

PROZE PANG – Instrukcja użytkownika

- Cel gry:**

Pang to gra zręcznościowa, w której celem gracza jest zestrzelenie bronią wszystkich obiektów, które skaczą po planszy. Podczas rozgrywki gracz musi uważać, aby nie zostać dotknięty przez żaden skaczący obiekt. W trakcie rozgrywki, gracz dysponuje 3 żywotami. W przypadku kontaktu – gracz traci „życie”. Utrata wszystkich oznacza przegraną i powrót do menu.

- Zasady**

Gracz steruje obiektem z bronią w prawo, lewo, może także skakać. Po zestrzeleniu wszystkich skaczących obiektów znajdujących się na planszy – przenosi się do następnego poziomu. Gracza ograniczają życia, które traci podczas kontaktu ze skaczącym obiektem. Ilość żyć to: 3.

- Przebieg gry**

Gra jest złożona z określonej liczby poziomów 3. Każdy jeden poziom jest predefiniowany w plikach konfiguracyjnych (.txt). Po zestrzeleniu wszystkich skaczących obiektów, gracz przechodzi do następnego poziomu, a po ukończeniu wszystkich gra się kończy.

- Uruchomienie gry**

W celu uruchomienia trzeba skompilować wszystkie pliki programu.

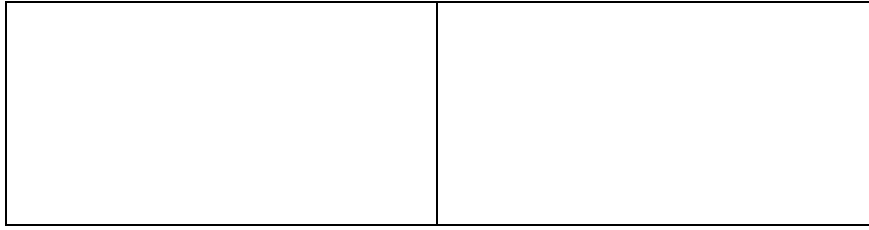
- Punktacja**

Dostępne są 4 rozmiary piłek, za zestrzelenie kolejno bardzo dużej gracz otrzymuje 200 pkt, dużej – 400 pkt, średniej – 600 pkt, małej – 800 pkt. Za ukończenie poziomu bez utraty życia gracz dostaje bonus – 1000 pkt.

- Uruchomienie gry**

Gra może działać w dwóch trybach – lokalnym lub sieciowym.

Możliwości uruchomienia gry	
Tryb lokalny (domyślny)	Tryb sieciowy
Uruchomienie klienta – kompilacja i uruchomienie uprzednio przygotowanych plików. Po uruchomieniu pojawia się ekran z menu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Skompilować i uruchomić serwer 2. Serwer wysyła zmienne konfiguracyjne 3. Gra się włącza



- **Wymagania systemowe do uruchomienia gry**

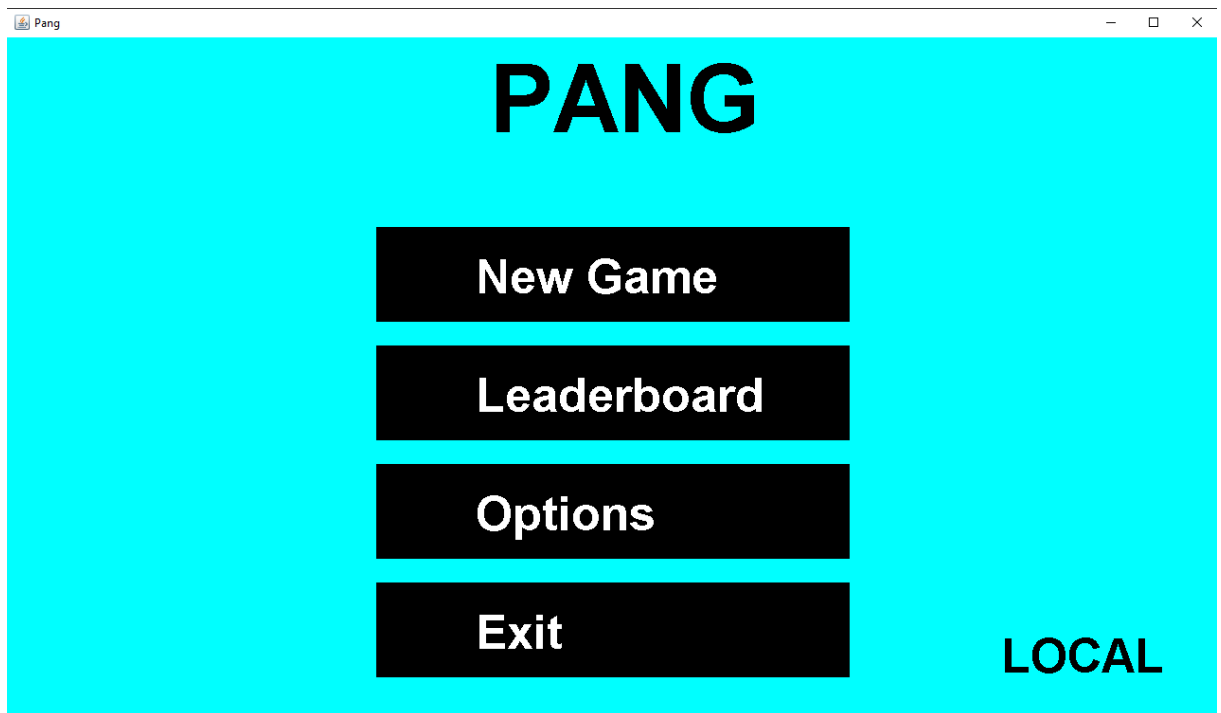
Niezbędne jest posiadanie środowiska Javy (JRE) oraz wszystkie niezbędne pliki zawarte w pakiecie JDK. Jest to potrzebne do kompilacji i wykonania programu.

