

# S.P.N.Z.

---

## *Dokumentacja końcowa*

### **Opis projektu**

S.P.N.Z. czyli Symulator Przetrwania Na Zdalnych, to gra typu clicker przedstawiająca realia studenta w czasach pandemii. Celem gry jest pokonanie final bossa – egzaminu zaliczeniowego, jednak aby do niego dojść należy zebrać odpowiednio dużo doświadczenia.

### **Grafika**

Interfejs graficzny został zaprojektowany w programie Visual Studio w oparciu o silnik graficzny WPF.

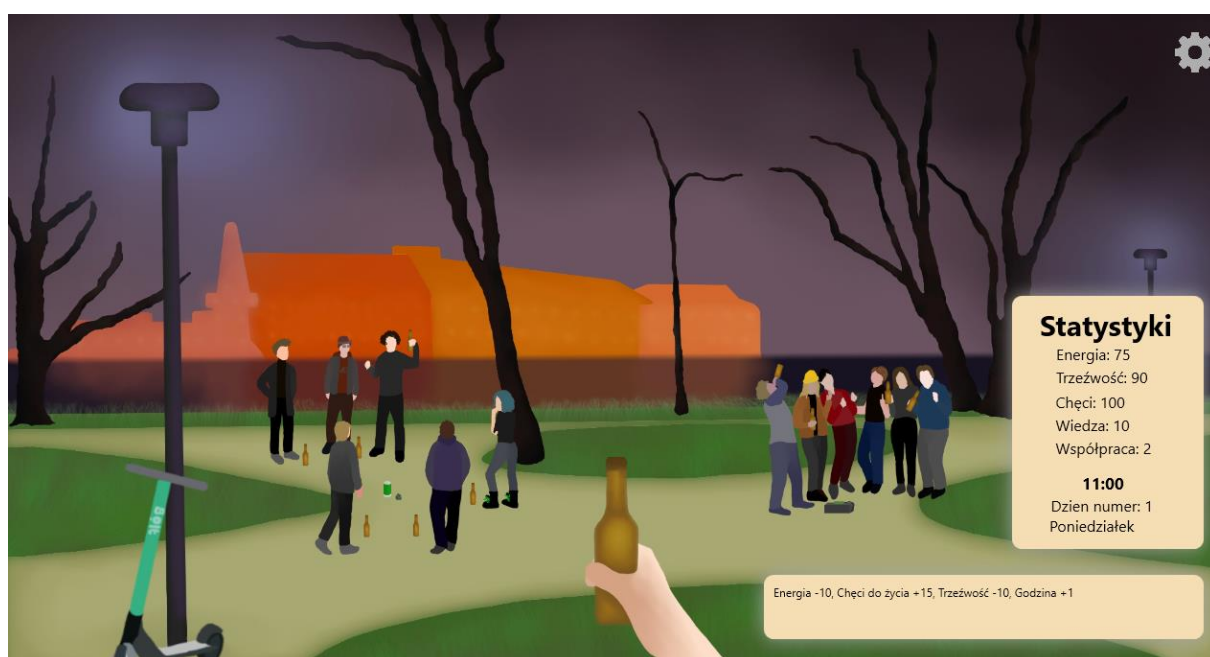
Gracz ma dostęp do 3 okien głównych – Menu Głównego, Pokoju w akademiku oraz Wyspy.



