

Grupa: JavaLovers<3

# Statki

Patron grupy: Pudzilla

Skład:

Jonasz Lazar #263898

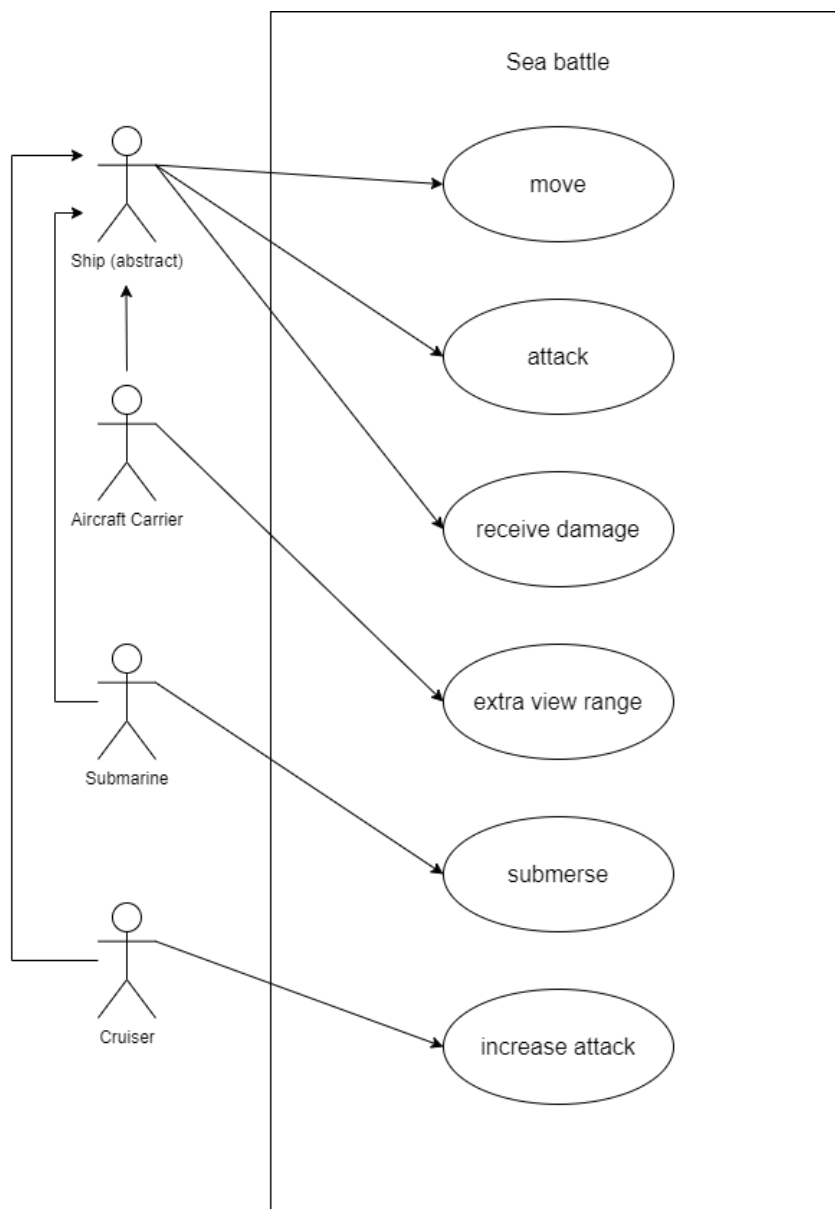
Dawid Szeląg #264008

## Język programowania: Java

Opis: Na dwuwymiarowej planszy, będą znajdowały się dwie przeciwne floty morskie. W każdej z nich będzie znajdowała się określona liczba statków różnego rodzaju, np. krążowniki, lotniskowce, łodzie podwodne itp. Każdy ze statków będzie miał swoje podstawowe ruchy, jak podpłynięcie i zadanie obrażeń oraz niektóre ze specjalnych umiejętności, jak np. zanurzenie się pod wodę (zniknięcie z pola widzenia przeciwnika), dodatkowy zasięg widzenia, zwiększona moc ataku itp. Zadaniem każdej ze stron będzie zniszczenie floty przeciwnej przy zachowaniu jak największej swoich jednostek. Podczas walki mogą wystąpić losowe czynniki utrudniające manewry, np. sztorm (statek nie może wykonać żadnego ruchu), mgła (statek traci swój zasięg widzenia, ale również znika z radarów przeciwników), wielki waleń (jego uderzenie odejmuje punkty hp).

### Diagram przypadków użycia

Jest to diagram, który przedstawia funkcjonalność systemu wraz z jego otoczeniem, stosując go możemy graficznie zaprezentowanie własności systemu w taki sposób, jak są one widziane po stronie użytkownika (z zewnątrz systemu). Stworzenie takiego diagramu pozwala na opracowanie projektu przyszłego programu oraz ułatwia współpracę i komunikację między twórcą, a inwestorem.



## Diagram obiektów

Diagramy obiektów obrazują obiekty występujące w systemie i ich powiązania. Są one zazwyczaj wykorzystywane do wyjaśnienia znaczenia diagramów klas. Dokładny opis obiektu przy pomocy różnych elementów pozwala na dokładną identyfikację oraz na przypisywanie mu dużej ilości informacji. Dzięki temu, jesteśmy w stanie rozróżnić obiekty w dużym stopniu podobne do siebie.

