

Projekt rapport g52

Carl Ådahl, Henrik Wallin, Fredrik Svensson, Johan Skoog

Dsy 08

TACTICAL DUNGEON EXPERIENCE

Inledning

Vår grundide var att göra någon form utav det gamla klassiska spel Gauntlet. Gauntlet är ett spel där du befinner dig i en labyrint med lite varierande monster och måste lösa vissa problem för att hitta ut. Vi tog grund iden från detta spel och helt enkelt byggde på det och la till lite extra. I vårt spel som vi döpt till "Tactical dungeoun experience" är du en nutids soldat med ett visst specifikt vapen som måste ta sig ut från den underjordiska labyrinten. Vår största unika egenskap i jämförelse till vårt spel och det gamla vara att vi ville att spelet skulle kunna spelas som multiplayer med ett max antal spelare till 4. För att helt klara av en bana krävs det att man är 4 personer, anledningen är ganska enkel. I slutet på varje bana/level finns ett monster som är betydligt mycket svårare att döda än de som existerar. Detta monster kan vi även kalla en boss.



Gauntlet från 1984

Spelet


Spelet har 4 olika typer av karaktärer att välja mellan. Varje karaktär är en unik karaktär och har olika egenskaper. Den ena springer lite fortare och gör mindre skada medans den andra går långsammare och gör mer skada. Till skillnad från Gauntlet ville vi ha mycket mera monster att döda. Teamwork är något som vi ansåg vara viktigt för att kunna lyckas klara en bana. I slutet på varje bana/level finns det en boss som måste dödas. Bossen har en unik egenskap för att göra spelet lite svårare och mer utmanande. Den första bossens unika egenskap är att varje gång han förlorar 25% i hälsa ökas bossens styrka med 15%.

Grupp uppdelning

Vi har delat upp de olika arbetsuppgifterna till var och en av oss. Fredrik har tagit hand om databas delen samt server delen. Carl har implementerat själva spelet samt hållit på med server delen. Henrik har byggt och konstruerat banan samt tagit hand om monster classerna. Johan har haft underhåll för ljudet och player hanteringen. Allt arbete är uppdelat lika och arbetet har mestadels utförts från skolan men även en del hemifrån.

Google Code

Vi har använt oss av google code för att lagra och diskutera olika varierande saker. Google code är ett mycket bra projekt hanterings system som både hjälper och skapar nya idéer. Google docs hjälpte oss mycket på det sättet att vi kunde enkelt dela filer och ge varandra information och ett ny tänkande. Det har varit ett viktigt och framför allt användbart system för vårt projekt. Google code var själva grund stenen för projektet och dess innehåll.

 **grupps52**
Vante - the game

Search projects

Project Home Downloads Wiki Issues Source Administer

Checkout | Browse | Changes | Search Trunk | Request code review

Source path: svn/ < r186 r187

Directories	Filename	Size	Rev	Date	Author
▼svn	Armor.java	318 bytes	r111	Mar 01, 2010	hankzor3
branches	G52client.java	1.3 KB	r187	Today (1 minute ago)	carl.adahl
tags	Game.java	7.3 KB	r187	Today (1 minute ago)	carl.adahl
▼trunk	GameSound.java	180 bytes	r157	Mar 08, 2010	hankzor3
▼g52client	Hud.java	4.8 KB	r161	Mar 08, 2010	carl.adahl
▶data	Input.java	2.9 KB	r181	Mar 16 (43 hours ago)	Johan.Skoog86
▶dist-linux-amd64	Monster.java	722 bytes	r78	Feb 15, 2010	hankzor3
▶dist-macosx-ppc	MonsterBug.java	246 bytes	r77	Feb 15, 2010	hankzor3
▶dist-macosx-universal	MonsterMove.java	574 bytes	r75	Feb 15, 2010	Johan.Skoog86
▶dist-solaris-i586	ServerConnection.java	3.1 KB	r182	Today (103 minutes ago)	carl.adahl
▶dist-solaris-sparc	SpectatorControl.java	2.3 KB	r161	Mar 08, 2010	carl.adahl
▶dist-solaris-sparcv9	Weapon.java	450 bytes	r75	Feb 15, 2010	Johan.Skoog86
▶dist-windows-amd64	WeaponPistol.java	444 bytes	r161	Mar 08, 2010	carl.adahl
▶dist-windows-i586					
▶nbproject					
▼src					
▼g52client					
gameobjects					
graphics					
sound					
test					
▶g52server					
▶g52util					
▶tools					
wiki					