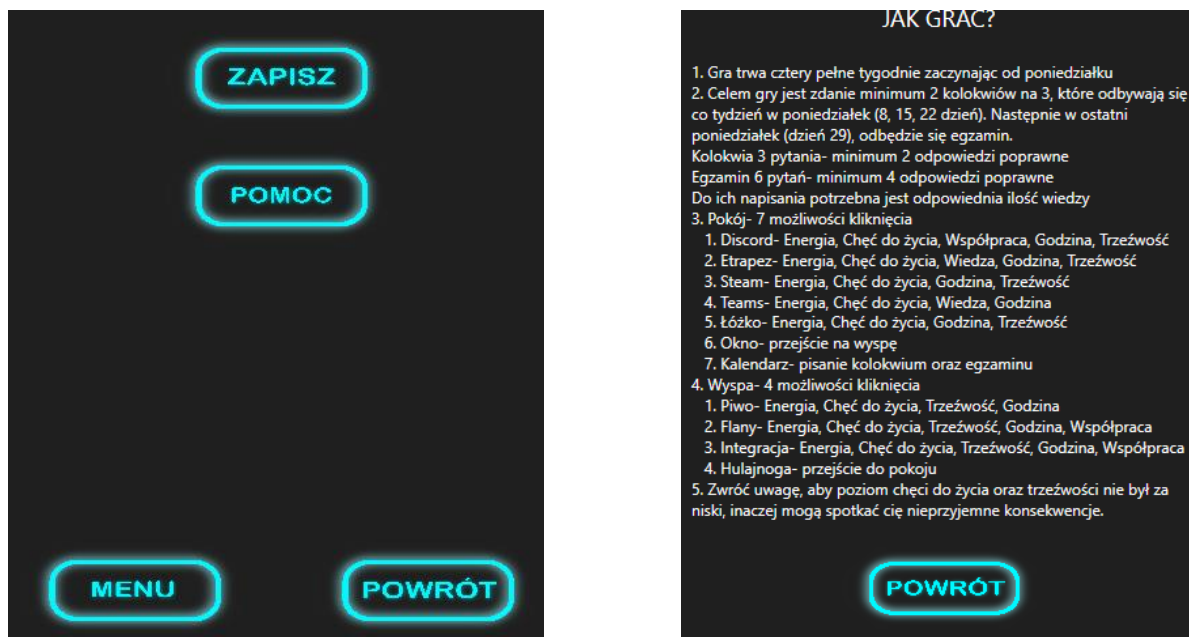
**Rysunek 1: Okno Menu Głównego**



Rysunek 2: Okno Pokoju



Rysunek 3: Okno Wyspy



Rysunek 4: Okno opcji i instrukcji do gry

## Powiadomienia i statystyki

Gracz, zwany dalej Studentem, posiada pięć statystyk: Energię, Trzeźwość, Chęć do życia, Wiedzę oraz Współpracę.

Czas jest statyczny, upływa dopiero po rozegraniu akcji.

Po wybraniu danej opcji w trakcie rozgrywki można zobaczyć jak na nas wpłynęła. Informacje o zmianie statystyk wyświetlane są w ramce.



Rysunek 5: Pole statystyk i komunikatów

Niektóre akcje powodują wyświetlenie osobnego okienka i automatyczną aktualizację statystyk.

## **Pokój**

W Pokoju mamy możliwość zregenerowania Energii, Chęci do życia, Trzeźwości a także zdobycia Wiedzy oraz Współpracy.

Statystyki zmieniają się po kliknięciu na konkretny obiekt, przykładowo wybranie Łóżka dodaje nam Energię, Chęci do życia, Trzeźwość oraz powoduje upływ czasu o 6 godzin, a wybranie Teamsa zabiera Chęci do życia, Energię oraz przesuwą czas o 5 godzin, ale dodaje Wiedzę. Student ma do wyboru 5 obiektów modyfikujących statystyki: Łóżko, Discorda, Teams, eTrapeza oraz Steam.

Korzystanie z komputera wiąże się z losową szansą na wybuch Pożaru, który zabiera Energię, Chęci do życia oraz Czas.

Należy uważać aby poziom Chęci do życia nie osiągnął 0, skutkuje to przesunięciem Zegara o 36 godzin.

Z Pokoju możemy przenieść się na Wyspę wybierając Okno oraz (w określone dni) podejść do Kolokwium lub Egzaminu wybierając Kalendarz.

## **Wyspa**

Na Wyspie Student ma możliwość na znaczne polepszenie Chęci do życia oraz Współpracy, ale także na znaczny spadek Trzeźwości i Energii.

