

Kingdoms

Opis

Projekt „Kingdoms” jest aplikacją do obsługi prostego modelu, który można wykorzystać do gry komputerowej. Model implementuje:

Prowincje - obszary geograficzne, które wchodzą w skład księstwa lub królestwa. Posiadają powierzchnię i nazwę.

Władców - jednostki kontrolujące dane księstwo, królestwo lub cesarstwo. Władca posiada imię, wiek, renomę, siłę oraz roszczenia (do prowincji, księstw lub królestw)

Księstwa - zbiór prowincji rządzonych przez władcę. Księstwo posiada poziom stabilności i centralizacji. Dziedziczy właściwości po klasie prowincji

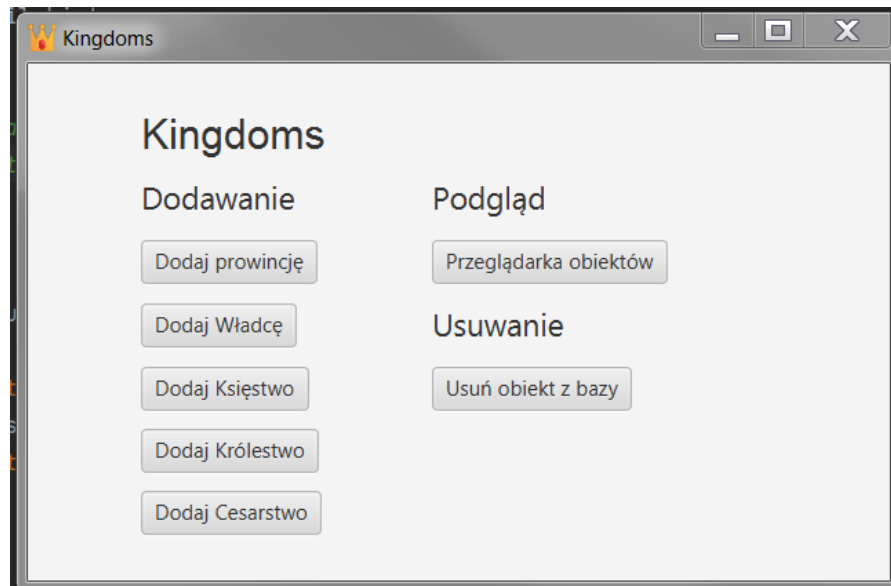
Królestwa - Wyższy poziom księstwa (dziedziczy po klasie księstwa właściwości). Cechą wyróżniającą królestwo jest poziom prawowitości.

Cesarstwo - zbiór królestw. Dziedziczy właściwości po klasie królestwa. Posiada współczynnik wpływu (na świat gry).

Funkcjonalność

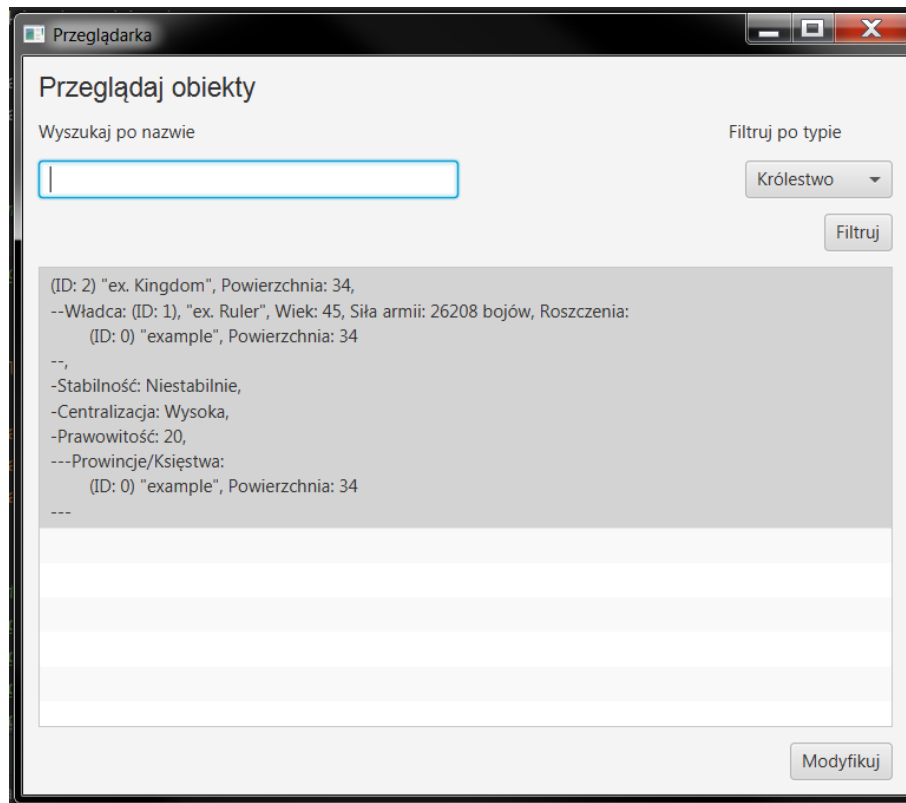
Za pomocą aplikacji można utworzyć wyżej wymienione obiekty, zmodyfikować je, usunąć i przeglądać listę dodanych obiektów. Wszystkie obiekty są dodawane do wspólnej bazy danych (listy obiektów). Każdy obiekt posiada unikalny numer ID.

Poniżej zrzut ekranu z okna głównego aplikacji:



Przyciski w sekcji **Dodawanie** otwierają okna dodawania obiektu wybranego typu. Przycisk **Przeglądarka obiektów** otwiera okno przeglądarki obiektów w bazie programu. Przycisk **Usuń obiekt z bazy** otwiera okno, za pomocą którego można usunąć obiekt o zadanym ID.

Zrzut ekranu z okna przeglądarki obiektów w bazie:



Obiekty są wyświetlane na liście jednokrotnego wyboru w postaci tekstowej. Przeglądarka obiektów pozwala na filtrowanie po typie (klasie) obiektów i nazwie obiektów. Przy zaznaczeniu obiektu z listy i kliknięciu **Modyfikuj**, wyświetla się okno modyfikacji parametrów danego obiektu.

Obiekty są zapisywane tylko w pamięci programu (nie są zapisywane na dysku i przestają istnieć po zamknięciu programu).

Dokumentacja

Dokumentacja Javadoc znajduje się w folderze docs/

GitHub

<https://github.com/Zimoslaw/Java-oop-project>