Kuleczka

Gra polega na podskakiwaniu wybraną przez użytkownika postacią w celu uniknięcia kolizji z potworem albo zdobycia gwiazdki. W pierwszym oknie gry gracz wybiera czy jest serwerem czy klientem. Następnie jako klient podaje adres serwera. Po połączeniu pojawia się menu gry. Można wybrać kilka opcji: rozpoczęcie nowej gry, zobaczenie 10 najlepszych wyników, czat oraz wyjście. Po wybraniu nowej gry przechodzimy do okienka rejestracji. Tam również jest odnośnik do logowania jeśli użytkownik jest już w bazie. Po zalogowaniu widzimy okno wyboru postaci i jej miniaturą i krótkim opisem. Wybieramy postać i przenosimy się do gry. Za pomocą klawisza „W” podskakujemy i omijamy przeszkody jednocześnie zbierając gwiazdki. Po kolizji wynik zapisuje się do bazy, gra się kończy i wracamy do menu. Jeśli wybierzemy opcję zobaczenia 10 najlepszych wyników otwiera się nowe okno z ułożonymi według ilości punktów nazw graczy. Natomiast po wybraniu czatu pojawia się małe okienko z polem do wpisywania wiadomości oraz drugim do wyświetlania konwersacji.

Harmonogram

1. **Okienka**

-stworzenie okienka I

-stworzenie przycisków I

-dodanie reakcji do przycisków I

-dodanie tła do menu I

-przygotowanie okienka gry II

(reakcji przycisków)

-rysowanie przeszkód III

-Wykrywanie kolizji(rozróżnienie punktów) IV

-klasa do obsługi kolizji i włączania gry od nowa IV

-rozwinięcie kolizji V

-zamrażanie postaci, usuwanie ich z pola widzenia VI VII

1. **Zapis i odczyt z plików**

-Odczyt planszy(przeszkód) IV V

-ogólna funkcja do zapisu I

-ogólna funkcja do odczytu I

-zapis statystyk logowania do pliku binarnego V

-odczyt statystyk logowania z pliku binarnego V

-zapis wyniku gracza w pliku IX

-zapisywanie „Księgi gości’ VIII

**3. Współbieżność**

-wątek dla animacji- podstawowe klasy do animowania IV

-wątek do komunikacji sieciowej VI VII

-wątek na serwerze(akceptacja połączeń, wątek dla klienta) VI VII

-wątek po stronie klienta, obsługa odbierania komunikatów, wykonywanie ich XI

-mechanizm rozgłaszania wiadomości po wątkach XI

**4.Bazy danych**

-projekt bazy danych- odpowiednie tabele,III

-klasa do rejestracji III

-Klasa logowania III

-zapis postępów gracza w bazie danych IX

-odczyt wyników gracza z bazy IX

-zapisane w bazie danych postacie i ich imiona, krótki opis VIII

-odczyt z bazy danych informacji o postaci VIII

-tabela na wyniki VIII

**5.Komunikacja sieciowa**

-serwer – klasa za pomocą której utworzy się serwer, podstawowa logika VII

-logika klienta- podstawowe api=wysyłanie, odbieranie wiadomości VII

-protokół komunikacji XI

-odczytywanie wyników gracza z bazy danych na serwerze X

-„Księga gości”-gracz będzie mógł coś napisać VI VII

**6. Zaproponowane przez studenta**

-ogólny zarys gry II

-logowanie do gry II

-nowa klasa (zbieranie gwiazdek) X

-wybór postaci II

-radio VIII

-zapisywanie bazy danych na serwerze III

-obsluga skoku II

Zrzuty ekranu