Student ma do wyboru 3 obiekty modyfikujące statystyki: Piwo, Flanki lub Integrację.

Należy zwrócić uwagę na poziom Trzeźwości, gdy osiągnie on niską wartość Student ma szansę na spotkanie z policją i Interwencję, która zabiera nas 24 godziny na wytrzeźwienie, a następnie do Pokoju.

Z Wyspy można powrócić do Pokoju wybierając Elektryczną hulajnogę (Bolta).

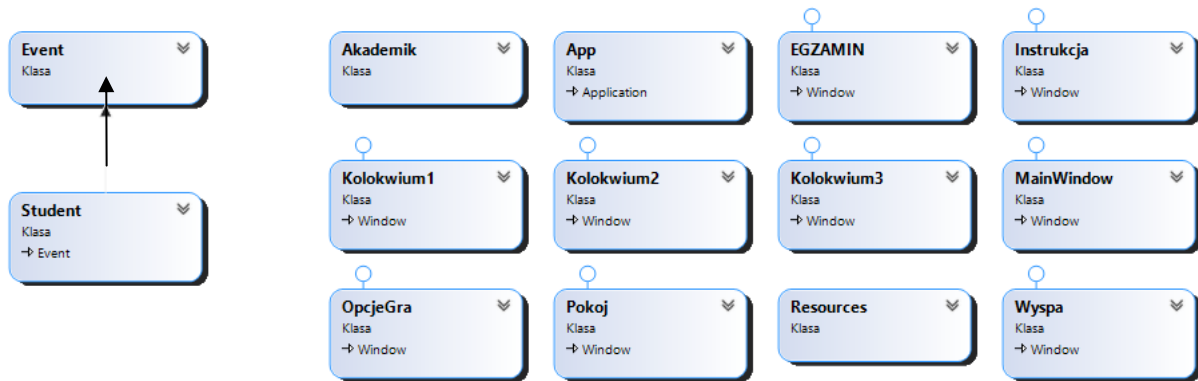
## **Przebieg gry**

Student zaczyna grę w Poniedziałek o 7:00 z Energią, Chęciami do życia i Trzeźwością o wartości 100 oraz Współpracą i Wiedzą o wartości 0.

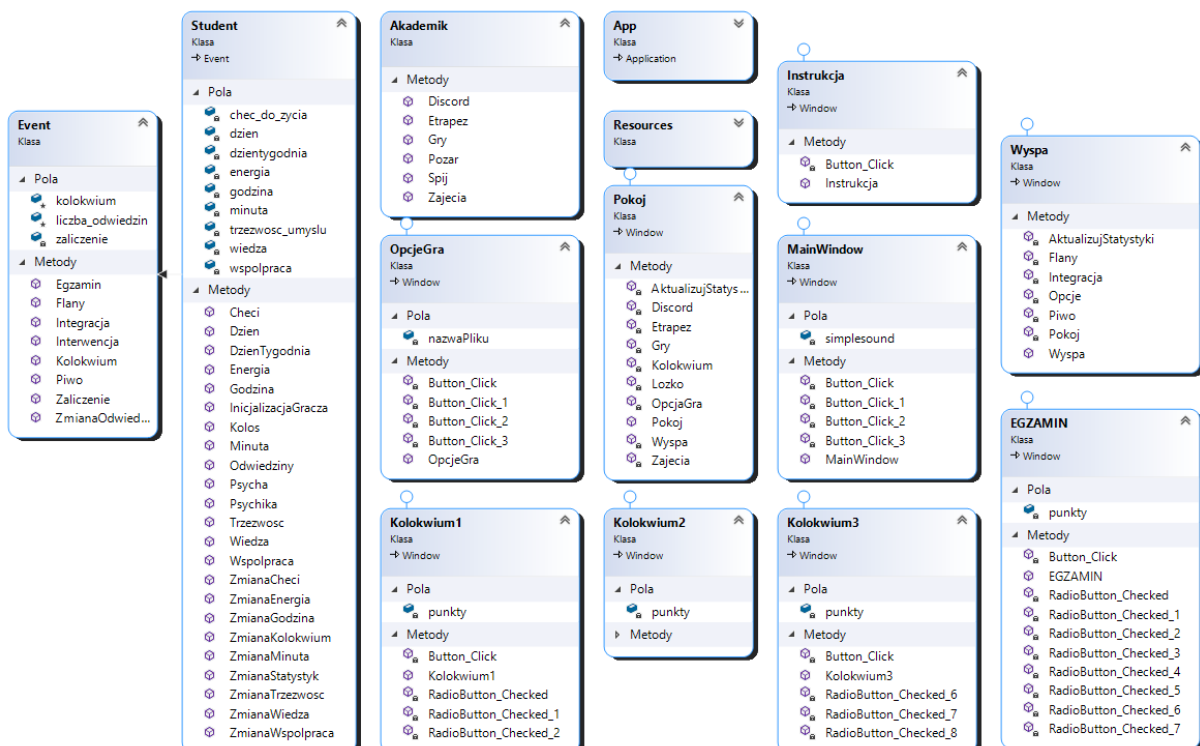
Po upływie tygodnia odblokowana jest możliwość przystąpienia do pierwszego Kolokwium. Łącznie odbywają się trzy Kolokwia, co tydzień w Poniedziałek określonych godzinach. Zaliczenie co najmniej dwóch jest wymagane aby podejść do Egzaminu.

