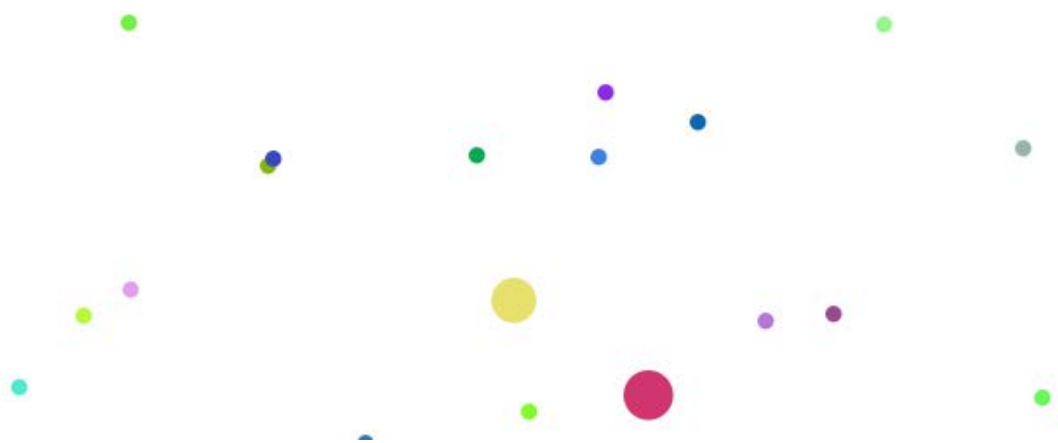


mygario

manual

3 czerwca 2020



Bartosz Świtalski
Student 2. roku Informatyki
WEiT Politechnika Warszawska

Pobieranie

Linux – należy skopiować repozytorium git

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

Windows – należy pobrać zawartość repozytorium ze strony <https://github.com/bartoszwitalski/mygario-master>

Kompilacja

Linux – w celu kompilacji należy wejść w folder *src*

```
cd ../mygario-master/src
```

, a następnie wykonać komendę

```
javac main/display/*.java main/game/*.java main/mode/*.java
```

Windows – kompilacji należy dokonać przez IDE, np. VS Code, IntelliJ.

Uruchomienie gry

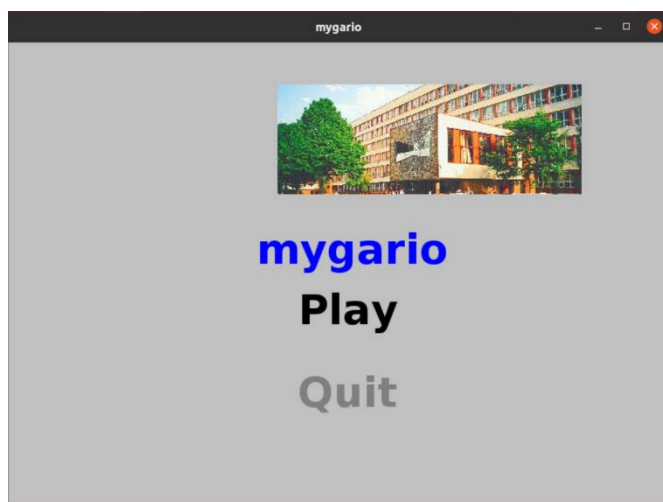
Linux – aby uruchomić grę należy użyć komendy

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

Windows – grę należy uruchomić przez IDE, np. VS Code, IntelliJ.

Pierwsze kroki

Po uruchomieniu gry wyświetli się panel menu głównego pokazany na zdjęciu 1.



