

Agnieszka Hermaniuk

Politechnika Warszawska, Wydział Elektroniki i Technik Informacyjnych

Sprawozdanie z projektu nr 2 z przedmiotu SPIN JUMP SQUARE grupa: CB103

26 stycznia 2020

Spis treści

1. Wstęp	1
2. Kod	1
3. Mechanika	1
4. Uznanie	4

1. Wstęp

W ramach projektu zrealizowałam sposób zaliczenia nr 6 (krótka gra napisana w Processing). "Jump Square" to prosta platformówka, w której jako niczego nieświadomy przybysz trafiamy do lochów i próbujemy się z nich wydostać, niestrudzenie pnać się do góry.

2. Kod

Kod załączony jest do sprawozdania. Składa się z 4 plików:

- PlatformerGame
- Platform
- Player
- Heart

3. Mechanika

"Jump Square" rozpoczyna widok menu, w którym dowiadujemy się o naszym zadaniu - mamy wydostać się z lochów. Rozgrywkę rozpoczynamy klawiszem ENTER i wcielamy się w skaczący fioletowy kwadracik. Postać kierujemy za pomocą strzałek →, ← lub przycisków "a" i "d". Musimy skakać po pojawiających się schodkach, by dostać się na szczyt.

W grze występują jak na razie trzy rodzaje schodków:

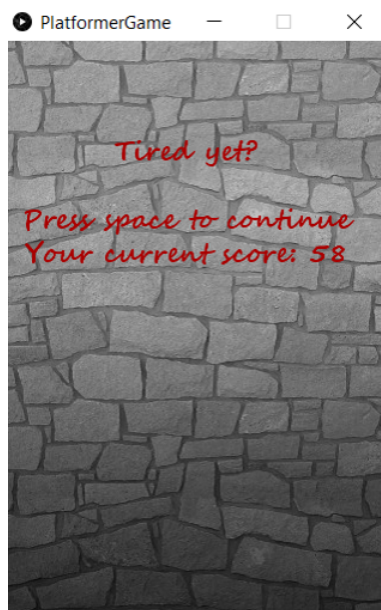
- zwykające
- poruszające się w poziomie
- białe trampoliny wybijające nas na podwójną wysokość.

Na rozpoczęcie rozgrywki dysponujemy 10 żywotami. Przy każdym upadku tracimy jedno z nich. Gra kończy się po utracie wszystkich żyć lub dobrnięciu do końca lochu.



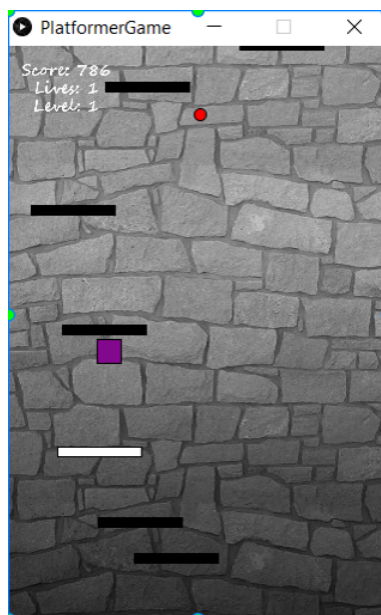
Rys. 1. Koniec gry. 1 - przegrana, 2 - wygrana, 3 - koniec lochu

Grę możemy zapauzować i wznowić przy użyciu spacji w dowolnym momencie.



Rys. 2. Pauza w grze

Po drodze co jakiś czas natrafiamy na czerwone obiekty, których zebranie pozwala nam zyskać dodatkowe życie (nie możemy jednak przekroczyć inicjalnej wartości: 10).



Rys. 3. Serduszka na drodze



Rys. 4. Motywacyjne teksty

Co pewien czas wyświetlane są też motywacyjne teksty.

Dodatkowo wraz z przebytą wysokością zwiększamy liczbę zebranych przez nas punktów. Po każdym upadku wynik zapisuje się, weryfikowany jest i wypisywany nasz dotychczasowy rekord.

4. Uznanie

W grze wykorzystałam muzykę pobraną z opensource'owych stron w internecie:

- [skakanie](#)
- [background music](#)

Jako bazę wykorzystałam kod z serwisu OpenProcessing: <https://www.openprocessing.org/sketch/82796/>, jednak jak widać dodałam co nieco od siebie.