 **grupps52**
Vante - the game

Search projects

Project Home Downloads Wiki Issues Source

Search Current pages for Search

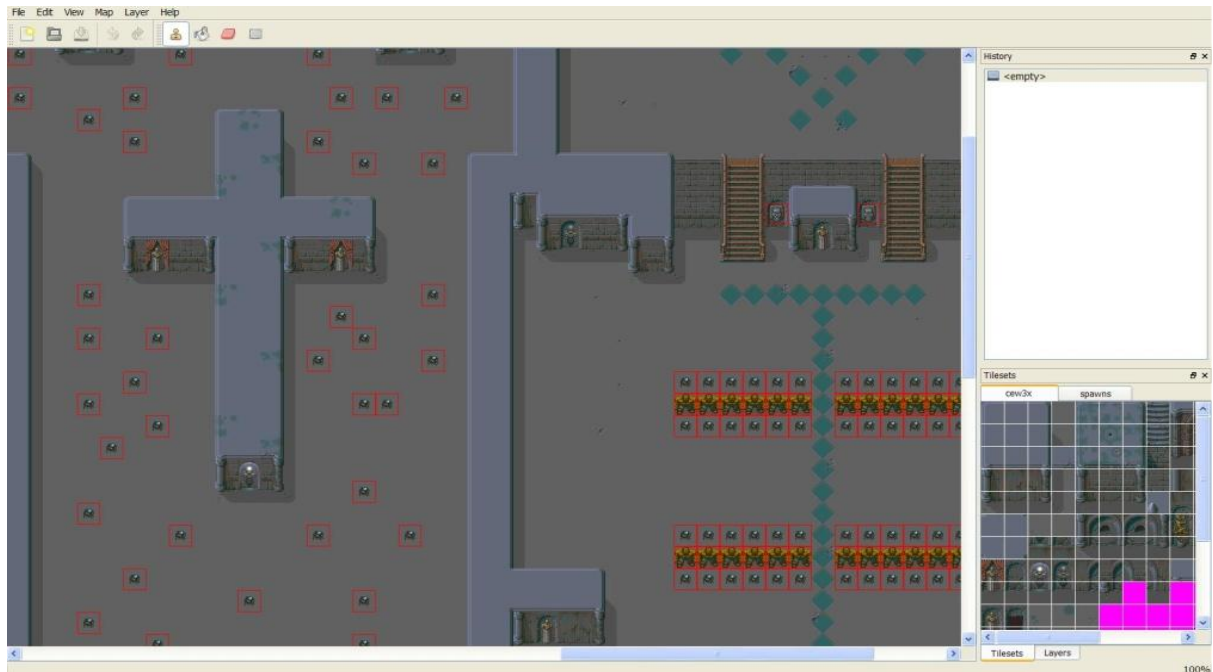
1 - 10 of 10

PageName ▼	Summary + Labels ▼	Changed ▼	ChangedBy ▼	...
Spelobjekt		Mar 09	carl.ad...@gmail.com	
EditorTutorial		Mar 05	carl.ad...@gmail.com	
MapFiler	Beskriver våra mapfiler.	Feb 16	carl.ad...@gmail.com	
Bakgrunder		Feb 14	carl.ad...@gmail.com	
Fiender		Feb 12	carl.ad...@gmail.com	
Planering		Feb 12	carl.ad...@gmail.com	
Spelaren		Feb 12	carl.ad...@gmail.com	
NetBeans	Saker att tänka på i vår utvecklingsmiljö.	Feb 08	carl.ad...@gmail.com	
Framsida	Framsida	Feb 08	carl.ad...@gmail.com	
ClientServer	Hur client-server-arkitekturen ska fungera.	Feb 06	carl.ad...@gmail.com	

1 - 10 of 10

Map editor

Map editorn (<http://mapeditor.org/>) är ett enkelt och mycket lätt program att jobba med. Med hjälp utav specificerade sprite bilder ritas du ut små tiles med bestämd storlek som du själv väljer. Våra tiles ligger på en storlek utav 32*32 pixlar. När banan är utritad och klar och sparad får du en xml fil som sedan använder för att rita ut kartan med hjälp av netbeans.



