



TRYB TEKSTOWY

DLACZEGO:

TheGRA to gierka powstała z tęsknoty studenckiej do biegania po wydziale w poszukiwaniu sali, w której odbędą się następne zajęcia. Jest to swego rodzaju uproszczony symulator studenta informatyki na PB.

ROZGRYWKA:

Celem rozgrywki jest jak najdłuższe utrzymanie statusu studenta poprzez odnotowywanie swojej obecności na kolejnych zajęciach z listy wyświetlanej na dole ekranu.

Gra oferuje 5 semestrów (każdy z innym zestawem przedmiotów), każdy po 15 tygodni.

Każda obecność na zajęciach = jeden punkt.

W trybie tekstowym gracz-student oznaczony jest symbolem '@' (bo jak twierdzi autor - *studenci to małpy.*).

STEROWANIE:

Poruszanie się po wydziale "w płaszczyźnie x-y" - **strzałki**.

Poruszanie się między piętrami w wyznaczonych na schody miejscach - **W, S**.

Schody oznaczone na mapie literami 'u' - w górę, 'd' - w dół.

Potwierdzenie obecności na zajęciach w miejscu '*' - **A**.

Poruszanie się po menu - **strzałki** w górę i w dół oraz oznaczone w menu **literki**.

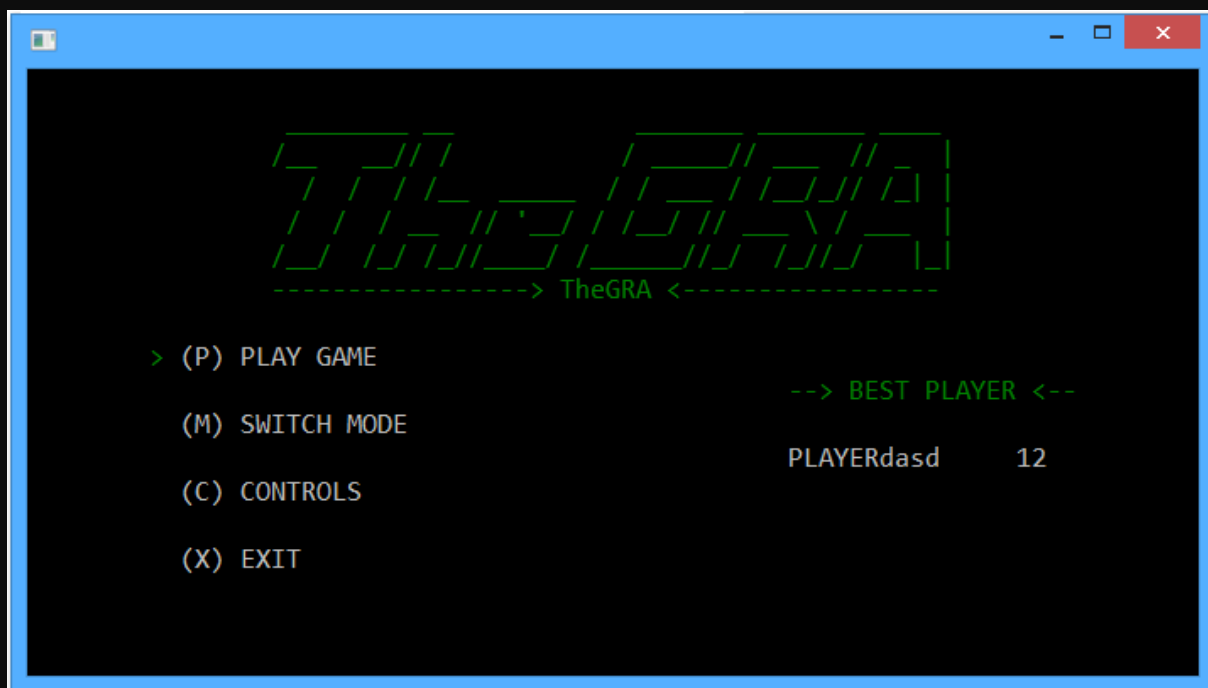
X na etapie gry cofa do menu, na poziomie menu wyłącza program.

PLIKI i USTAWIENIA:

Do gry wymagany jest plik **theGRA.exe** i folder **files** zawierający pliki .txt z mapami, listą przedmiotów (**curses.txt**) oraz plik zapisujący najlepszego gracza i jego wynik (**best_player.txt**).

Polecane jest ustawienie w konsoli czcionki o stałej szerokości.