- **Sterowanie:**

Gracz steruje za pomocą przycisków A – lewo, D – prawo, W – skok, spacja – strzał. Obiekty skaczące poruszają w sposób losowy.

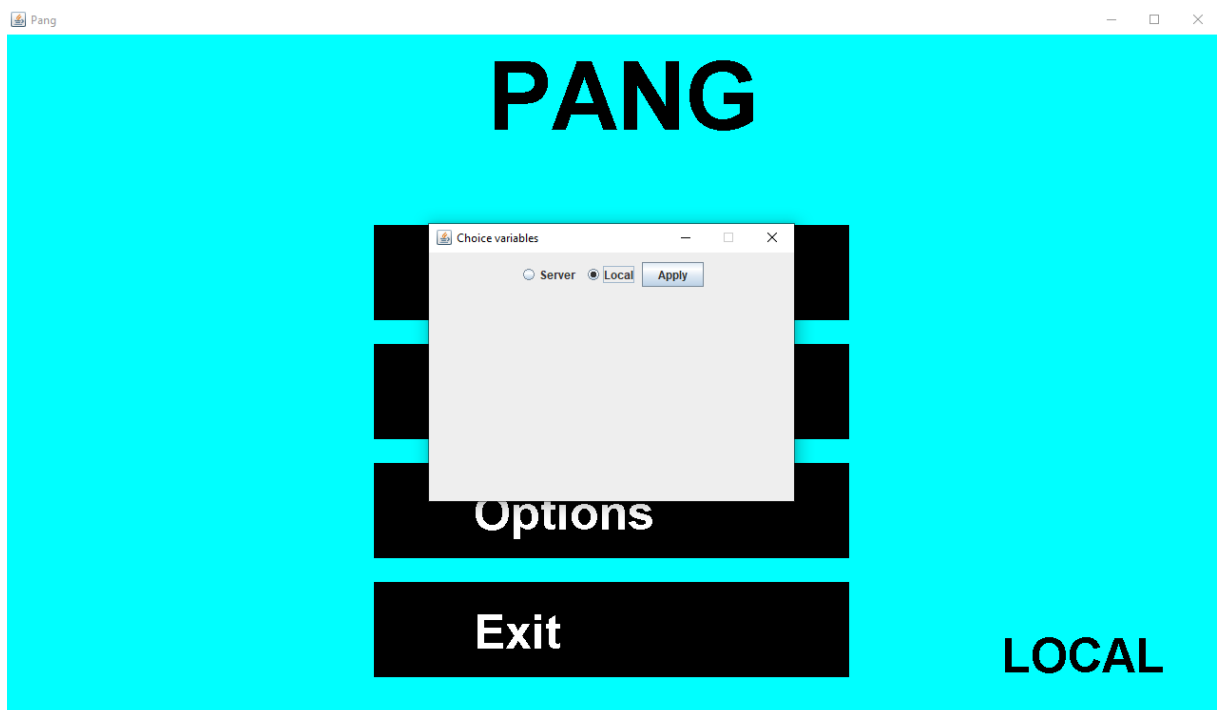
- **Opis interfejsu gracza:**

Po uruchomieniu gracz może wybrać w opcjach jeden z dwóch trybów – sieciowy lub lokalny (domyślny). Po wybraniu ukazuje się nam menu.

