

Programowanie w Javie

Laboratorium #2

Łukasz Rybka · Gdańsk 2015

Zaktualizowany plan gry

Zaktualizowany plan gry

Tworzymy gre Wisielec (Hangman)

Zaktualizowany plan gry

Tworzymy gre Wisielec (Hangman)

Na każdych zajęciach pracujemy nad kolejnymi jej wersjami (konsola, GUI, archiwum etc)

Hangman - etap 1

Hangman - etap 1

Aplikacja konsolowa

Hangman - etap 1

Aplikacja konsolowa
Wczytywanie nazwy gracza

Hangman - etap 1

Aplikacja konsolowa

Wczytywanie nazwy gracza

Wczytywanie ilości dozwolonych prób

Hangman - etap 1

Aplikacja konsolowa

Wczytywanie nazwy gracza

Wczytywanie ilości dozwolonych prób

Wprowadzenie do enkapsulacji

Hangman - etap 2

Hangman - etap 2

Pobieranie pojedynczego słowa do odgadnięcia

Hangman - etap 2

Pobieranie pojedynczego słowa do odgadnięcia
Pokazywanie wprowadzonego słowa w postaci
znaków "_"

Hangman - etap 2

Pobieranie pojedynczego słowa do odgadnięcia

Pokazywanie wprowadzonego słowa w postaci znaków " _ "

Wprowadzenie maksymalnie 5 słów (wybór użytkownika)

Hangman - etap 2

Pobieranie pojedynczego słowa do odgadnięcia

Pokazywanie wprowadzonego słowa w postaci znaków " _ "

Wprowadzenie maksymalnie 5 słów (wybór użytkownika)

Losowanie słowa do odgadnięcia

Hangman - etap 3

Hangman - etap 3

**Rozpoczęcie gry (wprowadzanie literek,
zliczanie błędów)**

Hangman - etap 3

Rozpoczęcie gry (wprowadzanie literek,
zliczanie błędów)

Pytanie o chęć dalszej gry

Zasady zaliczenia laboratoriów

Zasady zaliczenia laboratoriów

Obecność obowiązkowa na 2 z 3 zajęć

Zasady zaliczenia laboratoriów

Obecność obowiązkowa na 2 z 3 zajęć

**Osoby bez wymaganej obecności zostaną
zgłoszeni do prowadzącego przedmiot**

Zasady zaliczenia laboratoriów

Obecność obowiązkowa na 2 z 3 zajęć

Osoby bez wymaganej obecności zostaną zgłoszeni do prowadzącego przedmiot

Osoby ze 100% frekwencją - zwolnienie (opcjonalne) z zaliczenia z oceną 3 z przedmiotu

Zasady zaliczenia laboratoriów

Obecność obowiązkowa na 2 z 3 zajęć

Osoby bez wymaganej obecności zostaną zgłoszeni do prowadzącego przedmiot

Osoby ze 100% frekwencją - zwolnienie (opcjonalne) z zaliczenia z oceną 3 z przedmiotu

Osoby z 1 nieobecnością lub aspirujące na ocenę wyższą niż 3 - zaliczenie (projekt)

Zaliczenie (projekt)

Zaliczenie (projekt)

Zaliczenie odbędzie się na ostatnich zajęciach (tj. 9 stycznia)

Zaliczenie (projekt)

Zaliczenie odbędzie się na ostatnich zajęciach (tj. 9 stycznia)

Ostatnie 1,5h zajęć poświęcone zostanie zaliczeniu

Zaliczenie (projekt)

Zaliczenie odbędzie się na ostatnich zajęciach (tj. 9 stycznia)

Ostatnie 1,5h zajęć poświęcone zostanie zaliczeniu

Do wykonania będzie prosta aplikacja

Zaliczenie (projekt)

Zaliczenie odbędzie się na ostatnich zajęciach (tj. 9 stycznia)

Ostatnie 1,5h zajęć poświęcone zostanie zaliczeniu

Do wykonania będzie prosta aplikacja

Praca samodzielna

Zaliczenie (projekt)

Zaliczenie odbędzie się na ostatnich zajęciach (tj. 9 stycznia)

Ostatnie 1,5h zajęć poświęcone zostanie zaliczeniu

Do wykonania będzie prosta aplikacja

Praca samodzielna

Zakres materiału uzależniony od przerobionego materiału na laboratoriach

ANY
QUESTIONS
?

Pytania?