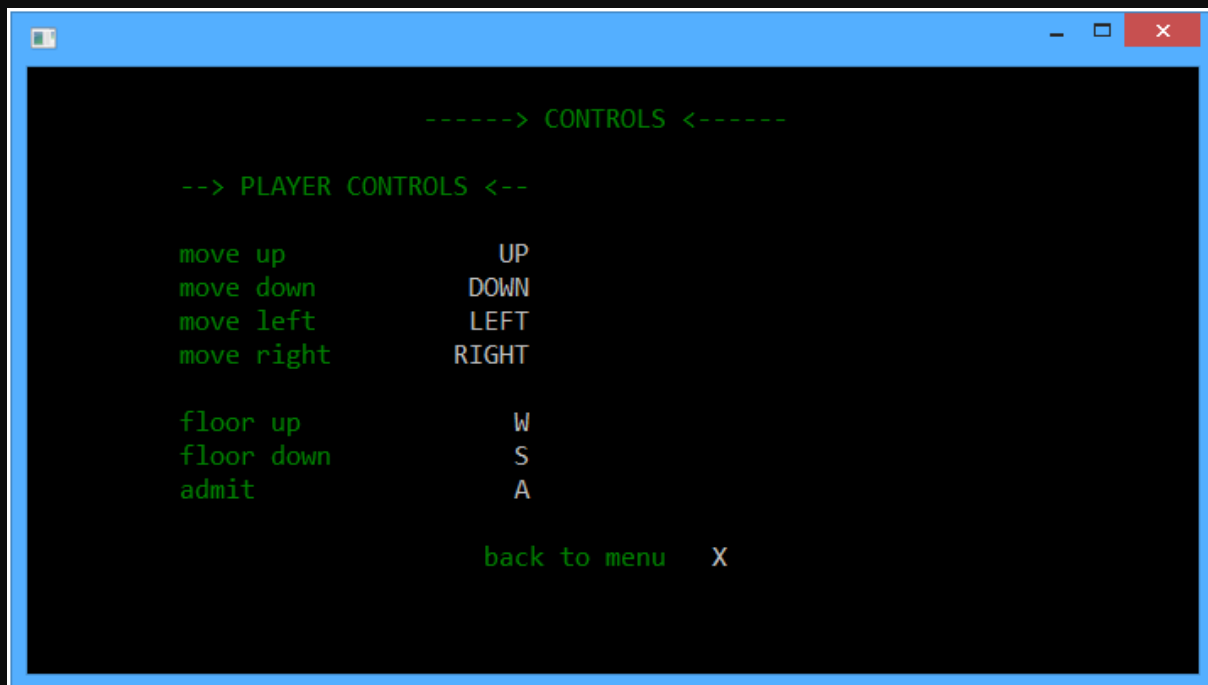
WIDOKI:



Rysunek 1. Menu.

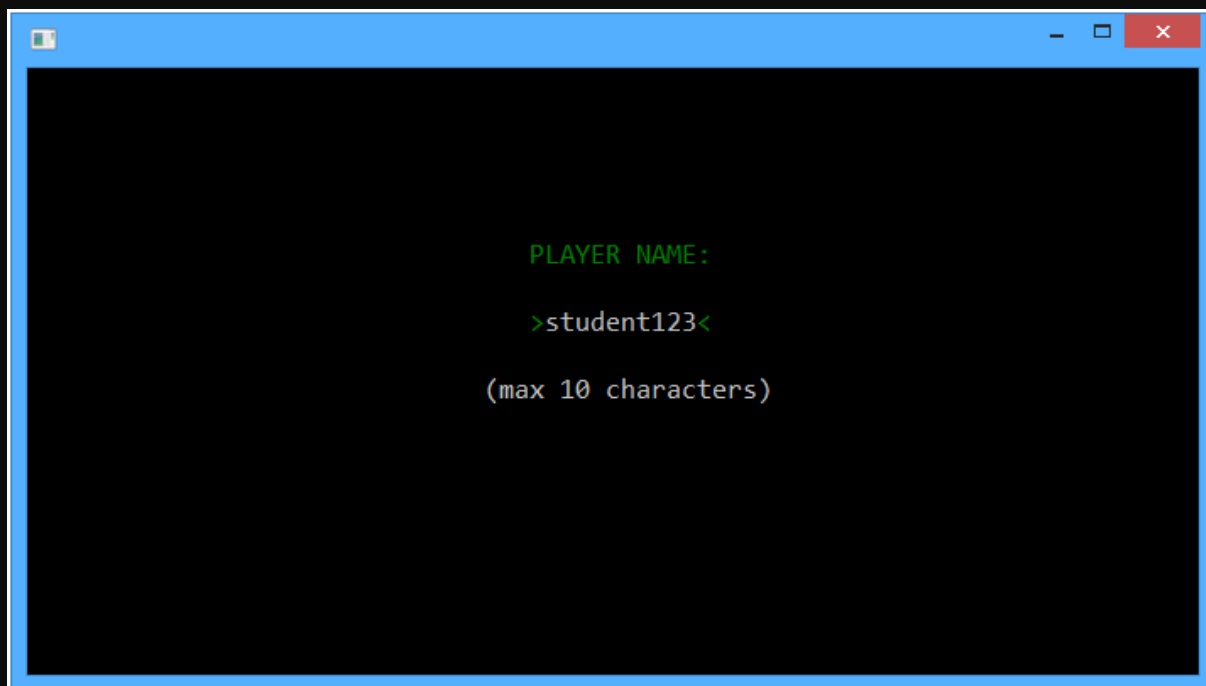
Wybór poprzez strzałki góra-dół - obecnie wybrana opcja zaznaczona '>'. Możliwość wyboru przez klawisze **P**, **M**, **C**, **X** - rozpoczęcie gry, zmiana trybu na graficzny, sterowanie, wyjście z gry.

