

| | |
|--|---------------|
| Politechnika Świętokrzyska | |
| Studia stacjonarne (semestr letni) | |
| Programowanie obiektowe (Java) | 2022 |
| Skład zespołu: Viktor Tykhonov Bartłomiej Pańczyk | Grupa: 21D12B |
| Temat projektu: Snake . Biblioteki (AWT i Swing) | |
| Ocena: | |

Opis projektu i bibliotek

Tematem naszego projektu była gra „Snake”. Aplikacja, którą stworzyliśmy, to kompletna gra z menu (w którym można wybrać pola do gry, a także zmienić sterowanie klawiaturą ze strzałek na (WASD) dla wygodniejszego grania). Również w grze przypisywana jest ocena graczy w komórkach (Rekordy), możesz zobaczyć 10 najlepszych graczy. Podczas gry pojawiają się również pewne bonusy, które czasami pojawiają się na mapie, takie jak spowolnienie i przyspieszenie węża. Do stworzenia tej gry wykorzystaliśmy główne biblioteki Javy (AWT i Swing), które pomogły nam stworzyć pole do gry, a także węża. W kodzie dodatkowo wykorzystaliśmy pakiet java.io (java.io.IOException.) i javax.imageio.

Funkcjonalność projektu

Po uruchomieniu programu pojawia się okno gry, w którym można rozpocząć grę po kliknięciu (nowa gra). Możesz także wyjść z gry za pomocą przycisku (wyjdź). W pobliżu przycisku wyjścia znajduje się przycisk (rekordy), w którym można zobaczyć 10 najlepszych wyników. Istnieje również przycisk (opcje), w którym możesz wybrać wiele rodzajów kart z planszami i kontrolkami

Uruchamianie projektu

Aby uruchomić nasz projekt należy posiadać zainstalowane środowisko IntelliJ IDEA proponowana wersja 2022.1 tak jak na tej wersji pisaliśmy kod.

Podział prac

Postaraliśmy się, aby podział prac w zespole był równy i sprawiedliwy. Na początku korzystając ze środków masowej komunikacji przeprowadziliśmy burzę mózgów i przygotowaliśmy plan budowy projektu. Oraz wykonaliśmy również wspólnie dokumentację **JAVADOC**.

Dałej jest szczegółowy rozkład prac nad projektem:

Viktor Tykhonov - zajmował się tworzeniem okien i grafiki, a także pisanem części mechaniki węża. Takich jak zjadanie jabłek i tworzenie bonusów w grze (strzałki z przyspieszeniem i spowolnieniem). Również wypisanie rekordów.

Bartłomiej Pańczyk - zajmował się bardziej szczegółowymi pytaniami dotyczącymi mechaniki węża. Takich jak ruch węża. Tworzenie typów map do sterowania zmianą gry i zmianą map w opcjach. Również przejście między oknami.