

mygario manual

Bartosz Świtalski

30 listopada 2020

1 Opis

Instrukcja do gry inspirowanej popularną grą przeglądarkową agar.io. Projekt z przedmiotu Programowanie Zdarzeniowe na 4. semestrze Informatyki na Wydziale Elektroniki i Technik Informatycznych Politechniki Warszawskiej.

2 Pobieranie

Linux

Należy pobrać zawartość repozytorium.

```
git clone https://github.com/bartoszswwitalski/mygario-master.git
```

Windows

Należy pobrać zawartość [repozytorium](#).

3 Kompilacja

Linux

```
cd ../mygario-master/src  
javac main/display/*.java main/game/*.java main/mode/*.jav
```

Windows

Kompilacji należy dokonać przez IDE, np. VS Code, IntelliJ.

4 Uruchomienie gry

Linux

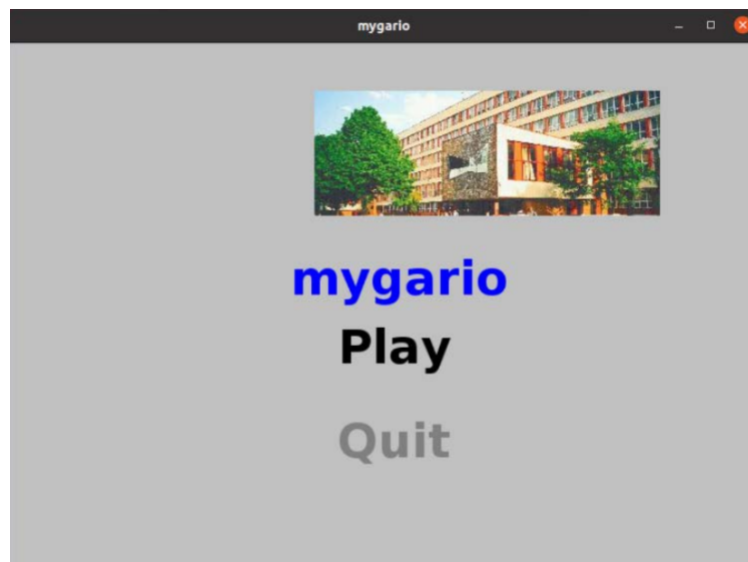
```
java main.display.Main
```

Windows

Grę należy uruchomić przez IDE, np. VS Code, IntelliJ.

5 Pierwsze kroki

Po uruchomieniu gry wyświetli się panel menu głównego.



Rysunek 1: Menu główne

Użytkownik może rozpocząć rozgrywkę wciskając przycisk **Play**, wyjść z programu wciskając przycisk **Quit** lub podziwiać budynek *Wydziału Elektroniki i Technik Informacyjnych* – miejsca, w którym powstał pomysł na grę.

