

Potaplanje Ladjic

Kratka predstavitev

Mikro skupina 3

Bruno Gale

Tomaž Rak

Nik Novak

Miha Kirbiš

Ideja:

Ustvariti popularno igro, znano , kjer igralec ne bo videl polja nasprotnika in bo poskušal zadeti ladje nasprotnika. V primeru da bo ladja potopljena bo to razvidno z slike. Tisti ki potopi nasprotniku vse ladjice zmaga.

Hipoteze:

- ✓ Ustvariti mrežno igro
- ✓ Podpira izmenjavo igralcev
- ✓ Nasprotnikovo polje nevidno
- ✓ Polja se naključno generirajo za oba igralca
- ✓ Vsebuje glasbeno spremljavo
- ✓ Ima uvodni zaslon
- ✗ Podpira slike ladjic
 - Podpiranje slik ni narejeno, kajti je treba ugotoviti orientacije ladjic, začetek in konec, nato slike razrezati in prav razvrstiti.
- ✗ Uporabniku prijazna igra
 - Uporabniku prijazna igra ni, ker ne podpira »revanše« in ima manjše težave s povezovanjem.

Imeli smo težave s:

- Uporabljanjem orodja
- Uporabo jezika c#

Kratek opis:

Igra se prične z uvodnim zaslonom kjer z gumbom »Play« poženemo glavni del igre. Tako se nam pojavita 2 polja in 2 gumba za povezovanje. Igralca se povežeta tako da prvi stisne »Host«, drugi pa »Connect« takrat dobimo novo okence, kjer vpišemo IP naslov nasprotnika. Zatem stisnemo »Connect«. Zapre se nam okence in lahko vidimo kako se naše polje ustvari – ladjice na polju se pobarvajo zeleno.

Igralca nato lahko izmenično potapljata ladjice. Igre je konec ko so vse ladjice potopljene. To vemo tako da se nam pojavi novo okence, z napisom »Igre je konec« igro lahko nato zapremo z gumbom »Zapri«.