Zdjęcie 1

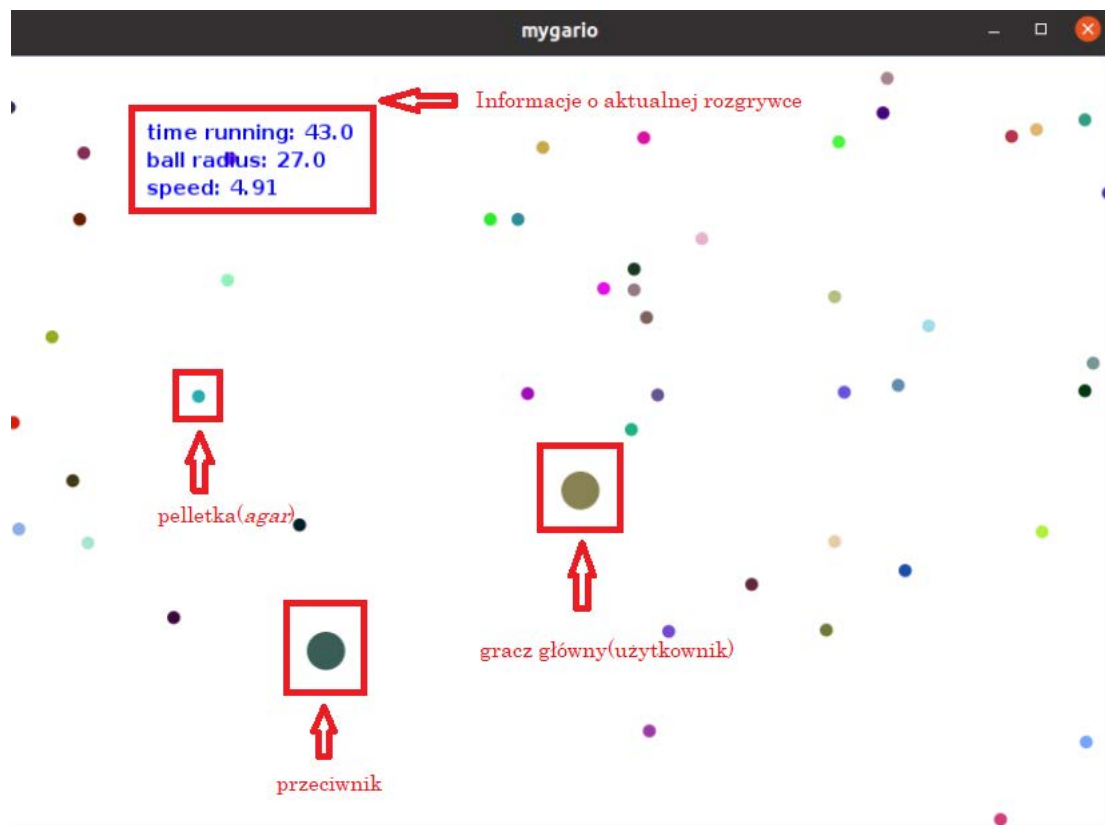
Użytkownik może rozpocząć rozgrywkę wciskając przycisk Play, wyjść z programu wciskając przycisk Quit lub podziwiać budynek Wydziału Elektroniki i Technik Informatycznych – miejsca, w którym powstał pomysł na grę.

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.

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*). Zdjęcie 2. przedstawia wygląd przykładowej rozgrywki.

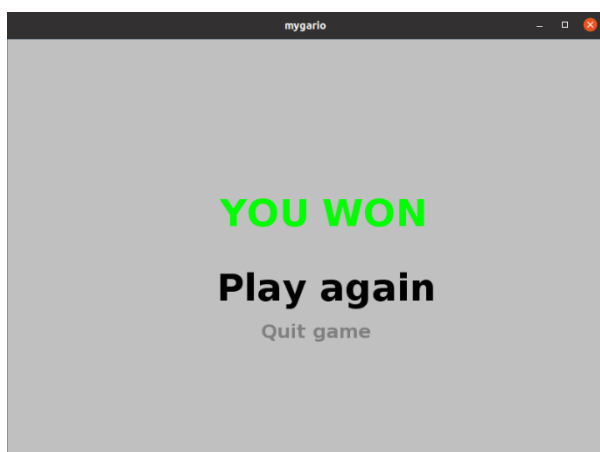


Zdjęcie 2

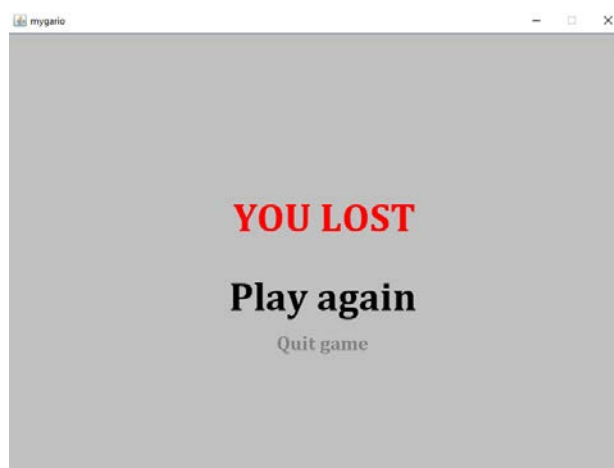
Koniec rozgrywki

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.

Ekran zakończenia rozgrywki zostały zaprezentowane na zdjęciach 3. oraz 4.



Zdjęcie 3



Zdjęcie 4

Bartosz Świtalski
Student 2. roku Informatyki
WEiT Politechnika Warszawska