

Footballman

Resmerita Vasile-Cosmin

grupa 1208B

Povestea jocului: Jocul este situat pe terenul binecunoscutei echipe de fotbal Real Madrid(Bernabeu)/ Barcelona(Camp Nou). Intr-o perioada incerta și îndepărtată unde roboții au preluat puterea in detrimentul oamenilor, Christian, jucătorul principal încearcă sa nu cada in capcana robotizarii- ajungând sa nu mai poată avea control asupra vietii sale. Ideea întregului joc își are rădăcini mai adânci, unde tehnologia acaparează psihicul uman, iar jocurile de comunitate, jocurile precum fotbalul care se poarta între oameni și care ajuta la crearea relației între indivizi dispare. Din cauza tehnologiei avansate, jucatorii de fotbal au devenit niste cyborgi, crezand ca fotbalul va deveni mult mai interesant, dar din pacate, nu mai exista spectacolul de altadata, iar Christian lupta pentru indepartarea acestora, pentru ca pasionatii de fotbal sa vina inapoi la stadion si sa traiasca meciurile cu aceeasi fericire. Acesta daca trece de toti adversarii si ajunge la baza sportiva scapa lumea de tristete si readuce placerea fotbalului.



Prezentare joc: Campanii pentru un singur jucător în care jucătorul trebuie sa fereasca de adversarii cyborgi pentru a ajunge la stadion pentru a trece la urmatorul nivel, acesta trebuia sa colecteze banutii plasati random pe drumul lui pentru a avea un punctaj mare.

Reguli joc: Jocul implică plasarea strategică a mingilor, care explodează în mai multe direcții după o anumită perioadă de timp, pentru a distruge portile de fotbal. Jucătorul trebuie să colecteze banuri pe parcursul jocului pentru a se realiza un clasament cu punctajele cele mai mari. Jucătorul este dat afara din joc dacă atinge un arbitru cu cartonajul rosu sau dacă atinge de 2 ori de un arbitru cu cartonas galben(dacă îl atinge prima dată, acesta ia jocul de la început), un fundas care îl accidenteaza sau se lasă prins de explozia unei mingi.

Personajele jocului:

- **Christian** este protagonistul poveștii și a jocului. Este jucător la Real Madrid, purtând pe umeri povara eroului gata să salveze lumea din colapsul robotizării. Ca orice erou este descris întrunind toate calitățile necesare pe care le implică acest rol.

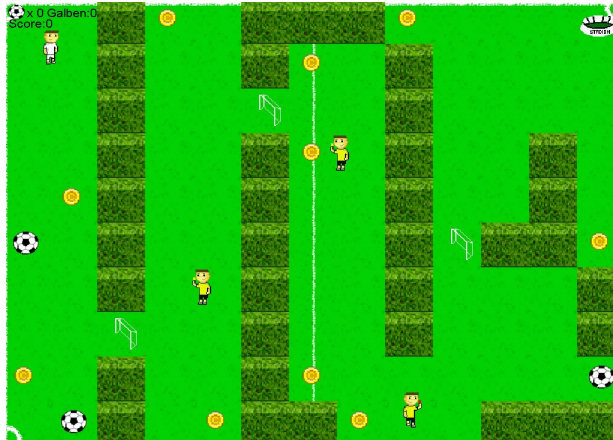


- **Leo** este jucător la Barcelona, are același rol ca și Christian, oferind utilizatorului opțiunea de a alege între cele două echipe.