Po prawej wyświetlana nazwa i wynik najlepszego gracza (z pliku *best_player.txt*).



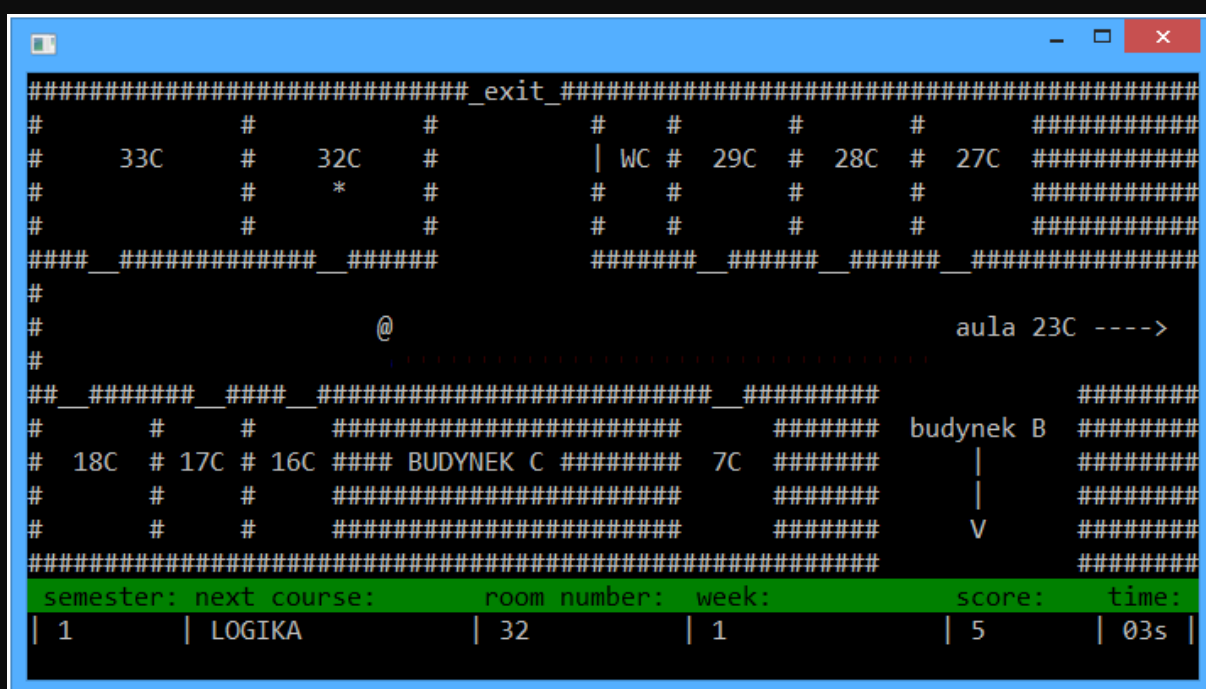
Rysunek 2. Sterowanie.

Podgląd ustawień sterowania. Poruszanie się na boki oraz góra-dół **strzałkami**, **W** i **S** do zmiany piętra, **A** do potwierdzenia obecności na zajęciach.



Rysunek 3. Wybór nazwy gracza.