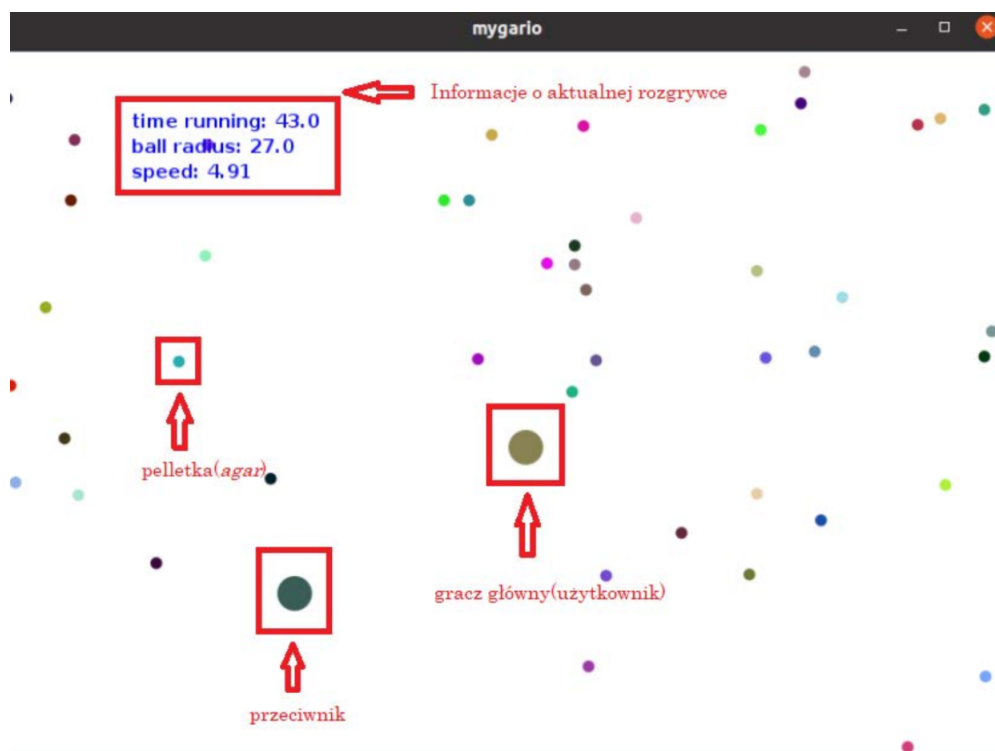
6 Cel rozgrywki

Należy pokonać przeciwnika, poprzez zjedzenie go. Zjeść przeciwnika można jedynie w przypadku, kiedy jest się od niego większym oraz przykryje się go o co najmniej długość jego promienia. Rozmiar można zwiększać poprzez

zjadanie pojedynczych **pelletek** symbolizujących *agar* – substancję używaną do karmienia kultur bakterii. Po każdorazowym zjedzeniu **pelletki** prędkość poruszania się nieznacznie maleje.

7 Sterowanie

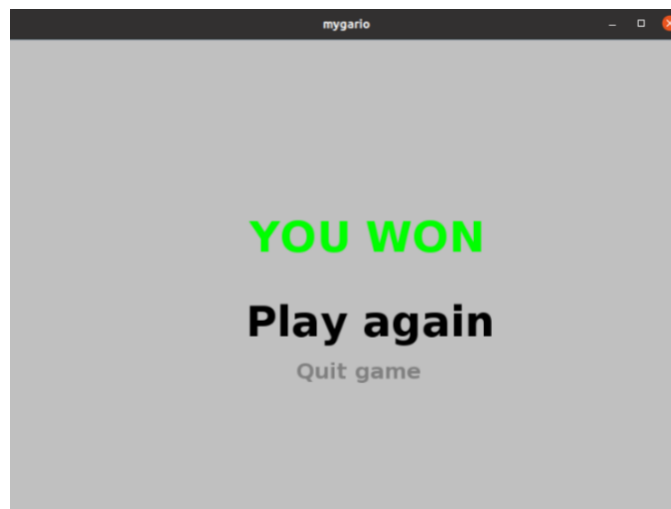
Użytkownik steruje kulą symbolizującą gracza (*bakterię*) za pomocą myszy. Gracz sterowany przez użytkownika jest zawsze widoczny na środku okna rozgrywki. W lewym górnym rogu ekranu widoczne są informacje o czasie, który upłynął od rozpoczęcia rozgrywki (**time running**) oraz aktualny rozmiar gracza (**ball radius**), a także jego prędkość (**speed**).



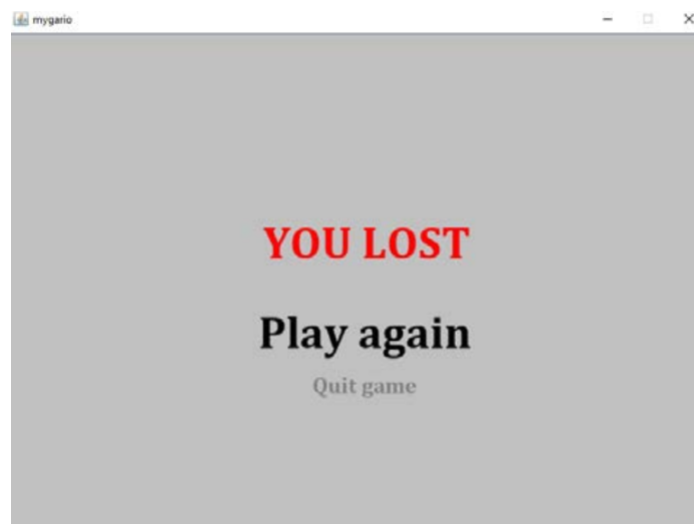
Rysunek 2: Przykładowa rozgrywka

8 Koniec rozgrywki

Rozgrywka kończy się w momencie, kiedy gracz główny zje przeciwnika lub zostanie zjedzony przez przeciwnika. W zależności od końcowego rezultatu wyświetli się ekran końcowy rozgrywki, po którym możliwe jest rozpoczęcie nowej rozgrywki lub zakończenie działania programu.



Rysunek 3: Ekran wygranej



Rysunek 4: Ekran porażki