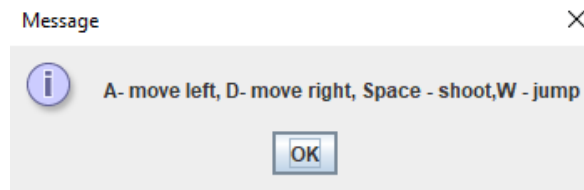


Zdj.1 Ekran główny aplikacji

Gracz może również zobaczyć informacje o rankingach, rozpocząć grę oraz może wyjść. Po wybraniu opcji „nowa gra (new game)”, gracz zostaje przeniesiony na planszę z 1 poziomem, a przedtem wyskakuje nam komunikat powitalny, który przypomina jak sterować.

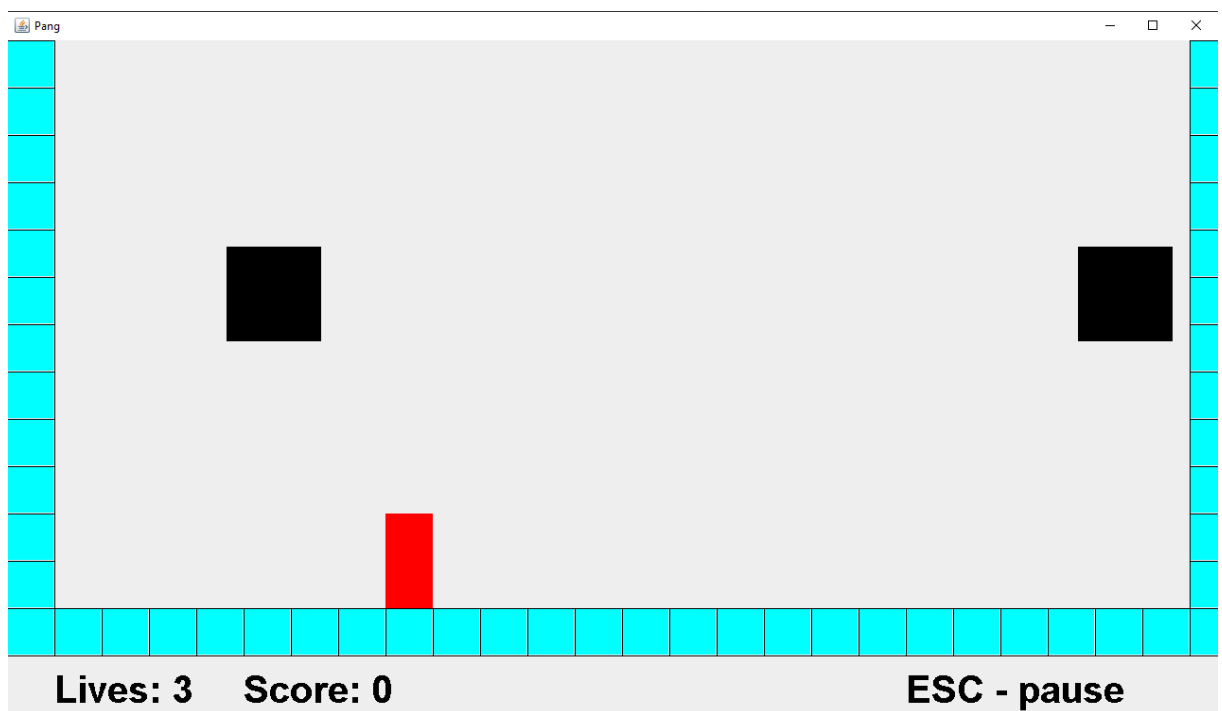


Zdj.2: Wybór trybu gry (lokalny/serwer)

