Semestrální práce - Helicopters

Zadání: Hra pro 2 hráče. Hráči si vyberou druh helikoptéry a objeví se v dvojrozměrném prostoru. Cílem hry je pomocí střel trefit protihrace, aby mu životy klesly k nule. Během svého kola má k dispozici určitý počet "tahů" hráč může vystrelit (za 2 tahy) nebo se pohybovat (1 bod).

Tridy:

* Programová část:
  + **Game**. Hlavní třída. Obsahuje metodu main a přes ni probíhá komunikace mezi grafikou a programem.
  + **Helicopter**. Abstraktní třída ze ktere se dedí jednotlive druhy helikopter (**Apache** a **Black Hawk**). Každý druh má jiné parametry – útok, rozměry, rychlost, počet životů atd.. Hlavní metoda je *move*, která dělá krok určitým směrem.
  + **Shot**. Třída obsahujicí parametry střely. Obsahuje taky metody pro výpočet střel. Metoda *hit* zjistuje, zda je zásah, *damage* zjistuje kolik ubírá životů.
  + **Position**. Každý hráč má svojí pozici v dvourozměrném poli, ve kterém se pohybuje.
* Grafická část:
  + **IntroWindow**. Úvodní okno, hráči zde zadají své jména a vyberou si helikoptéru.
  + **GameWindow**. Hlavní herní okno. Hráči se zde střídají ve střelbě a pohybu.
  + **Background**. Třída typu JPanel. Umožnuje nastavení pozadí v hlavních oknech.
  + **Arrow**. Třída typu JButton. Obsahuje informace o šipkách sloužících k pohybu.
  + **DraggingListener a Dragg**. Třídy – MouseListener. Slouží k obsluze střely.