Damian Fronia, Zuzanna Kapłon

Instrukcja gry „PACMAN”

Uruchomienie aplikacji

W celu uruchomienia gry, na urządzeniu musi być zainstalowane środowisko Java SE Runtime Environment. Później należy przejść do katalogu PACMANJAR i uruchomić plik Pacman.jar.

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów, bez utraty wszystkich trzech możliwych powtórzeń – żyć.

Punktacja

* mała kulka = 1pkt
* duża kulka = 2pkt
* zjedzenie duszka = 10pkt
* owoc = 5pkt

Zasady

* Utrata „życia” następuje w wyniku kolizji z duszkiem.
* Po zjedzeniu wszystkich małych kulek z planszy odblokowywana jest kolejna plansza.

Zakończenie rozgrywki następuje w wyniku:

* Utraty wszystkich żyć
* Przejścia wszystkich dostępnych plansz

Sterowanie

* Strzałka w górę – ruch w górę
* Strzałka w dół – ruch w dół
* Strzałka w prawo – ruch w prawo
* Strzałka w lewo – ruch w lewo

Po uruchomieniu aplikacji pojawia się okno MENU gry. Użytkownik ma do wyboru następujące opcje:

* NOWA GRA – po wyborze tej opcji użytkownik jest proszony o podanie własnej nazwy, tzw. nick’u. Nazwę tę ma możliwość wpisania w specjalne pole tekstowe, pod którym jest przycisk uruchamiający rozgrywkę – NOWA GRA. Na dole okna znajduje się przycisk powrotu do MENU głównego, przycisk „Cofnij”. Bez podania nick’u użytkownik nie może rozpocząć rozgrywki, a gdy wybiera opcję NOWA GRA prośba o podanie nick’u podświetla się na czerwono. Gdy użytkownik poprawnie wprowadzi nick i następnie wybierze opcję NOWA GRA, rozpoczyna się rozgrywka. Pojawia się plansza gry, użytkownik jest Pacmanem, unika duszków, zbiera małe i duże kulki, błyskawice i owoce. Zjedzenie dużej kulki umożliwia zjedzenie duszka. Aby przejść do kolejnej planszy, użytkownik musi zjeść wszystkie małe kulki. Użytkownik ma trzy życia, po utracie każdego wyświetla się okno informujące go o tym fakcie. Po wyborze opcji „OK” użytkownik rozpoczyna kolejną szansę od pozycji początkowej Pacmana i z zachowaniem stanu sprzed utraty życia, tj. na planszy są pozostałe elementy, które nie zostały zjedzone. Po utracie trzeciego – ostatniego życia, po wyborze opcji „OK”, wyświetla się okno informujące o przegranej. Podsumowuje rozgrywkę: zawiera nick gracza i ilość zdobytych punktów oraz opcję powrotu do MENU, po wyborze której użytkownik znajdzie się z powrotem w MENU głównym aplikacji. Gdy użytkownik przejdzie przez plansze oferowane przez aplikację bez utraty wszystkich żyć, pojawia się okno informujące o wygranej i podsumowujące rozgrywkę. Zawiera ono nick gracza, ilość zdobytych punktów oraz opcję powrotu do MENU po wyborze której użytkownik znajdzie się z powrotem w MENU głównym aplikacji.

W każdej chwili gracz może również zamknąć okno gry czerwonym przyciskiem [X] w prawym górnym rogu okna gry. Pojawia się wtedy okno z pytaniem, czy na pewno chce to zrobić, ostrzeżeniem i wyborem dwóch opcji: „YES” i „NO”. Po wyborze „YES” otwiera się okno przegranej, a po wyborze „NO” następuje powrót do MENU głównego.

* JAK GRAĆ – po wyborze tej opcji użytkownik może zapoznać się z zasadami gry oraz punktacji, na dole okna znajduje się przycisk powrotu do MENU głównego, przycisk „Powrót”;
* NAJLEPSZE WYNIKI – po wyborze tej opcji użytkownik ma możliwość zobaczenia listy najlepszych wyników, na dole okna znajduje się przycisk powrotu do MENU głównego, przycisk „Powrót”;
* KONIEC – opcja umożliwia zakończenie działania aplikacji i wyjście z programu.

Tryb ONLINE/OFFLINE

Pod przyciskami znajduje się informacja o trybie, w którym znajduje się aplikacja – „online” lub „offline”.

Tryb „online” – gdy w momencie uruchomienia udało się nawiązać połączenie z serwerem, pliki konfiguracyjne i plansze są z niego pobierane, a lista najlepszych wyników jest z nim synchronizowana.

Tryb „offline” – oznacza, że aplikacja nie korzysta z protokołu sieciowego. Połączenia nie udało się nawiązać. Plansze, pliki konfiguracyjne są wczytywane z plików dołączonych do gry. Wyniki są zapisywane na urządzeniu, nie są synchronizowane z serwerem.

ELEMENTY WIDOCZNE NA EKRANIE

* C:\Users\ZK\Desktop\Pacman 1.2.6psiec\Pacman\Pacman\Pacman\wall.png ściana
* C:\Users\ZK\Desktop\Pacman 1.2.6psiec\Pacman\Pacman\Pacman\ground2.png podłoga
* C:\Users\ZK\Desktop\Pacman 1.2.6psiec\Pacman\Pacman\Pacman\ball1.png mała kulka
* C:\Users\ZK\Desktop\Pacman 1.2.6psiec\Pacman\Pacman\Pacman\bonusball1.png duża kulka
* C:\Users\ZK\Desktop\Pacman 1.2.6psiec\Pacman\Pacman\Pacman\cherry.png owoc
* C:\Users\ZK\Desktop\Pacman 1.2.6psiec\Pacman\Pacman\Pacman\thunder.png błyskawica
* C:\Users\ZK\Desktop\Pacman 1.2.6psiec\Pacman\Pacman\Pacman\PacmanLEFT.png tytułowy Pacman
* C:\Users\ZK\Desktop\Pacman 1.2.6psiec\Pacman\Pacman\Pacman\angryPacman.png Pacman po zjedzeniu dużej kulki
* C:\Users\ZK\Desktop\Pacman 1.2.6psiec\Pacman\Pacman\Pacman\enemy.png duszek

Jak rozpocząć nową rozgrywkę?

* Uruchom program.
* Otworzy się okno MENU głównego, w którym kliknij przycisk „NOWA GRA”.
* Otworzy się okno podawania nick’u, podaj go w polu do tego przeznaczonym, zatwierdzając to kliknięciem opcji „NOWA GRA”, znajdującej się bezpośrednio pod polem do podawania nick’u.
* Teraz możesz zaczynać rozgrywkę, masz 3 życia. Powodzenia!