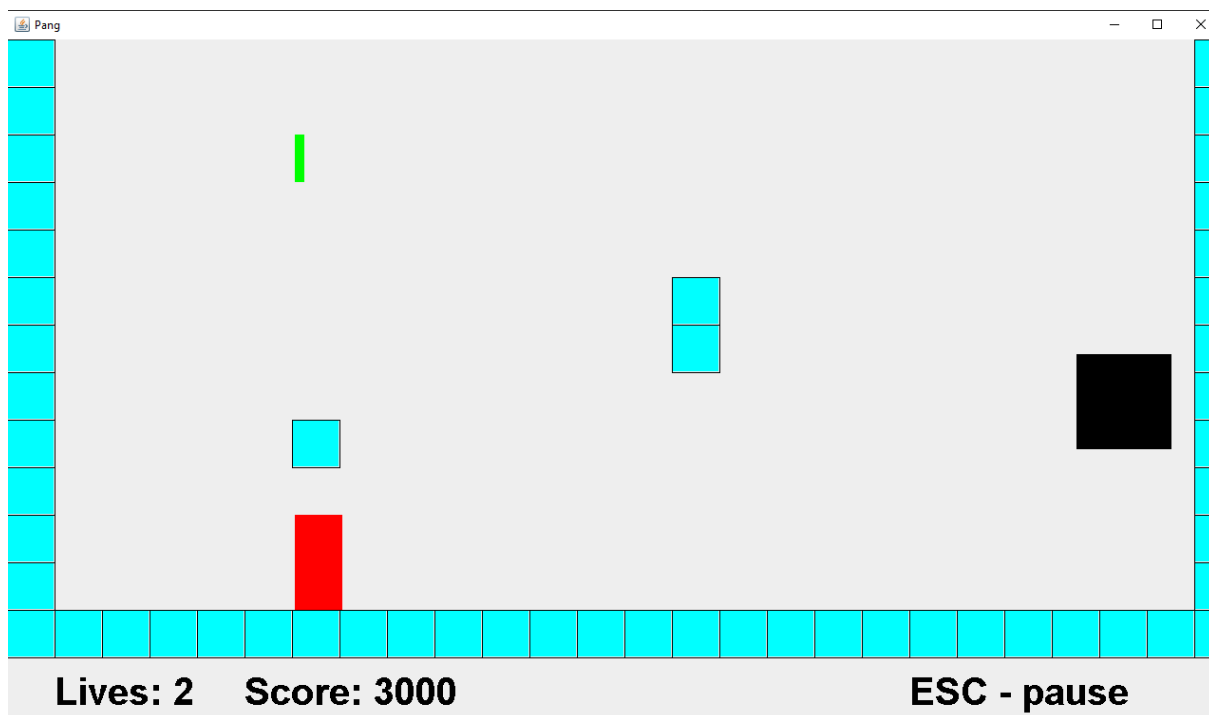


Zdj.3 Komunikat o sterowaniu

Ekran rozgrywki składa się z planszy z naszą postacią, skaczącymi obiektami, ścianek których jest coraz więcej wraz z levelami, oraz pocisku który gracz może wystrzelić. Widzimy również okienko opisujące ile mamy jeszcze żyć i naszą punktację.



Zdj.4: Wygląd przykładowego (1) poziomu.



Zdj.5: Wygląd poziomu 2 i pocisku

- **Dodatkowe informacje:**

Pliki

Projekt składa się z dwóch aplikacji – serwera i klienta. Serwer to bezobsługowa konsolowa aplikacja, a klient to okienkowa aplikacja w której dzieje się cała gra (rozgrywka, którą steruje gracz). W folderach aplikacji znajdują się pliki konfiguracyjne, tekstowe i wsadowe systemu Windows które służą do kompilacji, uruchomienia programu i generowania dokumentacji.

Pliki Klienta

Uruchomienie klienta wiąże się z dwiema opcjami: aplikacja zostaje uruchomiona z użyciem plików lokalnych albo zostaje umożliwione logowanie się poprzez podanie adresu hosta i numeru portu. Następnie zostaje wysłane żądanie przez klienta do serwera w celu uzyskania plików konfiguracyjnych. Na końcu gry zostaje wysłane żądanie aby lista wyników została zaktualizowana.

Serwer

Funkcjonalność sieciowa obejmuje serwer przechowujący i udostępniający informacje konfiguracyjne: listę najlepszych wyników, definicje wyglądu plansz, poziomów gry, scenariusza gry oraz wszelkie pozostałe parametry aplikacji. Serwer obsługuje dowolną liczbę klientów. Serwer sieciowy jest niezależną, bezobsługową, parametryzowaną aplikacją. Aplikacja w wersji sieciowej działa także bez serwera – z wykorzystaniem lokalnych plików konfiguracyjnych (niezależnych od serwera). Adres serwera i numer portu są parametrami aplikacji klienta.