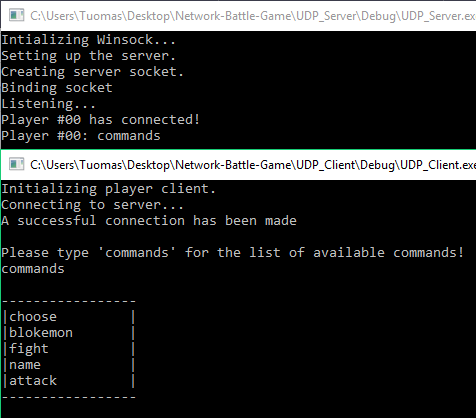
Chatbox BattleGame

Tuomas Suokko TTV16SP

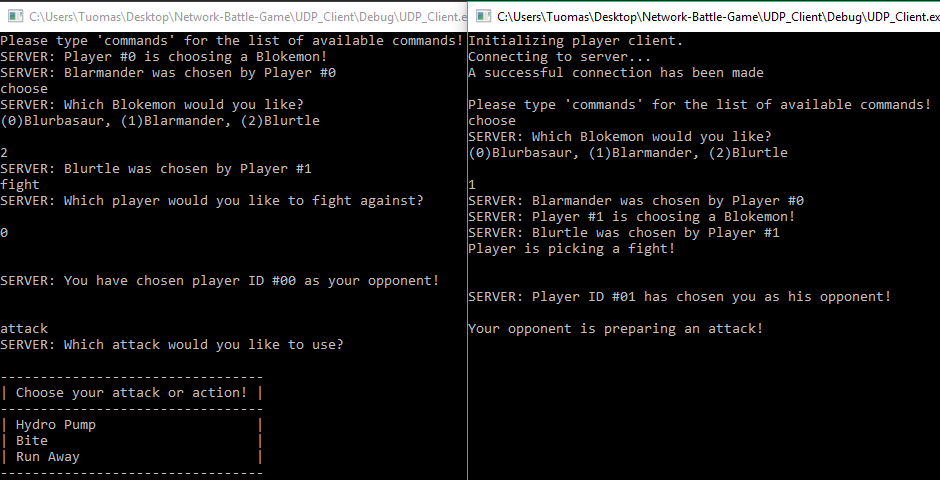
Verkkopelien ohjelmointi kurssityö

# Projektin kuvaus

Projektin tavoitteena oli tehdä UDP Server ja Client pohjainen monen pelaajan ’RPG’-taistelupeli, joka ottaisi vaikutteita Nintendon ”Pokemon” pelisarjasta. Pelaajat (Clientin puolella) liittyvät serveriin ja pystyvät vapaasti keskustelemaan kaikkien pelaajien kanssa, jotka oleskelevat itse serverissä. Serverin puolella voi määritellä itse, kuinka monta pelaaja voi liittyä ns. chatti huoneeseen. Pelaajan liityttyään serveriin, hänelle annetaan kehotteena kirjoittaa ”commands” chatti ikkunaan. Tämä antaa hänelle listan siitä mitä kaikkia komentoja on pelaajalle tarjolla.

**Choose:** Nintendon Pokemon pelisarjasta on otettu pieniä vaikutteita itse taistelumekaniikkaan. Pelaajat pystyvät valitsemaan oman hirviön (Tässä tapauksessa ”Blokemonin”) kirjoittamalla chattiboksiin ”choose” vaihtoehdon. Tämä antaa pelaajalle vaihtoehdon valita yhden kolmesta hirviöstä mitä on serverillä tarjolla. Hirviö valitaan kirjottamalla kyseisen hirviön ID numero chattiin. Pelaajan valittuaan hirviönsä, viesti lähetetään kaikille pelaajille serverillä kyseisestä valinnasta.  ***Kuva 1: Server ja Client toimivassa yhteydessä***

**Blokemon:** Tällä komennolla pelaaja voi katsoa tarkemmat tiedot valitsemastaan hirviöstä.   
**Fight:** Kun pelaaja on valinnut itselleen hirviön, hän voi haastaa toisen pelaajan serverillä taisteluun. Pelaaja voi valita toisen pelaajan vain, jos tämä toinen on myös valinnut oman hirviön. Toinen pelaaja valitaan kirjoittamalla tämän ID numero chattiin, kun on kirjannut ”Fight” komennon.  
**Name:** Tavallisesti pelaajalle annetaan oletusarvona nimeksi ”Player” ja tämän jälkeen ID numero perään. Kirjoittamalla ”Name” chattilaatikkoon, pelaaja voi muuttaa nimensä sellaiseksi mitä hän seuraavaksi kirjoittaa chattiin.   
**Attack:** Pelaajan haastettuaan toisen pelaajan taistelun, vasta silloin molemmat voivat käyttää ”Attack” komentoa. Tästä pelaajille tulee valikko valitseman hirviön hyökkäysvaihtoehdoista, ja kirjoittamalla hyökkäyksen nimen chattiin, hyökkäys suoritetaan toiseen pelaajaan.

***Kuva 2: Kahden pelaajan chatti ikkuna, kun molemmat ovat hyväksyneet taistelun.***

# Verkko koodi

# Kehitys ideat