

KEVIN ALONE IN DUNGEON

console game

Krzysztof Fieber :: Łukasz Sroka :: Jarosław Kaszczak

KEVIN ALONE IN DUNGEON

- Tytuł gry: Kevin alone in dungeon
- Gatunek gry: Roguelike RPG
- Styl graficzny: Ascii graphic
- Tematyka gry: Średniowieczne lochy

Pod długiej wędrówce po nieznanej krainie docierasz do zamku w którym ukryto skarb, lecz plugawe monstra nie będą chciały oddać Ci swojego skarbu.

KEVIN ALONE IN DUNGEON

w trakcie gry:

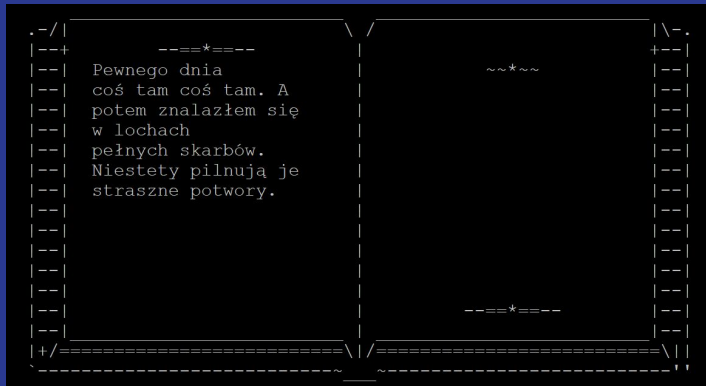
- Przemierzamy lochy
- Zbieramy monety ◦
- Zbieranie życia ♥
- Przeciwnicy go
- Omijanie pułapek
- Znajdź skrzynię ze skarbem
- Walka
- Zarządzanie ekwipunkiem



Powitalne
logo



Menu



Story



Odkryta mapa

MVC

Model View Controller

Zestaw Importów

przykłady zastosowanych
bibliotek

winsound

colorama

copy

enums

math

time

os

Wyzwania

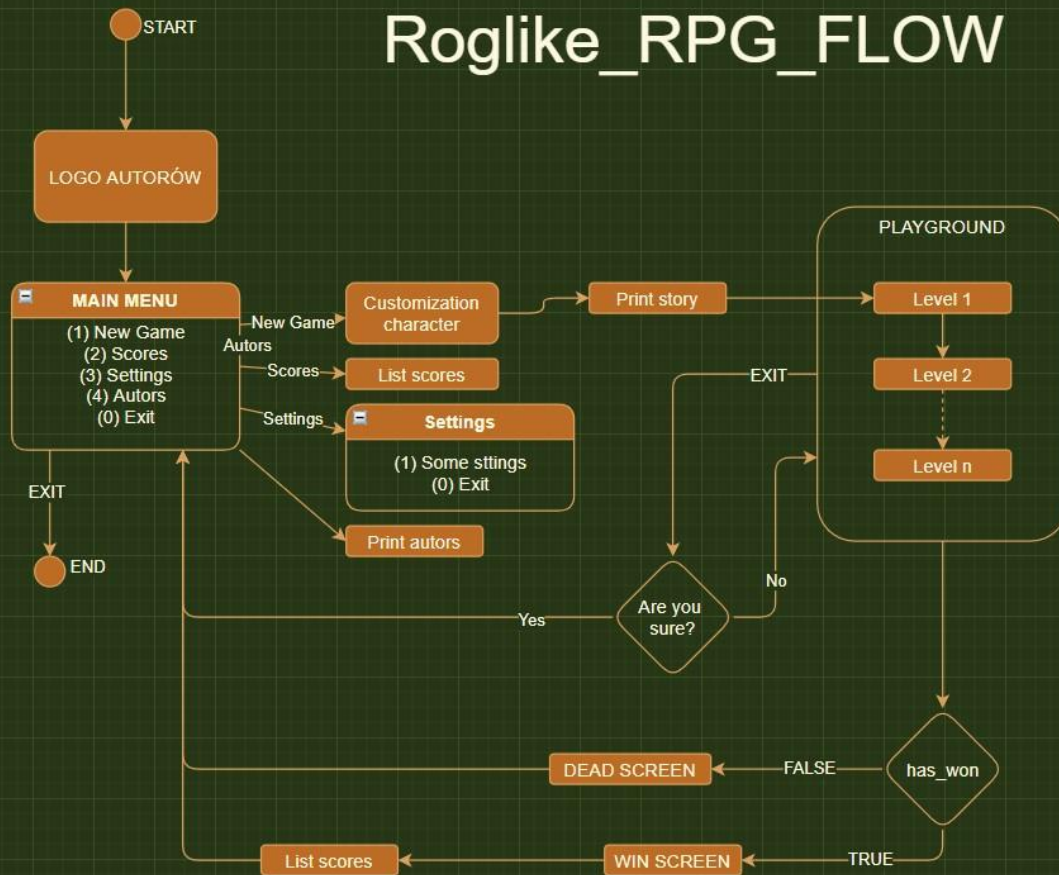
- Programowanie obiektowe
- Rozmiar programu
- Wyświetlanie programu
- Łączenie naszych kodów
- Debugowanie
- Zaprojektowanie struktury programu
- Znalezienie grafik (znaków)

Funkcje programu

- Menu główne
- Ustawienia
- Najlepsze wyniki
- Wyświetlanie wiadomości
- Odkrywanie levelu
- Maksymalizowanie konsoli
- Personalizacja bohatera
- Wyświetlanie historii

Roglike_RPG_FLOW

Przepływ



Klasy

- Klasa Character - dla bohatera i przeciwników
- Klasa Boss - dziedziczy po Character
- Enumy
- Klasa MessageBox
- Klasa Item

Potok renderujący



Let's play...



Jakieś pytania? Śmiało!



Dziękujemy za uwagę!



Krzysztof Fieber :: Łukasz Sroka :: Jarosław Kaszczak