Vårt spel



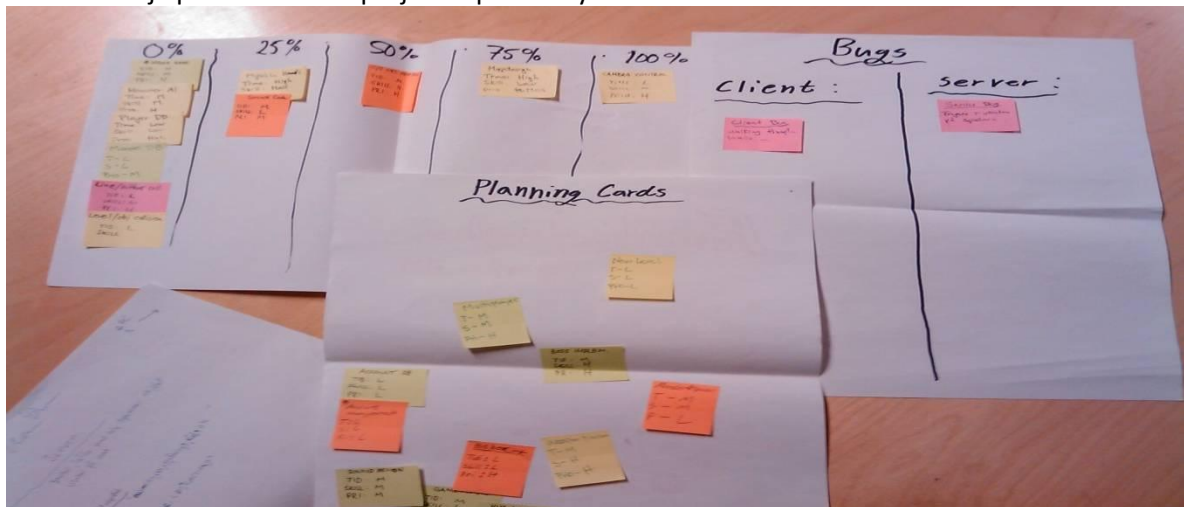
Fler spel implementationer

Vi har väldigt mycket idéer men det som är väsentligt har vi koncentrerat oss på. saker som flera items, en liten shop där du kan handla varierande saker ett "talent point system" där du kan öka visa av din karaktärs egenskaper ännu mer t.ex. att gubben gör mer skada eller har mer armor. Flera banor, nya monster och flera bossar. Detta är sådana idéer som vi vill implementera i ett senare projekt.

Xp sättet

Vi har jobbat strukturerat med XP och försökt att fokusera på kodning och undvika onödigt pappersarbete. Det ger en mer social atmosfär, till fler möjligheter lära sig nya färdigheter, och en chans att åka hem på en anständig tid varje kväll. Det ger dig mycket vanliga känslor av prestation, och i allmänhet gör att du kan producera kod som du mår bra. Att test köra koden hela tiden har hjälpt oss att skapa bredare kod som har visats sig vara mer användbar senare i vårt projekt. Vi har i mån strävat efter att ha jobbat med xp sättet i så stor mängd som vi har kunnat. Strävan att lyckas och fokusera på att jobba på ett helt nytt sätt har både givit helt nya egenskaper vad som gäller kodning samt sättet som man kodar har givit detta projekt en helt annan insikt i projekt sammanhang.

Vi startade projektet med att göra så kallade "planning cards". Som vi använt oss av väldigt flitigt. Dessa har hjälpt oss och hela projektet på ett mycket strukturerat sätt.



På de olika planning cardsen står en typ av uppgift som måste göras med en prioritering på. Vissa planning cards har en större prioritering och ett större behov av att bli klart medans andra låg prioriterade saker görs sist. Allt eftersom man jobbat med ett card flyttar man det till den angivna procenten som man uppskattat att man gjort. När ett planning card är på 100% tar man enkelt ett nytt planning card med en hög prioritering tills sist tar man dom låg prioriterade sakerna.

Subversion har troligtvis varit ett av våra viktigaste och mest utnyttjade program för detta projekt. Subversion låter oss lägga till och uppdatera filer samt att vi kan byta arbetsplats oavsett vart vi är. SVN är även inbyggt i netbeans och låter oss på ett mycket praktfullt sätt att lägga till kod och uppdatera utan att förändra nuvarande kod som existerar.



The screenshot displays a Java IDE with the following components:

- Project Explorer:** Shows a package structure for 'gameobjects' (Bullet, Explosion, GameObject, Player, PlayerChainguy, PlayerCoatguy, PlayerHeavy) and 'graphics' (Background, Drawable, Line, Render, Sprite, SpriteTemplate, Tilemap, RenderUpdateListener). It also lists 'sound' (soundMain, soundPlayer), 'Armor', 'G52client', 'Game', and 'GameSound'.
- SoundPlayer - Navigator:** A diagram showing the relationships between 'g52client', 'graphics', 'gameobjects', and 'sound'. It includes a 'Bullet' class with attributes and operations.
- Main Editor Window:** Displays the 'Bullet' class with the following code:


```

      Attributes
      private int _lifeTime
      private int _animSpeed
      private int _drawFlags
      private int _sourceX
      private int _sourceY
      private double _streakStart
      private double _streakMid
      private double _streakEnd

      Operations
      public Bullet( Game game, int x, int y, int sourceX, int sourceY )
      public void setLifeTime( long lifeTime )
      public void setAnimSpeed( long animSpeed )
      public void setDrawFlags( long drawFlags )
      public void setSourceX( int sourceX )
      public void setSourceY( int sourceY )
      public void setStreakStart( double streakStart )
      public void setStreakMid( double streakMid )
      public void setStreakEnd( double streakEnd )
      public void draw( Graphics g )
      public void update( long time )
      public void dispose()
      
```