TYTUŁ: "Wojna Światów"

PLAN TWORZENIA

1. Stworzenie okna gry 11-03-2016

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

3. Stworzenie animacji modeli w oknie

4. Zaprogramowanie modelu dla gracza

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. Przy exporotwaniu metody Canvas do public, pojawiał się błąd.

# Zaimportowanie biblioteki o rozszerzeniu Canvas.

**import** java.awt.Canvas;

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

# Podczas wczytywania ścieżki dostępu do obrazów pojawiał się błąd.Aby naprawić problem musiałem przebudować metodę public BufferedImage loadImage

public BufferedImage loadImage(String sciezka) {

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;

}

}

# Po przebudowaniu kodu:

public BufferedImage loadImage(String url) {

try {

return ImageIO.read(new File(url));

}

catch (Exception e) {

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

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

System.exit(0);

return null;

}

}

3.Problem z pokazaniem w oknie prostej zmieniającej się animacji.

# Powstał podobny problem co poprzednio.Okno pokazało się lecz po chwili znikało. Aby naprawić zaistniały problem musiałem podmienić metodę

protected String spriteName;

# na

**protected** String[] spriteNames;

# oraz przekształcenie metody public void paint(Graphics2D g,int i)

g.drawImage( spriteCache.getSprite(spriteName), x,y, stage );

# na

g.drawImage( spriteCache.getSprite(spriteNames[currentFrame]), x,y, stage );