Koniec gry następuje gdy Student nie zaliczy co najmniej dwóch Kolokwium lub po napisaniu Egzaminu.

## Diagram klas



## Opis klas i metod



## 1. Student

- Zawiera zmienne czas i dzień oraz statystyki gracza: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu, wiedza i współpraca
- Zawiera metody zmieniające czas i dzień oraz statystyki gracza
- ZmianaEnergia()- modyfikacja energii
- ZmianaCheci()- modyfikacja chęci do życia
- ZmianaTrzezwosci()- modyfikacja trzeźwości umysłu
- ZmianaWiedza()- modyfikacja wiedzy
- ZmianaWspolpraca()- modyfikacja współpracy
- ZmianaCzas()- modyfikacja czasu
- ZmianaDzien()- modyfikacja dnia

## 2. Event

- Zawiera zmienne dostępność, liczba odwiedzin oraz zaliczenie
- Zawiera metody przy użyciu, których będziemy mogli modyfikować statystyki gracza za pomocą metod z klasy Student
- Piwo()- wyjście na piwo, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu oraz czas
- Flany()- gra we flany, dostępne w nocy, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu, współpraca oraz czas
- Integracja()- spotkanie integracyjne z osobami z kierunku, dostępne w nocy, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu, współpraca oraz czas
- Interwencja()- losowa możliwość pojawienia się Policji podczas przebywania na wyspie słodowej, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, czas
- Kolokwium()- kolokwium, dostępne w poniedziałki w określonych godzinach, możliwe zaliczenie dzięki zdobytej wiedzy

- Egzamin()- Final Boss, dostępne w dzień, możliwe zdanie dzięki zaliczeniu odpowiedniej ilości kolokwii oraz zdobytym statystykom wiedzy

### 3. *Akademik*

- Zawiera metody przy użyciu, których będziemy mogli modyfikować statystyki gracza
- Pożar()- losowa możliwość wybuchu pożaru w akademiku, modyfikacja statystyk: energia oraz czas
- Gry()- granie w gry, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia oraz czas
- Discord()- rozmowa z osobami z kierunku, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, współpraca oraz czas
- Etrapez()- nauka poprzez oglądanie filmów, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, wiedza oraz czas
- Zajęcia()- obecność na wykładach, dostępne w dzień, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, wiedza oraz czas
- Spij()- spanie, modyfikacja statystyk: energia, chęć do życia, trzeźwość umysłu oraz czas