TYTUŁ: "Wojna Światów"

PLAN TWORZENIA

1. Stworzenie okna gry 11-03-2016

2. Umieszczenie modelu obiektu w oknie 18-03-2016

3. Zaprogramowanie modelu dla gracza

4. Stworzenie animacji modeli w oknie

5. Zaprojektowanie strzelania

6. Dodanie efektu specjalnego do uzbrojenia gracza

7. Utworzenie statystyk dla gracza

8. Dopracowanie szczegółów, ewentualne dodanie dźwięków do gry

9. Testowanie gry i naprawianie błędów

Język : Java środowisko ECLIPSE

źródło: http://pracownia.palacmlodziezy.lodz.pl/pliki/materialy/invaders.pdf

1. Stworzenie okna gry

Pojawiające się problemy:

Przy exporotwaniu metody Canvas do public, pojawiał się błąd.

Rozwiązanie:

Zaimportowanie biblioteki o rozszerzeniu Canvas.

**import** java.awt.Canvas;

2. Umieszczenie modelu obiektu w oknie

Pojawiające się problemy:

Problem z dodaniem obrazu do okna. Okno pojawia się przez chwilę następnie znika.

ROZWIĄZANIE:

Aby naprawić problem usunąłem 2 linijki w kodzie wywołującym ładowanie obrazka do okna. Po tym zabiegu obrazek ładuje się bez problemu z folderu img z miejsca trzymania projektu.

URL url=null;

try {

url = getClass().getClassLoader().getResource(sciezka);

return ImageIO.read(url);

} catch (Exception e) {

System.out.println("Przy otwieraniu " + sciezka +" jako " + url);

System.out.println("Wystapil blad : "+e.getClass().getName()+"

"+e.getMessage());

System.exit(0);

return null;

}

}

zamiast linijki URL url=null;

wstawiłem

**public** BufferedImage loadImage(String url)

oraz usunąłem

url = getClass().getClassLoader().getResource(sciezka);