

PRM2T

Projekt Akari

Grupa 103

Zespół 1

Adam Brodzik, Michał Prądziński, Kacper Mazur

- ✓ wczytanie/zapisanie stanu gry
plik zapisu jest tylko jeden, przechowywany jest on w folderze *save*. Użytkownik z widoku planszy może zapisać grę, a z poziomu menu ją wczytać -> przycisk kontynuuj, przycisk ten jest zablokowany jeśli plik zapisu nie istnieje.
- ✓ usuwanie map
- ✓ resetowanie wstawionych żarówek podczas grania
- ✓ zegar
- ✓ edycja map
- ✓ stworzenie map
 - ręczne wstawianie elementów,
 - wygenerowanie losowej mapy,
 - lub ręczna modyfikacja wylosowanej mapy,rozmiar od 7x7 (mniejsze możliwe, ale zdecydowaliśmy, że tak będzie optymalnie) do 25x25 (większe rozmiary potrzebowały nawet kilku sekund do wyświetlenia, oraz rozmiar pojedynczego okna był na granicy czytelności)
- ✓ generowanie losowych map w zależności od rozmiaru i poziomu trudności
- ✓ solver 1 – podpowiada graczowi i pokazuje wskazówki
- ✓ solver 2 – sprawdza czy edytowana/stworzona/wygenerowana mapa jest rozwiązywalna
- ✓ śledzenie postępu gracza
- ✓ podgląd wybieranej mapy, przy wyborze map w prawym górnym rogu generowany jest wygląd mapy (bez cyfr)
- ✓ wyświetlanie informacji o mapach
 - nazwa (według ustalonego przez nas kanonu ; stworzone mapy tworzą swoją nazwę korzystając z hashCode'u)
 - trudność
 - rozmiar
 - ilość użytych wskazówek do przejścia (0 jeśli jeszcze nie rozwiązana)
 - czas przejścia (0 jeśli jeszcze nie rozwiązana)
- ✓ czas przejścia i wskazówki tak jak poprawy na studiach -> jest brany pod uwagę wynik z ostatniej próby
- ✓ generowanie obrazu bieżącego stanu planszy do folderu *printables* (dla np. późniejszego wydruku)
- ✓ zmiana kolorów świateł żarówek
- ✓ możliwość zmiany wyglądu żarówek
- ✓ odsyłacz do poradnika „jak grać”