Semestrální práce I – Adventura

Konec odevzdávání - 28.11.2017

**Finální verzi vaší semestrální práce nahrajte do osobního Githubu. Nemusíte mi posílat emaily, aj notifikace. Zbytek dořešíme během obhajoby.**

**U položky “musí být” jsou nutným předpokladem k obhájení adventury. Bez těchto funkcionalit nebudu požadovat Adventuru za hotovou.**

**Další kreativitě se meze nekladou! Jsem ochoten vám dát bonusových 5 bodů za jakékoliv zajímavé funkce - animace, zvukové efekty, aj.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Požadavek** | **bodová ztráta, když se požadavek neudělá(-) body za požadavek, který je navíc (+)** |
| Základem je adventura s textovým uživatelským rozhraním, kterou jste odevzdali v kurzu 4IT101 | musí být |
| Třídy aplikace budou rozděleny do balíčků | musí být |
| Hlavní okno grafického rozhraní bude obsahovat textovou oblast, ve které se budou vypisovat jednotlivé texty hry | musí být |
| Pro vstup příkazů bude využito textové pole | musí být |
| Součástí grafického rozhraní musí být menu, které bude obsahovat minimálně položky Nová hra, Nápověda | musí být |
| Při přechodu do prostoru se na panelu vypíší východy z prostoru, realizováno pomocí návrhového vzoru Observer | musí být |
| Při přechodu do jiného prostoru se v obrázku s plánem prostorů, vyznačí nový aktuální prostor (tečkou nebo obrázkem), realizováno pomocí návrhového vzoru Observer | musí být |
| Nápověda ( uložená v HTML souboru) se bude zobrazovat v samostatném okně | musí být |
| **Finální Adventura bude uložena na vašem osobním gitu.** | musí být |
| Obsah batohu se bude zobrazovat pomocí obrázků na panelu, při změně obsahu batohu se provede aktualizace obrázků, v řešení bude využit návrhový vzor Observer | musí být |
| Aplikace se spustí buď v textovém rozhraní, anebo v grafickém rozhraní podle parametru příkazové řádky | musí být |
| Úloha obsahuje spustitelný archiv | musí být |
| Přechod do sousedních prostorů bude realizován combo boxem nebo jiným UI prvkem | musí být |
| Objekty v prostoru se budou zobrazovat pomocí obrázků, při změně obsahu prostoru se provede aktualizace obrázků, v řešení bude využit návrhový vzor Observer. Sebrání i vyhození objektu z/do prostoru bude možné provést na klik (bez nutnosti zadávání textového příkazu) | musí být |
| Komentáře pro javadoc u tříd a metod | pokud nebude implementováno -3 body |
| Zpoždění při odevzdání finální verze, tj vytvoření záložky grafickaVerze | -3 body za každý započatý týden zpoždění |
| Místo zadávání příkazu v textovém poli bude uživatel vybírat ze seznamu příkazů (combo box nebo jiné řešení). Snažte se úplně eliminovat nutnost požívat používat textové příkazy. | bonus maximálně 3 body |