Projekat predstavlja igricu koja ima mrezu izgradjenu od kockica koju popunjavamo pritiskom na zeljeno polje, ali u isto to vreme i kompjuter-kockica krece da popunjava tu mrezu.

Ukoliko popunite dovoljnu povrsinu mreze sa svojom kocicom pobedjujete i idete na sledeci nivo...

Klasa teren

-------------------------------------------

U ovoj klasi nalaze se 3 metode – generisi, prosiri, resetuj.

Metoda generisi

-------------------------------------------

Prva metoda generisi ima zadatak da generise samu matricu, zidove, prepreke, slobodna polja za sirenje, player kockicu i enemy kockicu.

Na pocetku metode pravi se random broj od 10 do 20 koji ce sluziti da se generise matrica velicine od 10x10 pa sve do 20x20, i postavlja se okvir matrice na 0 tj. tu se postavlja zid.

Sledeca stavka jeste pravljenje prepreka tj. zida unutar matrice. Prazan for sluzi kako bi usporio kod kako kod ne bi pravio matricu koja ima je puna zidova ili kako ne bi pravio matricu bez zidova unutra. Proverava da li sa tacke na kojoj se sad nalazi desno, levo, gore ili dole postoji zid i uloliko ne postoji generise ga, ali ne bas svaki put (tome sluzi usporavanje koda, kako ga ne bi na svakom mestu na kom moze generisao zid).

Na kraju metode pravimo dva random broja u okviru nase matrice koja oznacavaju X i Y kordinate nase enemy kockice i taj broj u matrici oznacavamo sa 3.

Metoda prosiri

-------------------------------------------

Druga metoda prosiri ima zadatak da siri player kockicu i enemy kockicu po slobodnim mestima u matrici.

U metodi prosiri pravimo privremenu matricu koja je ista kao nasa obicna matrica i u njoj vrsimo provere da se nasa player kockica i enemy kockica sire po praznim poljima tj. da se nasa 2 i 3 u matrici sire po 1.

Metoda resetuj

-------------------------------------------

Treca metoda resetuj ima zadatak da skloni sve player kockice i enemy kockice iz matrice i postavi ta polja na 1 tj. polja na koja su bila pre pocetka sirenja, i ponovo isrcta enemy kockicu.

Tj. treca metoda ima zadatak da iscrta matricu istu onakvu kakva je bila pre sirenja i postavljanja player kockice.

Forma Play

-------------------------------------------

U ovoj formi nalazi se sama igra, ima logiku iscrtavanja matrice iz klase teren malopre pomenute, racunanje coinsa, racunanje levela...

Metoda RacunanjeLevela

-------------------------------------------

Metoda RacunanjeLevela ima zadatak da racuna broj levela na kojem se player trenutno nalazi.

Metoda Level

-------------------------------------------

Metoda Level ima zadatak da poveca level za 1 svaki put kad player predje neki level.

Metoda RacunanjeCoinsa

-------------------------------------------

Metoda RacunanjeCoinsa ima zadatak da racuna broj coinsa sa kojim player trenutno raspolaze.

Metoda IscrtajTeren

-------------------------------------------

Metoda IscrtajTeren ima zadatak da iscrta matricu iz klase teren tako sto ce zidove, mesto predvidjeno za sirenje, player kockicu i enemy kockicu obojiti u odredjenu boju.

Metoda pnlTeren\_Paint

-------------------------------------------

Metoda pnlTeren\_Paint poziva prethodnu metodu IscrtajTeren.

Metoda BtnStart\_Click

-------------------------------------------

Metoda BtnStart\_Click ima zadatak da pokrene ceo proces sirenja.

Ova metoda proverava da li je korisnik uneo player kockicu i ukoliko jeste na klik Start pocinje sirenje.

Metoda TimerSirenje\_Tick

-------------------------------------------

Metoda TimerSirenje\_Tick ima zadatak da proveri da li je matrica popunjena sa 2 i 3, tj. sa player kockicama i enemy kockicama i ukoliko jeste da proveri koliko je popunjeno sa 2, a koliko sa 3.

Ukoliko u matrici postoji mesto za sirenje, poziva se sirenje kockica iz klase teren i iscrtava se teren, a ukoliko je cela matrica ispunjena proverava se koliko je ispunjena player kockicama i ukoliko je player kockica 50% ili vise, moze se preci na sledeci nivo, a ukoliko nije, moze se ponoviti isti taj nivo.

U zavisnosti od % predjenosti levela ispisuje se jedna, dve ili tri zvezdice.

Metoda BtnReset\_Click

-------------------------------------------

Metoda BtnReset\_Click ima zadatak da zaustavi sirenje i postavi matricu na onakvu kakva je izgledala na pocetku.

Ova metoda poziva reset metodu iz teren klase, zaustavlja se timer i iscrtava se teren.

Metoda PnlTeren\_MouseClick

-------------------------------------------

Metoda PnlTeren\_MouseClick ima zadatak da proveri da li je postavljena player kockica.

Ukoliko nije postavljena na mouse click se postavlja player kockica ali se mora proci kroz proveru da korisnik slucajno nije kliknuo na zid (prepreku), ili protivnicku kockicu.

Ukoliko je kliknuo na polje predvidnjeno za postavljanje kockice, tj. prazno polje sacuva se kordinata na kojoj je kliknuo i onda se kasnije iscrta pozivom metode iscrtaj teren

Metoda BtnRetry\_Click

-------------------------------------------

Metoda BtnRetry\_Click ima funkciju istu kao i BtnReset\_Click

Metoda BtnNext\_Click

-------------------------------------------

Metoda BtnNext\_Click ima zadatak da generise novu matricu, povecava level za jedan i povecava coinse u zavisnosti od predjenosti levela za 50, 100 ili 150, racuna coinse i racuna level.

Ukoliko je kliknuo na polje predvidnjeno za postavljanje kockice, tj. prazno polje sacuva se kordinata na kojoj je kliknuo i onda se kasnije iscrta pozivom metode iscrtaj teren