

Autorzy:
Adrian Szymowiat
Mateusz Kusy

Instrukcja Gry

1. Aby uruchomić grę i serwer należy kliknąć dwukrotnie odpowiednio na ikonę Polanball_final.jar lub Server.jar. Wszelkie pliki potrzebne do uruchomienia aplikacji zostały dołączone do folderu z grą. Użytkownik musi mieć zainstalowane na swoim komputerze środowisko uruchomieniowe Javy (JRE).

2. Opis aplikacji.

- Po uruchomieniu aplikacji użytkownik ma do wyboru 2 tryby rozgrywki: online i offline. W trybie online parametry aplikacji oraz wygląd plansz uzależniony jest danych konfiguracyjnych pobieranych z serwera. Dodatkowo gracz za pośrednictwem serwera ma możliwość wglądu w liste najlepszych wyników oraz wynik jego rozgrywki może zostać zapisany na tej liście. W trybie offline aplikacja korzysta z lokalnych plików konfiguracyjnych, opcje wyświetlenia listy najlepszych wyników jak i wysłania wyniku gracza są wtedy niedostępne.
- Następnie po wybraniu jednej z wyżej wymienionych opcji zostanie wyświetlone okno główne gry, które zawiera trzy przyciski z następującymi opcjami: "Nowa Gra", "Najlepsze Wyniki" oraz "Wyjście". Przycisk "Nowa Gra" przekierowuje użytkownika do okna wyboru nazwy gracza, "Najlepsze Wyniki" powoduje wyświetlenie listy najlepszych wyników (dostępne tylko w trybie online), "Wyjście" zamyka aplikację.
- Po wciśnięciu przycisku nowej gry gracz wpisuje swoją nazwę, która nie może, być pusta zawierać spacji oraz nie może być dłuższa niż 10 znaków. Po zatwierdzeniu nazwy następuje rozpoczęcie gry.
- Okno gry oprócz planszy, po której porusza się gracz, zawiera informację o: ilości żyć, ilości zdobytych punktów, czasu pozostałego do końca rozgrywki, numer poziomu, nazwy gracza oraz ilość poszczególnych przedmiotów, które zostały opisane poniżej.

3. Zasady gry oraz opis sterowania bomberem.

Celem gry jest znalezienie ukrytego klucza i przejścia do następnego poziomu, niszcząc znajdujące się na mapie potwory (Naziball'e, Sovietball'e, Turkeyball'e) oraz skrzynki. Dodatkowo grę utrudniają niezniszczalne betonowe ściany. Gracz ma do dyspozycji ograniczoną ilość różnego rodzaju broni: bomby zwykłe – wybuchające po określonym czasie (można postawić ich wiele), bomby zdalne – odpalane zdalnie w dowolnym momencie (można postawić tylko jedną), skrzydła husarskie – zwiększające przez określony czas prędkość gracza oraz dające możliwość niszczenia wrogów w bezpośrednim starciu, laser – niszczący wszystko na swojej drodze. Po zniszczeniu skrzynki gracz może znaleźć klucz, ukryte przejście, skrzynkę ze złotem, dodatkowe życie oraz wyżej wymienione bronie. Gracz kończy grę w przypadku: gdy ukończył ostatni etap, a aplikacje/serwer nie posiada już danych następnych poziomów lub gdy stracił wszystkie życia (w wyniku zetknięcia się z jakimś potworem lub gdy znalazł się w zasięgu eksplozji bomby).

Opis sterowania bomberem:

- poruszanie się: strzałki
- otwieranie drzwi: E
- postawienie bomby zwykłej: spacja
- postawienie bomby zdalnej: Z
- detonacja bomby zdalnej: X

- użycie skrzydeł husarskich: W
- użycie lasera w odpowiednim kierunku: R – w górę, F – w dół, G – w prawo, D – w lewo

Dodatkowe informacje:

- Gra może zostać zatrzymana/wznowiona przyciskiem: P.
- Okna aplikacji są skalowalne, oprócz okna rozgrywki, dla którego ta opcja dostępna jest tylko w trybie pauzy.
- Podczas używania lasera gracz nie może się ruszać oraz potwory nie mogą go zabić.
- Gra posiada szczegółowe zasady punktacji określone w plikach konfiguracyjnych, możliwe jest zdobywanie punktów za: przejście poziomu, ukończenie gry przed czasem, zachowane przedmioty i życia, zniszczenie skrzynki, zabicie potwora, podniesienie klucza, zdobycie krzynki ze złotem, zdobycie innego przedmiotu.
- Opis plików konfiguracyjnych znajduje się w dokumentacji aplikacji (klasa GetConstans w przypadku klienta, klasy ParseCofigFile i ParseLevelFile w przypadku serwera).