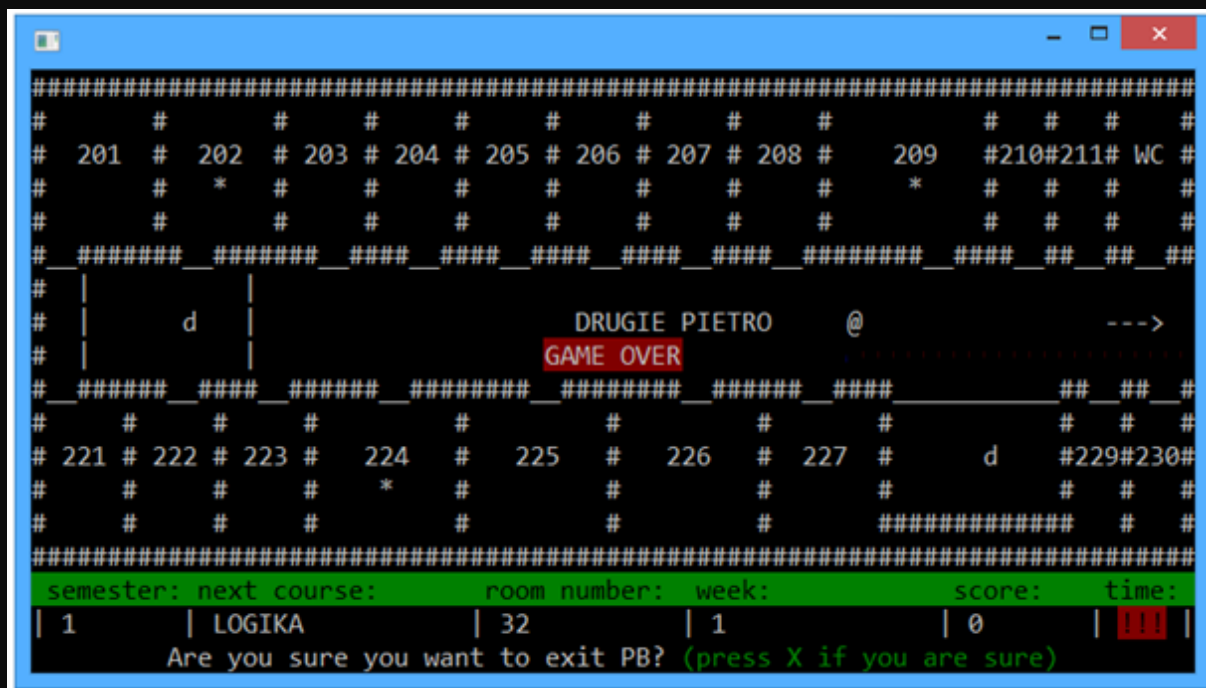
Wybór nazwy pojawiający się na początku po rozpoczęciu gry. Wybrana nazwa zatwierdzana poprzez **ENTER**. Niedozwolone niektóre znaki, w tym spacja.



Rysunek 4. Rozgrywka.

Mapa przedstawia Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej. Gwiazdką ('*') oznaczone miejsca, w których należy odnotować swoją obecność na zajęciach (A). Po próbie wyjścia za ekran przez napis **_exit_** na samym dole pojawia się informacja o sposobie przerywania gry i wyjścia do menu (X).

Dolny pasek pokazuje kolejno numer semestru (max 5), następny przedmiot, na który należy się udać, numer pomieszczenia, bieżący tydzień (15 w semestrze), zdobyte punkty oraz pozostały do zakończenia gry czas (15 sekund na każdy przedmiot).



Rysunek 5. Koniec gry.

Po dotarciu na wskazane zajęcia dolny pasek jest aktualizowany oraz następuje reset pozostałego czasu do 15s. W razie końca czasu pojawia się powyższy ekran. Wciśnięcie klawisza przenosi do menu. Jeżeli został pobity ostatni najlepszy wynik, w to miejsce zostaje zapisany nowy wynik gracza oraz jego nazwa.

REFLEKSJE:

Z ciekawych problemów do rozwiązania można wskazać sposób odświeżania map po wykonaniu ruchu przez gracza, bez ładowania na nowo całej mapy. W pamięci przechowywana jest tablica z mapą. Przed wykonaniem ruchu (aktualizacją współrzędnych) w miejscu gracza wstawiany jest pojedynczy znak pobrany z tablicy. Innym "ciekawym rozwiązaniem" można nazwać zastosowanie statycznej tablicy przejść między mapami, w której przechowywany jest numer fragmentu mapy do załadowania w razie wyjścia przez gracza poza nią.

Gra działa zgodnie z założeniami i wykorzystuje wzorzec MVC, ale należałoby ją udoskonalić pod względem zarządzania pamięcią.

Implementacja trybu graficznego będzie wymagała implementacji klas *WindowGraphic* oraz *ViewGraphic*.

AUTOR:

Aleksandra Kasperuk, inf. sem. 5, PS 5.