARUJ METODĘ createObjects(), służącą do utworzenia obiektów Janusz i Browar oraz określenie ich położenia na planszy.

ZADECLARUJ METODĘ startGame(), która prosi gracza o podanie ruchu i wywołuje metodę checkPlayerMove() aż do momentu, gdy pole Janusza = pole browaru.

ZADECLARUJ METODĘ checkPlayerMove(), która sprawdza położenie Janusza względem położenia browaru.

ZADECLARUJ METODĘ startTimer(), która ustawi stoper.

ZADECLARUJ METODĘ finishGame(), która na podstawie położenia Janusza kończy grę (ale nie definitywnie).

ZADECLARUJ METODĘ finishGameDefinitely(), która definitywnie kończy grę (gdy życie Janusza = 0).

-----**IMPLEMENTACJA METOD**-----

METODA void createObjects()

UTWÓRZ 2 obiekty (Janusz i Browar)

DODAJ utworzone obiekt do tablicy gameMap:

POWTÓRZ dla każdego z obiektów umieszczonych w tablicy gameMap

WYWOŁAJ metodę setPositions(), aby wybrać losowo wybrane położenie obiektu (Janusz i Browar) na tablicy o wymiarach 8x8 na podstawie warunku pole położenia Janusza != pola położenia browaru

OKREŚL położenie początkowe Janusza i browaru na podstawie wyników zwróconych przez metodę setPositions()

KONIEC POWTÓRZ

KONIEC METODY

METODA void startGame()

POBIERZ RUCH GRACZA poprzez wywołanie metody getPlayerMove()

URUCHOM metodę startTimer() o zakresie 1 minuta dla pierwszego ruchu

POWTARZAJ, dopóki pole położenia Janusza != pole położenia browaru i czas > 0.0

PRZETWÓRZ ruch za pomocą metody checkPlayerMove()

JEŚLI pole położenia Janusza = pole położenia browaru i czas > 0.0

TO wywołaj metodę finishGameSuccesfully()

W PRZECIWNYM WYPADKU

WYWOŁAJ metodę finishGameUnsuccesfully()

KONIEC POWTARZAJ

KONIEC METODY

METODA checkPlayerMove()

SPRAWDŹ, czy pole położenia Janusza = pole położenia browaru

KONIEC METODY

METODA finishGameSuccesfully()

WYŚWIETL komunikat o zakończeniu gry

KONIEC METODY

METODA finishGameUnsuccesfully()

SPRAWDŹ ilość żyć Janusza

JEŚLI ilość żyć > 1

TO janushLives = janushLives - 1

W PRZECIWNYM WYPADKU

 finishGameDefinitely()

KONIEC METODY

