

**Střední průmyslová škola elektrotechnická Ječná**

**Informační a komunikační technologie**

Praha 2, Ječná 30

**Platformová hra**

**Hynek Faktor**

Informační a komunikační technologie

2024

## Obsah

1	Cíl práce.....	3
2	Software.....	3
3	Popis hry.....	3
3.1	Popis.....	3
3.2	Charaktery.....	3
3.3	Mechaniky.....	3
4	Manuál.....	4
5	Závěr.....	4

# 1 Cíl práce

Chtěl bych vytvořit platformovou hru s jednoduchou grafikou, kde bude možné hrát více levelů, a pro jejich překonání bude potřeba třeba ještě další charakter.

## 2 Software

Programováno v Javě, jdk-16.0.2

## 3 Popis hry

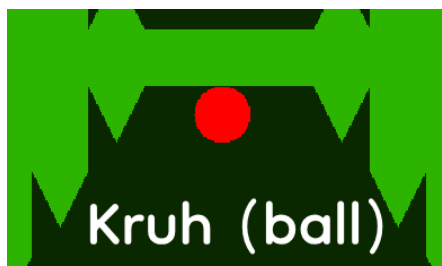
### 3.1 Popis

Cílem hry je dostat se do konce čtvrtého levelu. Každý level má svůj checkpoint, kterého když se hráč dotkne, tak se level změní na další



### 3.2 Charaktery

Jsou k dispozici dva charaktery – Kostka (cube) a Kruh (ball). Kostka může pouze skákat a kruh mění gravitaci.



### 3.3 Mechaniky

Ve třetím a čtvrtém levelu se vyskytují ballPort a cubePort. Pokud se kostka dotkne ballPortu, kostka se změní na kruh, a pokud se kruh dotkne cubePortu, kruh se změní na kostku. Ovšem pokud se kostka dotkne cubePortu, nic se nestane (to samé s kruhem)





## 4 Manuál

Charakterem se pohybuje pomocí kláves.

A – pohyb do leva

D – pohyb do prava

W – v případě kostky skok, a v případě kruhu změna gravitace

## 5 Závěr

Na začátku jsem potřeboval se doučit to všechno, co jsem vlastně na projekt potřeboval, což byl obecně Jframe a taky jsem potřeboval nějak tu hru rozjet v reálném čase. To jsem nevěděl jak, takže mám v kódu použité dvě metody, které jsem použil z internetu. Průběh byl jinak bez nějakých výrazných potíží, každý problém měl jednoduché řešení. Projekt jsem zvládl líp, než jsem čekal a určitě mě někam posunul. Naučil jsem se jak pracovat s Jframe, Jpanel a grafikou.