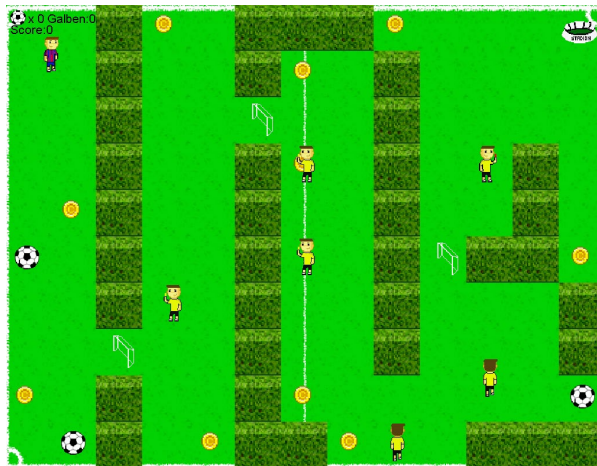


Tabla joc:

-level 1



-level 2



Mecanismul jocului:

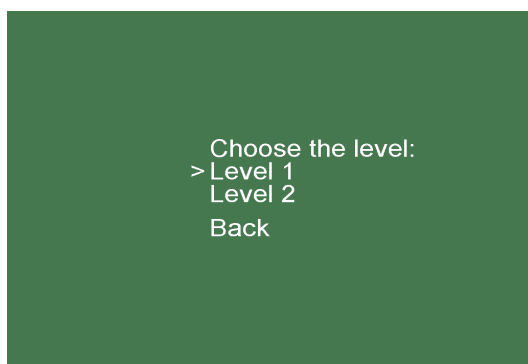
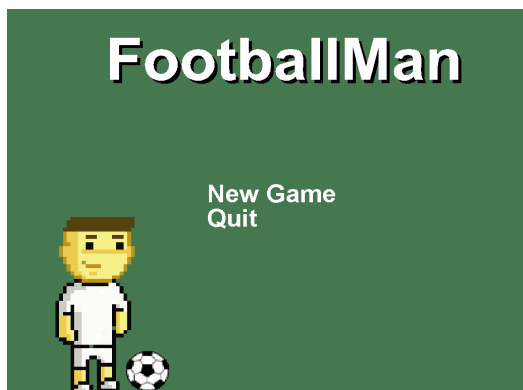
Jucatorul trebuie sa colecteze cat mai multi banuti pentru a face un scor cat mai mare, iar are aptitudinea de a lasa mingile pentru a a sparge portile pentru a putea sa treaca.

Descriere fiecare nivel:

- Primul nivel: jucatorul trebuie sa se fereasca de arbitrii care au cartonas galben si cel cu cartonas rosu, pentru a ajunge la stadion
- Al doilea nivel: jucatorul trebuie sa se fereasca de arbitri cu cartonas galben si cei cu cartonas rosu;



Descriere meniu:



Formatul fișierelor folosite:

Pentru a folosi imaginile caracterului, animațiile, tile-urile am folosit .png, pentru a crea mapa jocului am folosit un fișier .txt, iar pentru sunet extensia .wav

Descriere package:

Package Main:

Aici avem clasele Main, GamePanel (unește toate metodele folosite, folosind șablonul de proiectare Façade), AssetSetter (pentru a crea obiectele și inamicii; și a le pune poziția inițială), CollisionChecker (unde calculăm coliziunile jucătorului), Database (ține scorul de fiecare dată când se joacă jocul și o bagă în SQLite, folosim șablonul de proiectare Singleton), KeyHandler (pentru folosirea tastelor), Sound (pentru sunet), UI (afixează pe ecran rezultatele obținute și cu ajutorul acestei clase realizăm și meniul)

Package Entity:

Acest package are o clasă Entity care e părinte pentru clasele celelalte din package: Player, ArbitruG (arbitru cartonă galbenă), ArbitruR (arbitru cartonă roșie)

Package Objects:

Avem clase pentru fiecare obiect din joc: coin, minge, poartă, stadion și clasa părinte SuperObject

Package Tile:

Acest package reține informații despre tile-urile (dalele) din joc. Tile și TileManager

Biografie:

<https://opengameart.org/content/football-pitch>

<https://opengameart.org/content/poor-handbal-field>

<https://opengameart.org/content/bush-fence>

<https://opengameart.org/content/16-bit-pipes>

<https://opengameart.org/content/500-simple-game-buttons>