

PROZ – Projekt

Bartosz Świtalski

1 maja 2020

1. Treść zadania

Temat projektu to gra zdarzeniowa zainspirowana popularną grą przeglądarkową `agar.io`, napisana w języku Java.

2. Architektura

Projekt składa się z pięciu klas. W klasie `Player` definiuję gracza oraz jego funkcje pomocnicze. W klasie `Pellets` definiuję komórki, które gracz będzie mógł zjadać w celu zwiększenia swojej masy. W klasie `Menu` definiuję panel pomocniczy do graficznej wizualizacji startu gry oraz jej końca. W głównej klasie „zdarzeniowej” `DisplayGame` ma miejsce największy zakres pracy programu. Jest ona rozszerzeniem klasy `JFrame` w celu stworzenia aplikacji z interfejsem graficznym oraz implementuje interfejs `ActionListener` w celu obsługi zdarzeń. Finalnie w klasie `Main` tworzymy wszystkie potrzebne komponenty tj. `JFrame`, `JScrollPane`, `JViewport` oraz instancja naszego `DisplayGame`. Następnie dla każdego z nich wywołujemy odpowiednie funkcje ustawiające, np. dla naszego obiektu `JFrame` będzie to widoczność okienka, jego wielkość etc. Struktura naszego okna programu prezentuje się w następujący sposób:

