

# FIND HER

Lupu Maria  
1208B

---

## I. POVESTE A JOCULUI

Într-o lume plină de mister, un băiat simplu pe nume Gilbert aflat de la un vrăjitor că fericirea lui se află într-un loc unde se poate ajunge numai cu voință și curaj. I-a fost explicat faptul că va trebui să treacă de foarte multe obstacole și să lupte cu personaje negative, iar dacă își dorește cu adevărat să termine misiunea îi se va arăta drumul de fiecare dată când își pierde direcția. La finalul expediției primejdioase va ajunge la un castel unde va găsi o Tânără frumoasă care își așteaptă curajosul, însă nimici nu se chibzuiește să pornească într-o asemenea aventură sau foarte mulți renunță când totul devine mai greu. Gilbert s-a gândit pentru ceva timp și când a luat o decizie, s-a întors la vrăjitor. Aceasta i-a zis că numele fetei este Anne și că are un păr făcut din lacrimile cerului și va ști că se apropiie de ea când va da de un loc plin de flori albastre.

## II. PREZENTARE JOC

Gilbert în drumul său va da peste mulți inamici cu o diferită dificultate de învingere. În timpul unui nivel trebuie să adune un anumit număr de piese puzzle cu care va reuși să treacă la nivelul 2. El va trebui să colecteze diverse elemente pentru inventarul lui. Acestea îl vor ajuta să distrugă anumiți opoziționali, în special pe cei care nu-l vor lăsa să avanseze în căutarea fetei.

După terminarea nivelerelor eroul va reuși să ajungă la castelul lui Anne unde va fi fericit alături de ea toată viața.

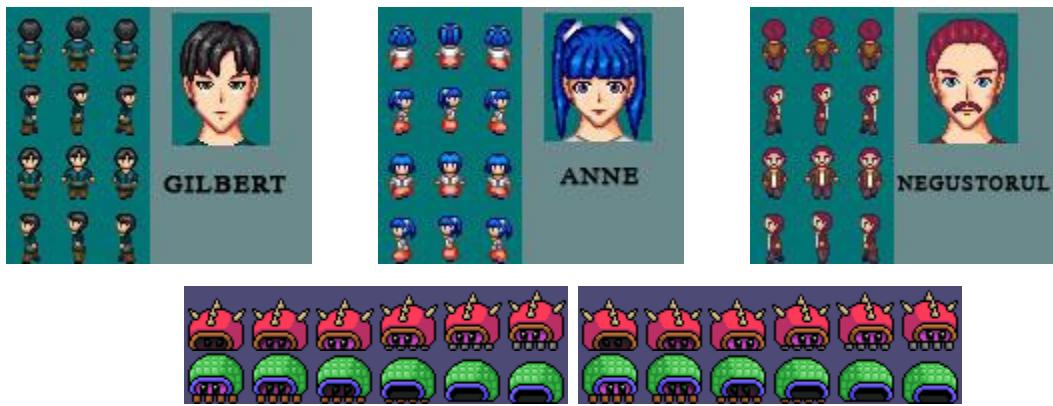
## III. REGULILE JOCULUI

Jocul implică diferite elemente și diferenții pentru traseul băiatului, iar acestea diferă în funcție de nivel. Pentru a putea avansa acesta este obligat să adune piesele unui puzzle. Cu timpul va da peste obstacole, unele fiind clasice, cum se regăsesc în jocul Mario, iar altele fiind mai grele. Un exemplu ar fi „Negustorul”. Acesta îi va cere jucătorului un negoț, altfel nu va putea trece mai departe. El îi va cere o anumită sumă de bani și dacă Gilbert nu reușește să î-o ofere, va fi obligat să repete nivele (la alegere) pentru a procura mai mulți bani.

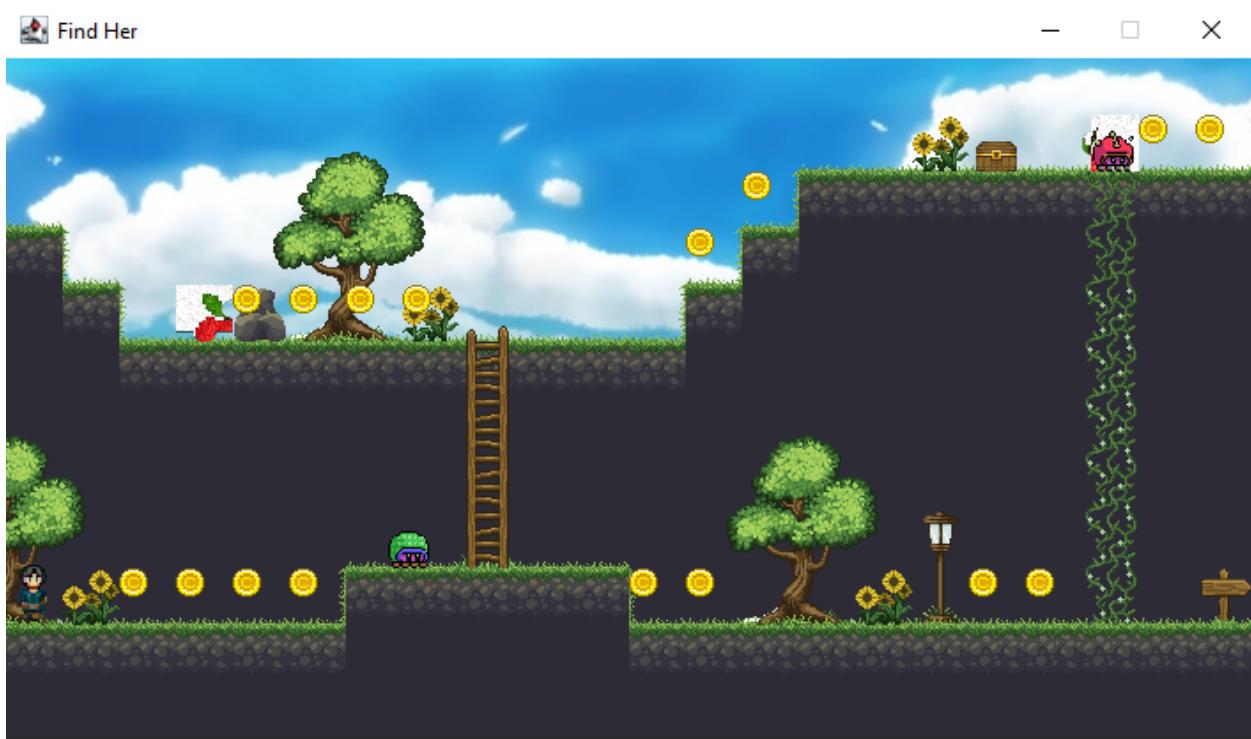
Această regulă de repetare a nivelerilor sunt puse deoarece ca pe parcursul jocului, player-ul să procureze toți bănușii sau să deschidă fiecare cufăr care îi va apărea pe traseu, indiferent dacă la unele e greu de ajuns sau nu.

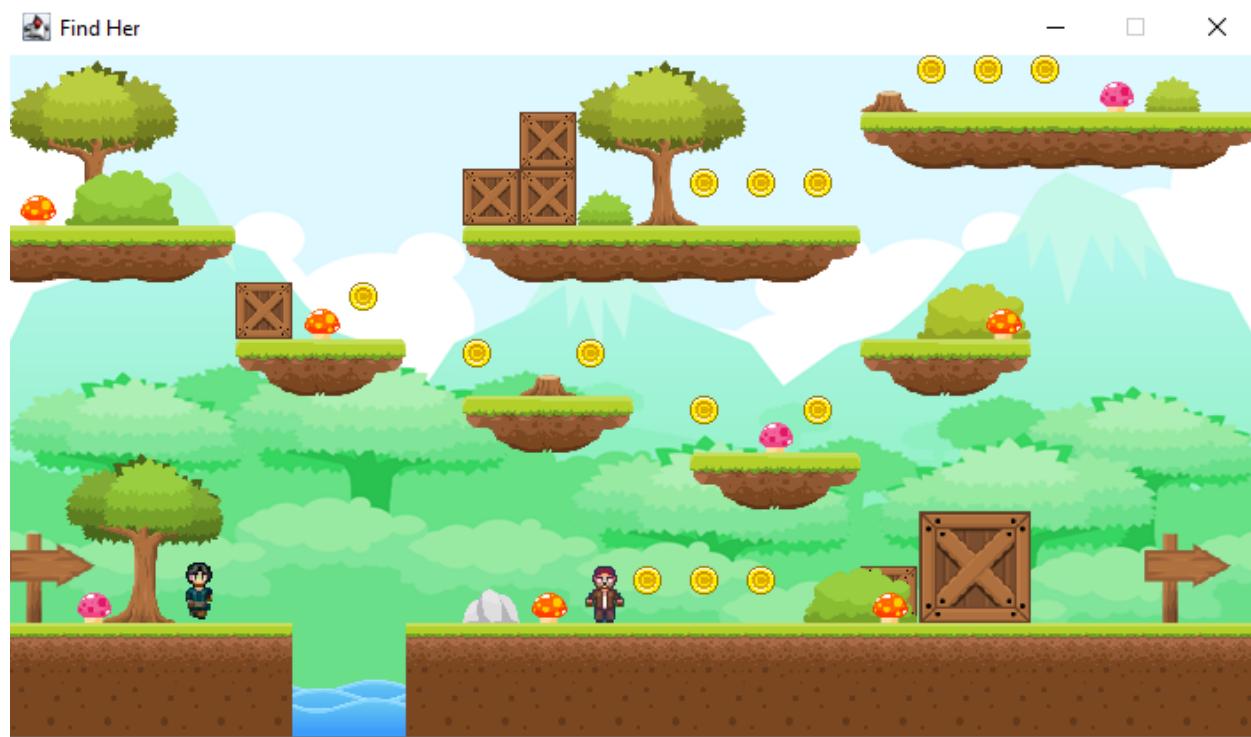
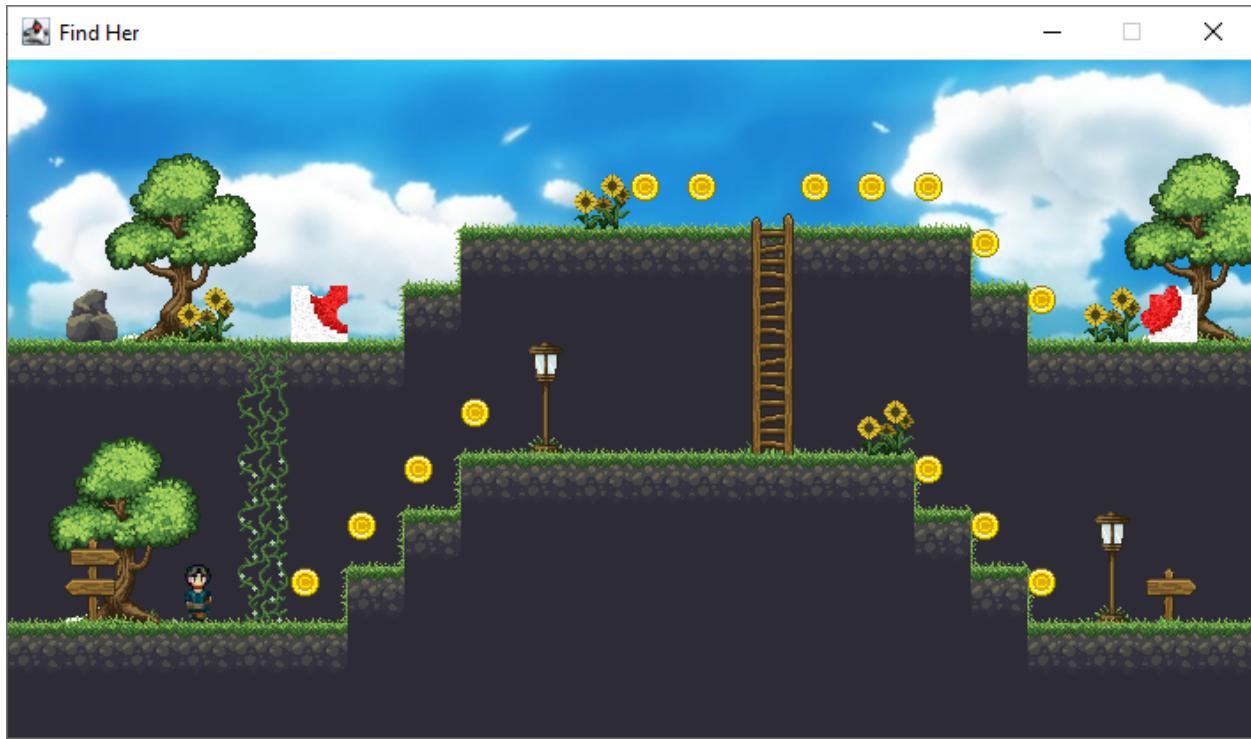
În joc vor apărea și monstruleți asemănători cu cei ce se regăsesc în jocul Mario, iar aceștia vor putea fi înviși cu bombe. Dacă sunt atinși, jucătorul va trebui să reia nivelul.

#### IV. PERSONAJELE JOCULUI



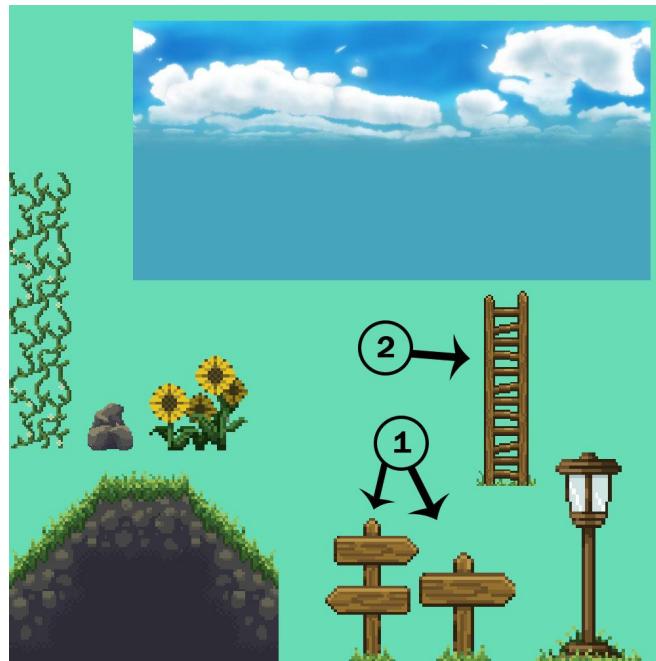
#### V. TABLA DE JOC (nivelul 1&2)



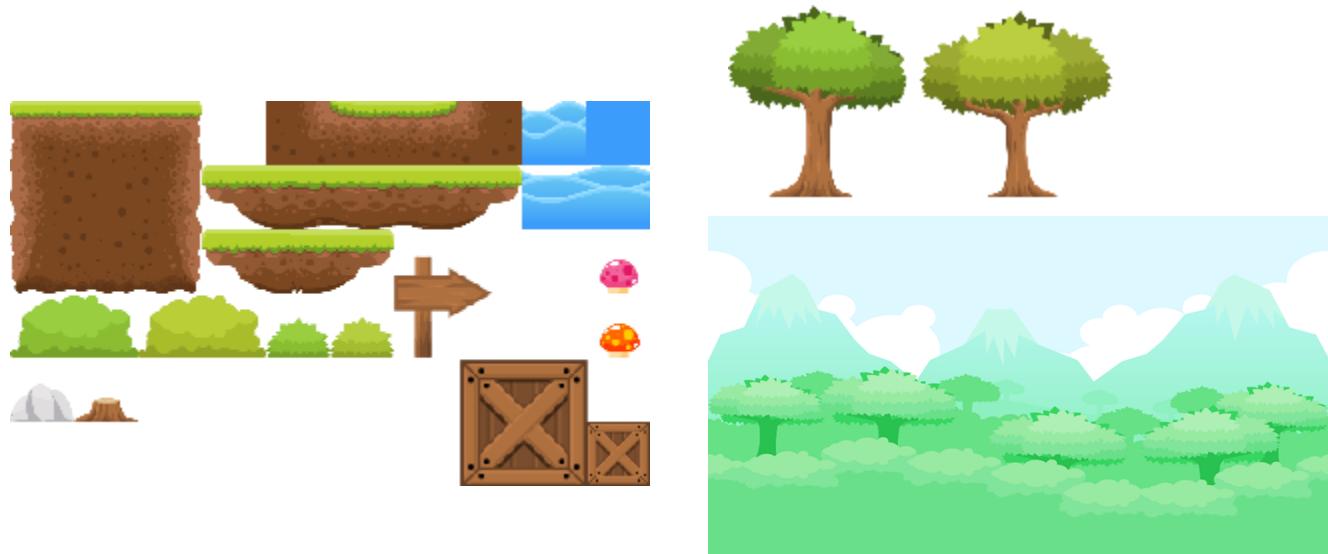




## → COMPONENTE PASIVE



1. Folosite pentru a arăta direcția.
2. Folosită pentru a putea urca de pe un nivel pe altul.



## → COMPOENȚE ACTIVE

1. **Coins** - bănuții cu care se vor cumpăra diferite lucruri de la magazin.



2. **Cufăr** - înăuntrul lui se poate găsi poțiunea albastră.



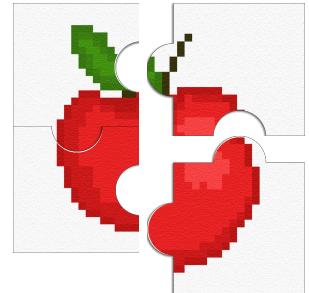
3. **Bombă** - ajută la învingerea monstruleștilor.



4. **Explozie** - ceea ce va rezulta din întâlnirea bombei cu unul din monstruleți.



5. **Piese de puzzle** - sunt puse aleatoriu pe tablă și trebuie colecționate. Doar așa se va putea trece la nivelul 2.

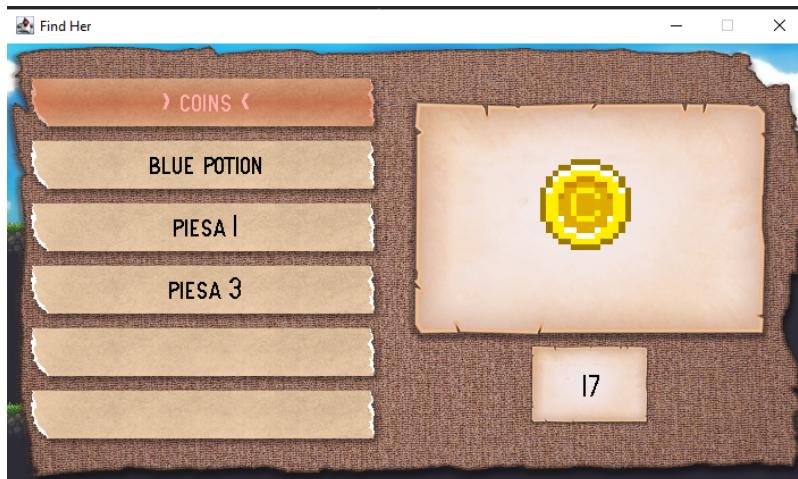


## → CONSTRUCȚIA TABLEI

Tabla este construită în aşa fel încât jucătorul să fie provocat la un joc mai complicat. Acesta va trebui să urce pe scară pentru a atinge un alt nivel al pământului și de asemenea, este nevoie să treacă peste tot pentru a culege bănuții, cuferele și piesele care apar. Tabla de joc al fiecărui nivel este construită din mai multe mape care vor fi schimbată în funcție de unde se află jucătorul. Indicatoarele arată același lucru. Nivelul 1 este format din 2 mape și dacă eroul merge dreapta maxim, aceasta va ajunge de la mapa 1 la mapa 2, iar nivelul 2 este format din 3 hărți de joc.

## → MECANICA JOCULUI

- Dacă se apasă pe tasta „i”, va apărea Inventarul pe ecran cu elementele jocului.

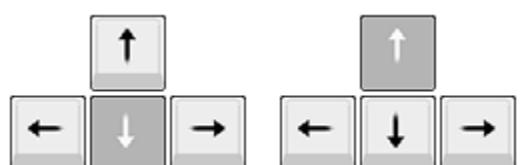


- Tastatura:

- Pentru a se deplasa la dreapta sau la stânga:



- Pentru a coborî sau urca pe scară:



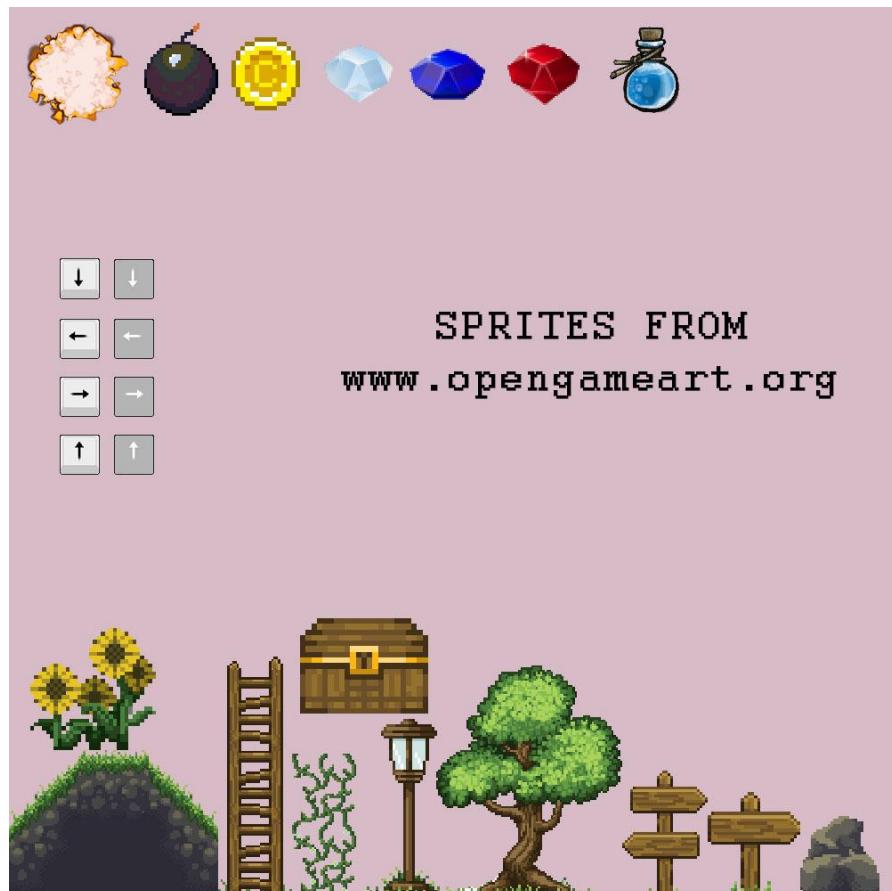
- Pentru a deschide cufărul, pentru a ataca monstruleții și pentru a interacționa cu NPC:

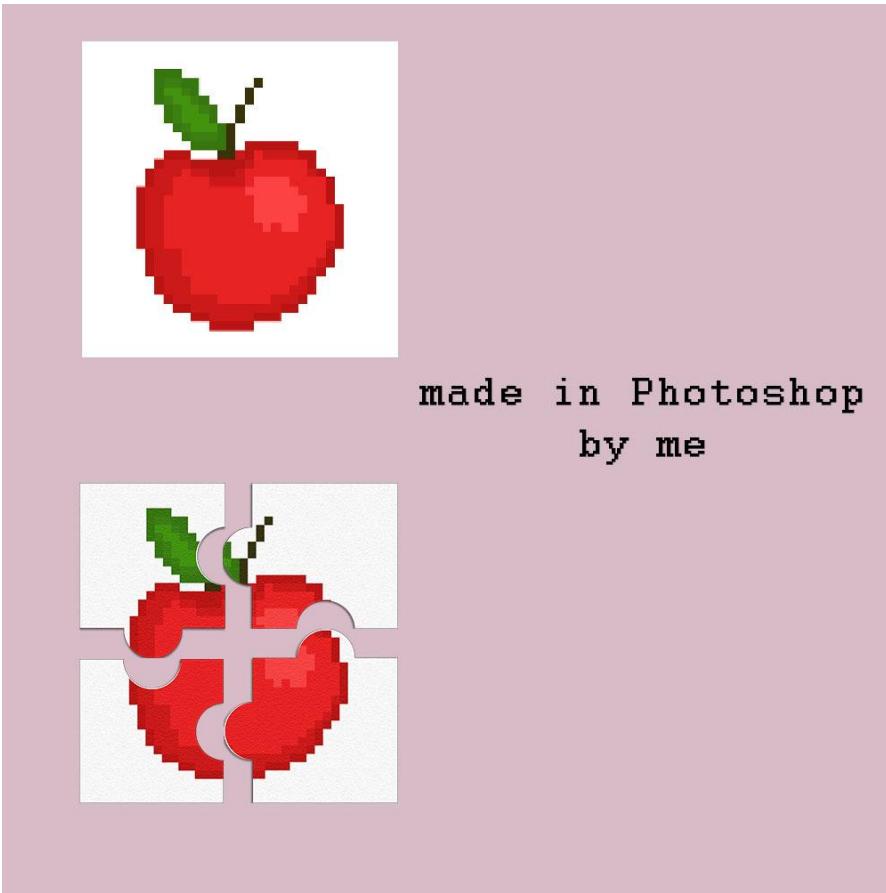


- Pentru a sări:

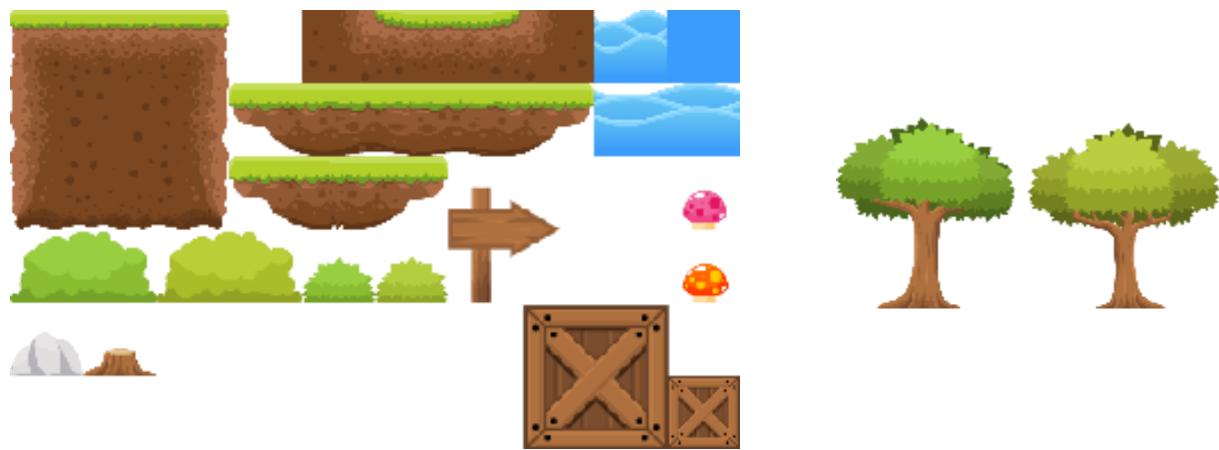


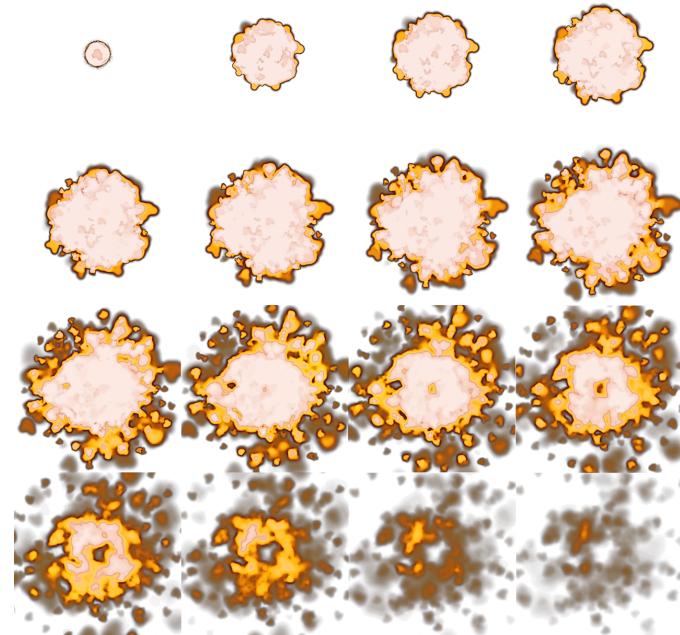
## VI. GAME SPRITE





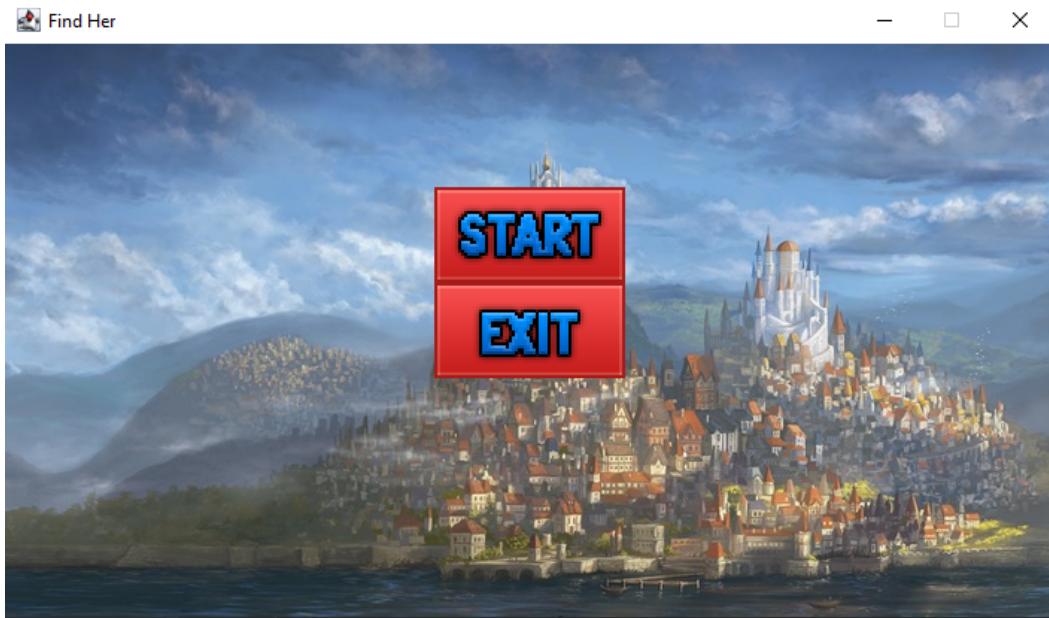
made in Photoshop  
by me



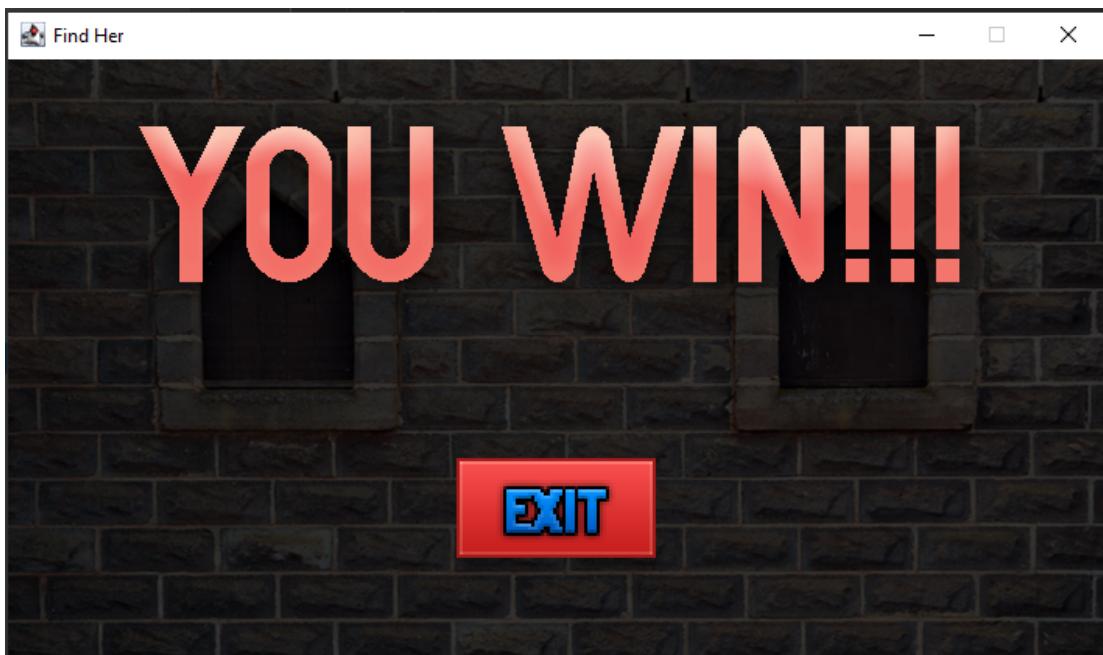


## VII. STATE-URILE JOCULUI

Jocul respectiv are un MenuState unde să găsesc 2 butoane: START (începe jocul) și EXIT (încheie jocul).



Când jocul se termină, apare un WinState care anunță jucătorul că a câștigat jocul.



## VIII. ARHITECTURA JOCULUI

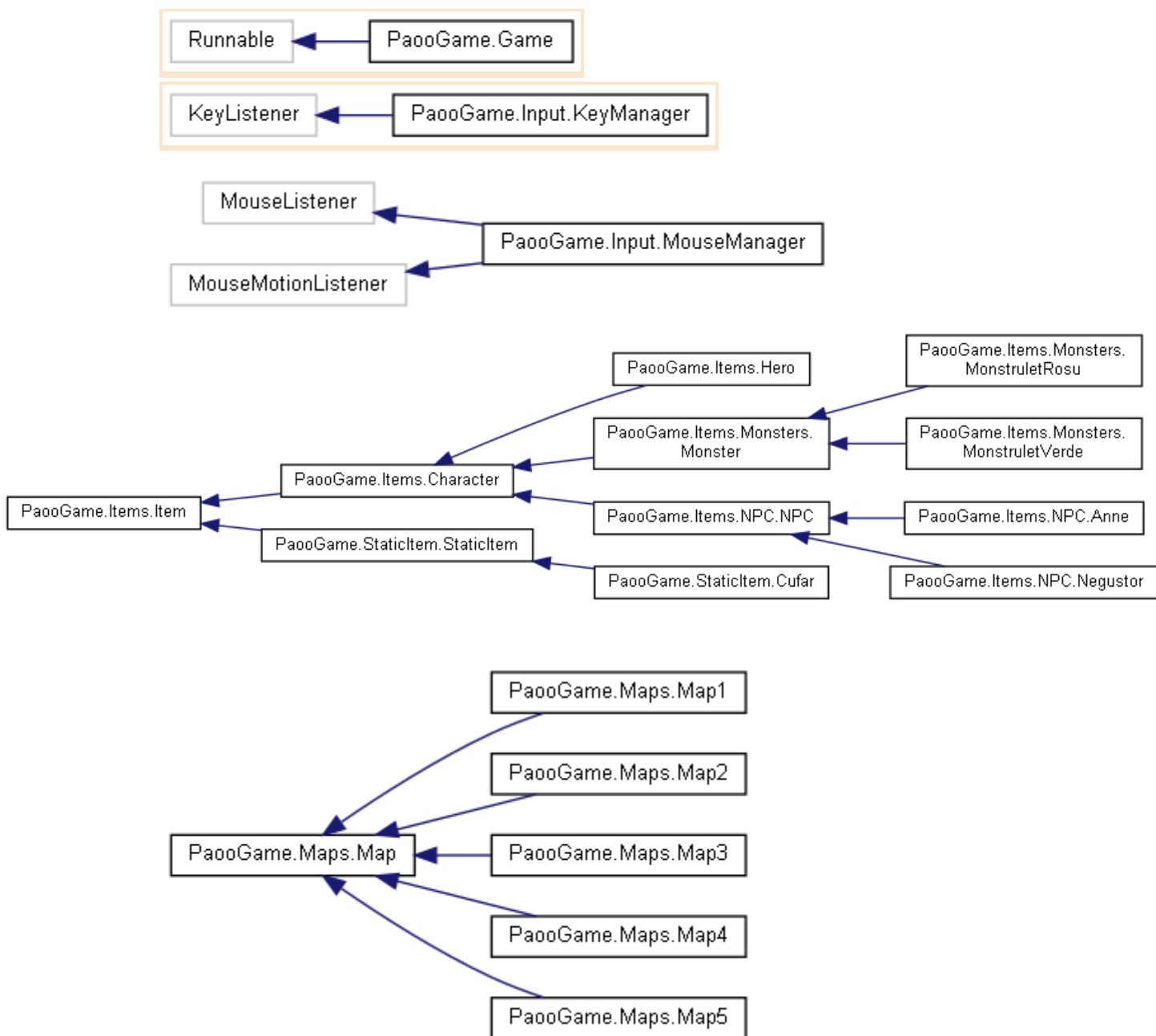
**Arhitectura jocului** este una de tip multi-nivel/multi-layer, numărul de nivele/straturi fiind 3. Nivelele sunt: nivelul de prezentare, nivelul logic și nivelul de date.

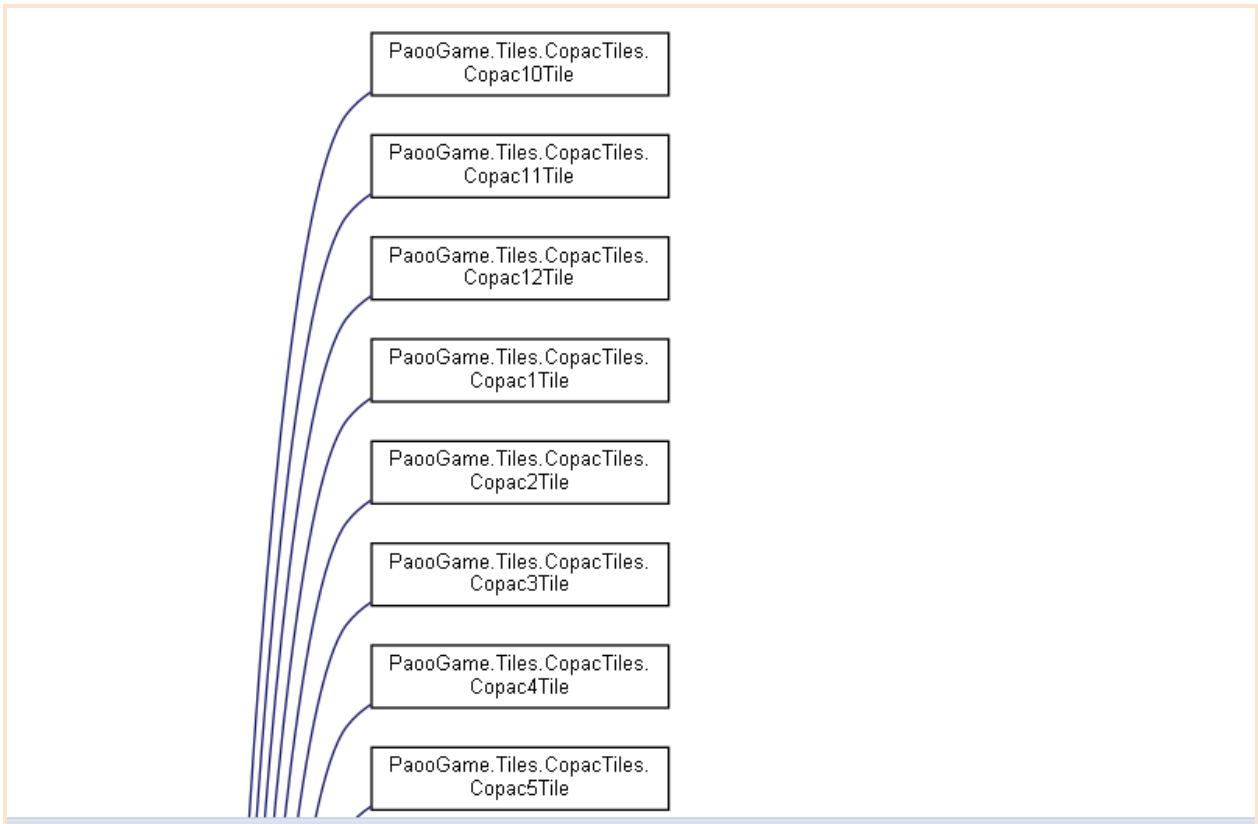
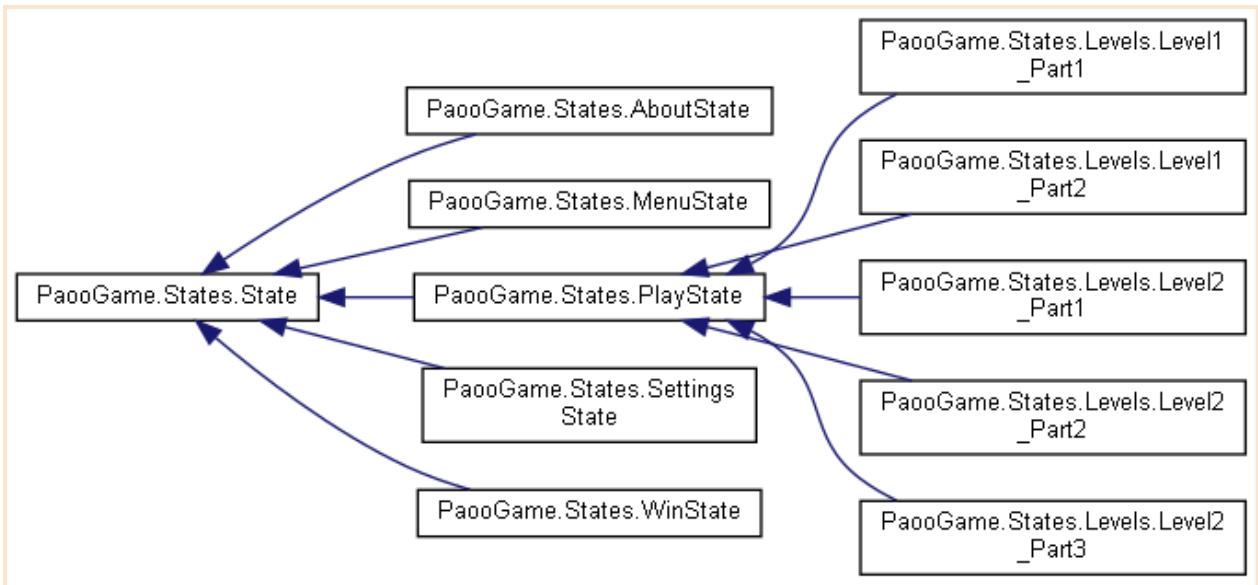
**Nivelul de prezentare:** este constituit de pachetele Input, Graphics, GameWindow și UI

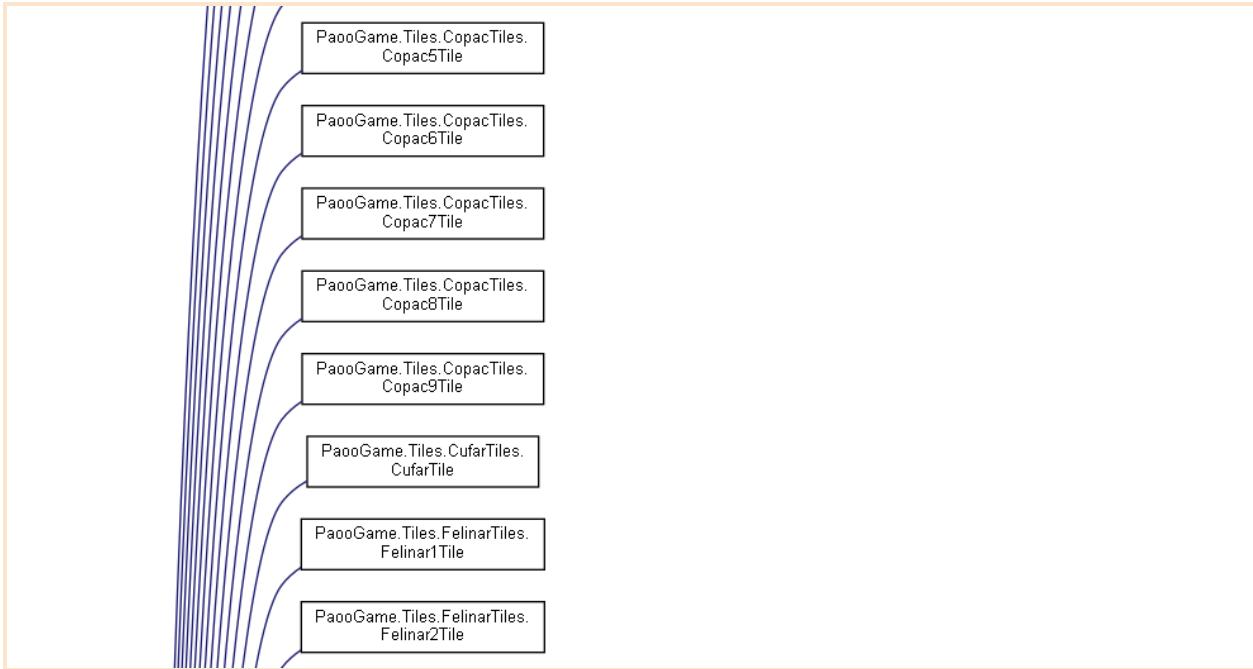
**Nivelul logic:** este alcătuit din pachetele Items, Maps, States, StaticItem, Storage și Tiles

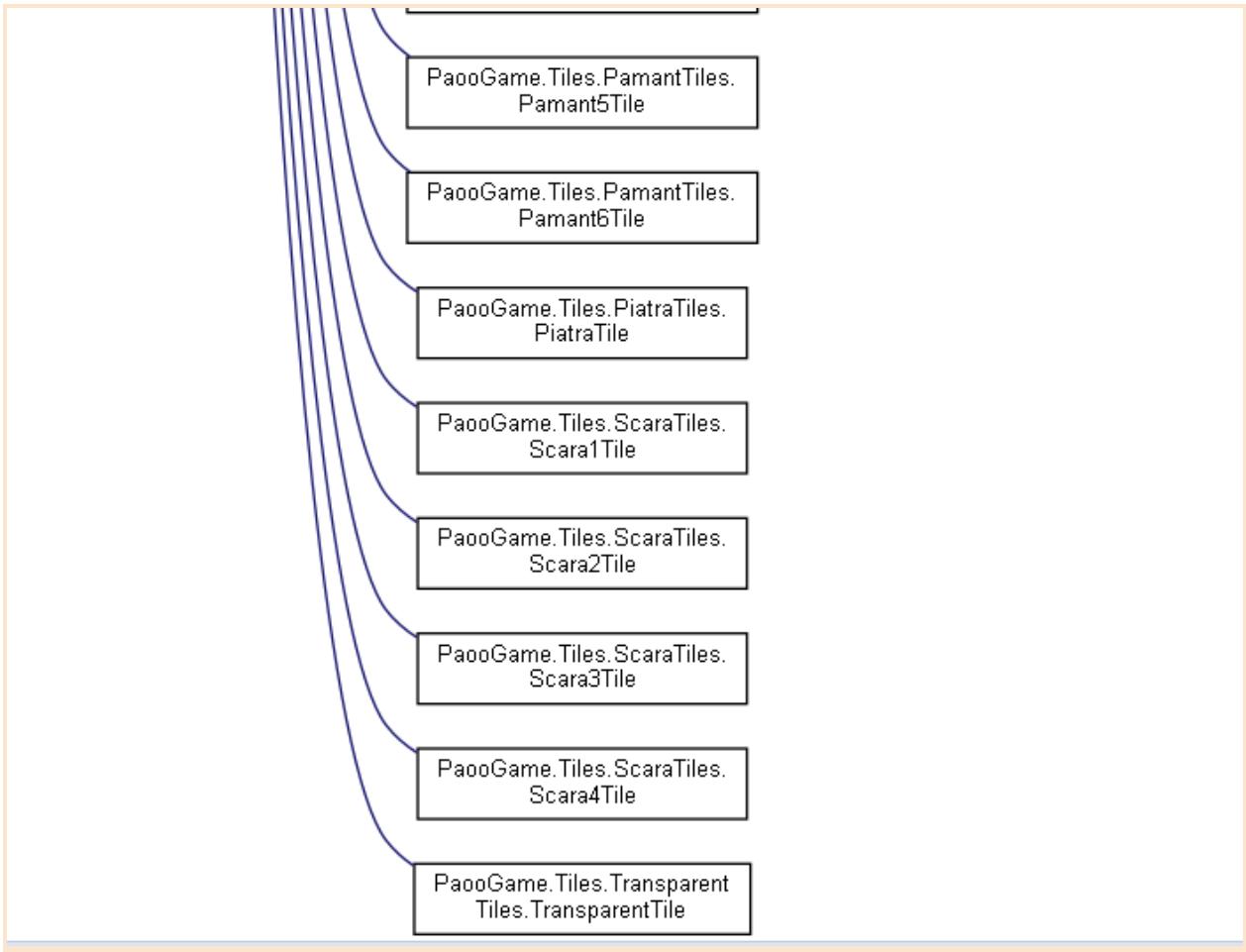
**Nivelul de date:** este alcătuit din pachetul Tiles.Utils

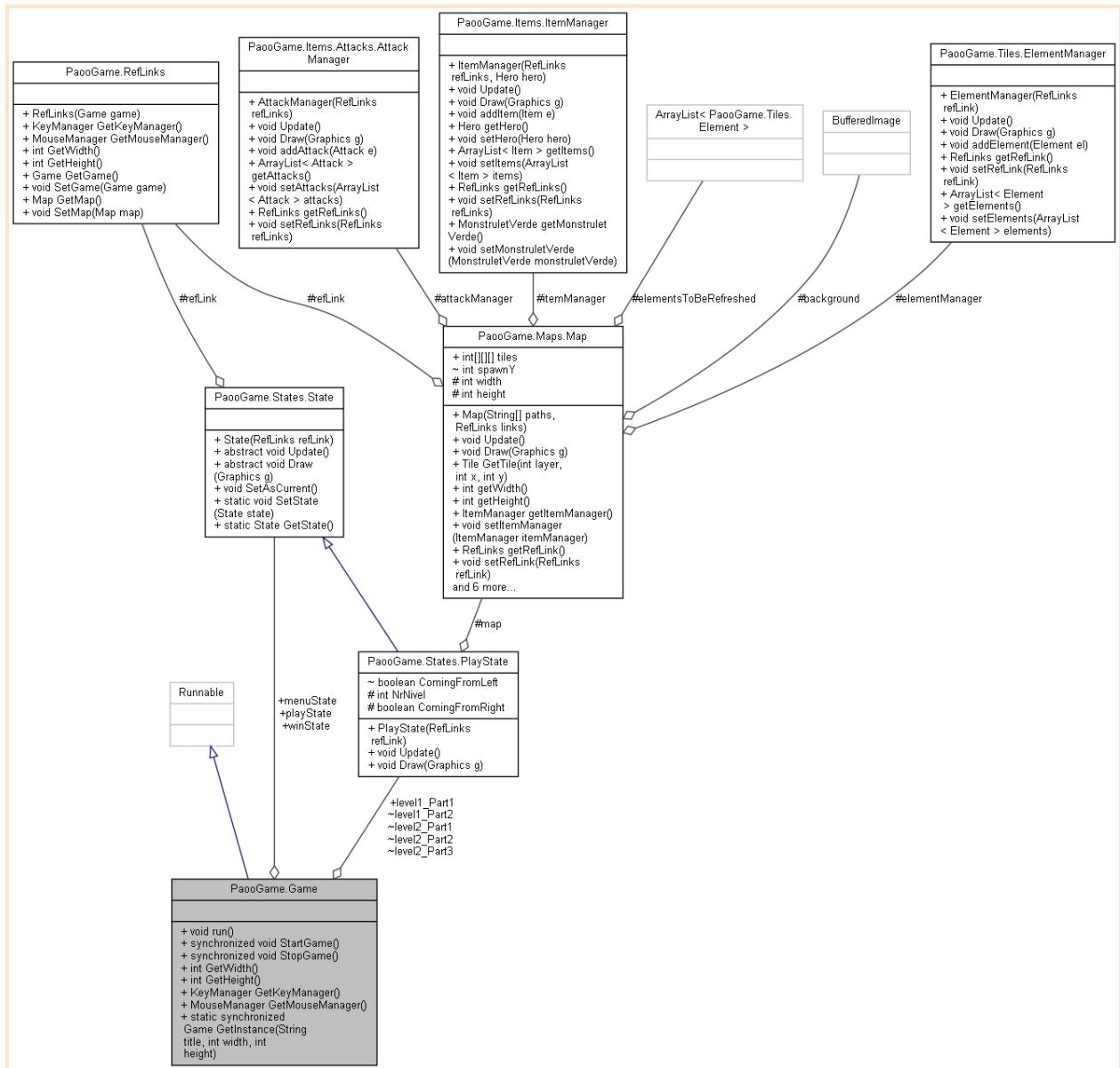
## IX. DIAGRAME DE CLASE

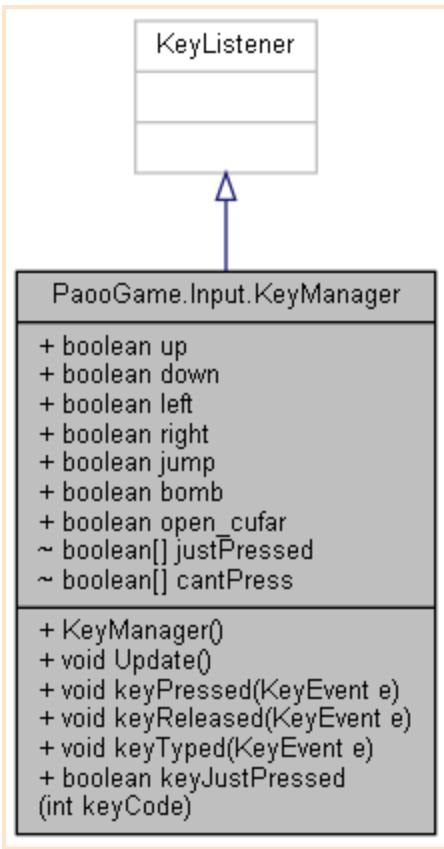


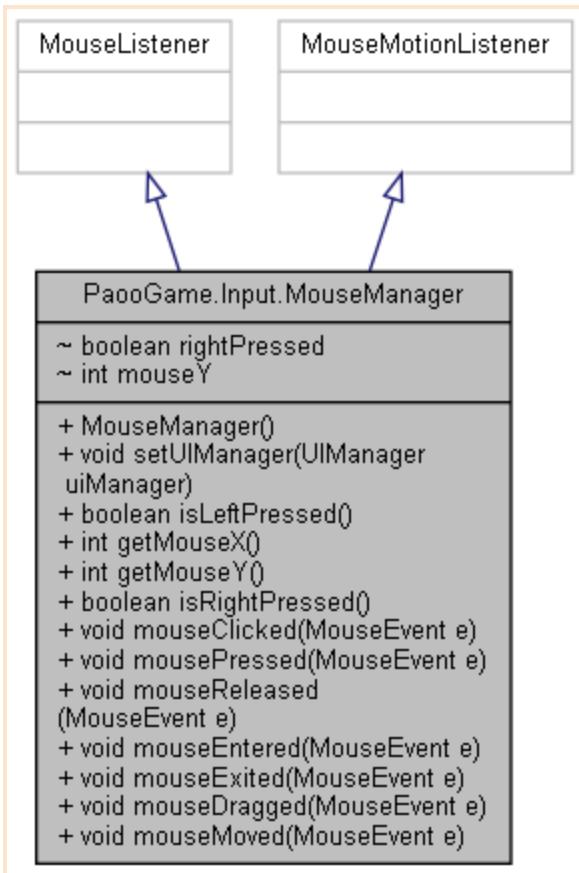


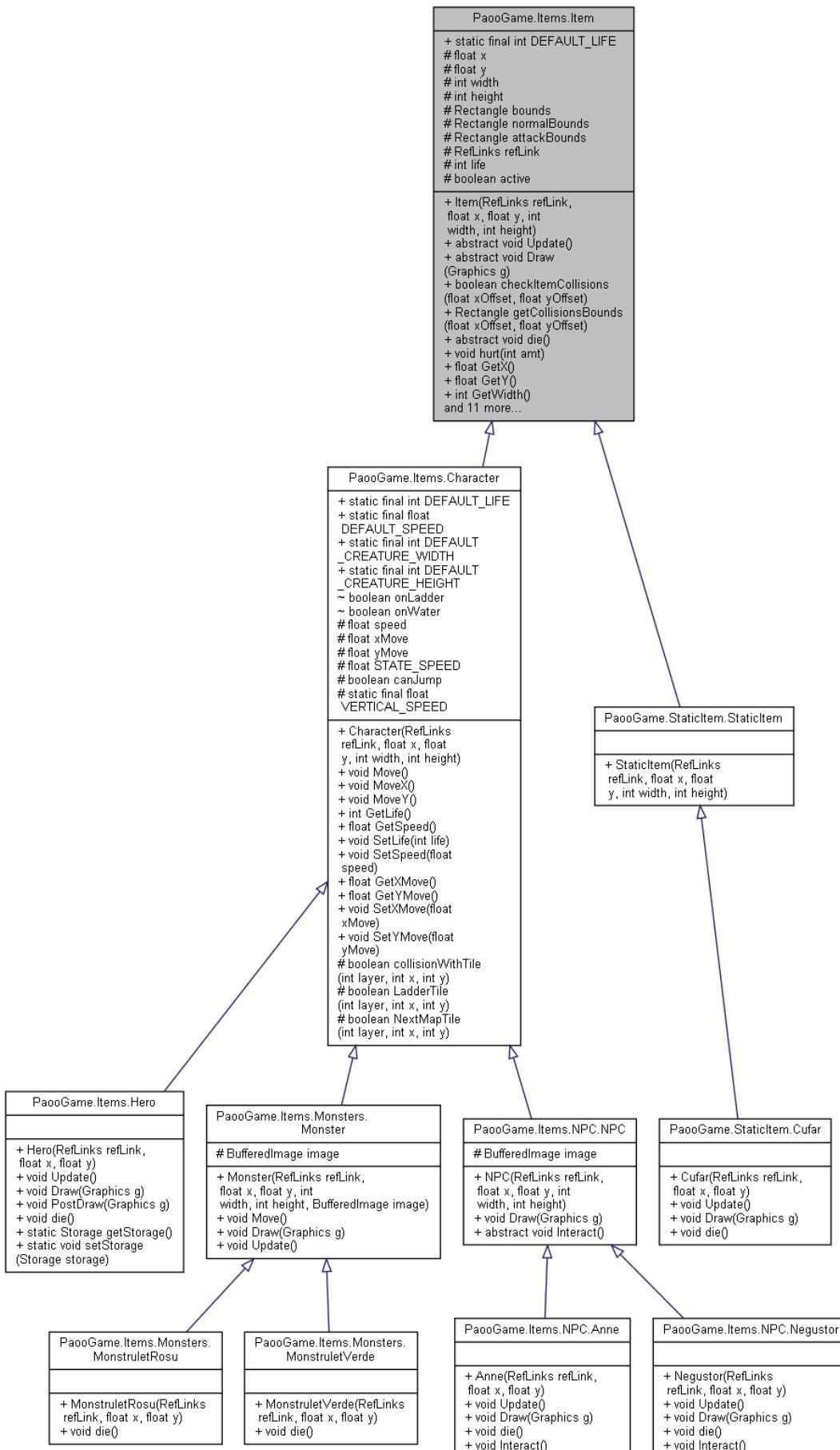


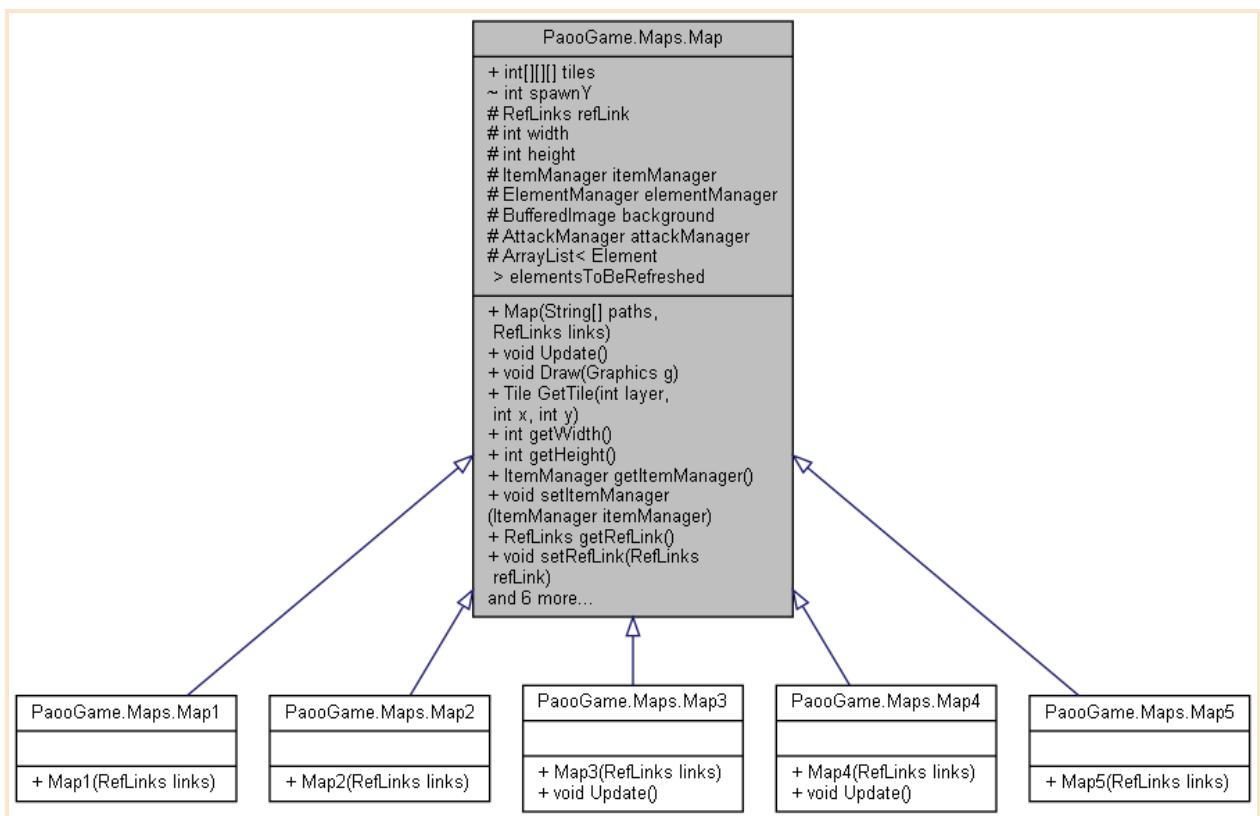
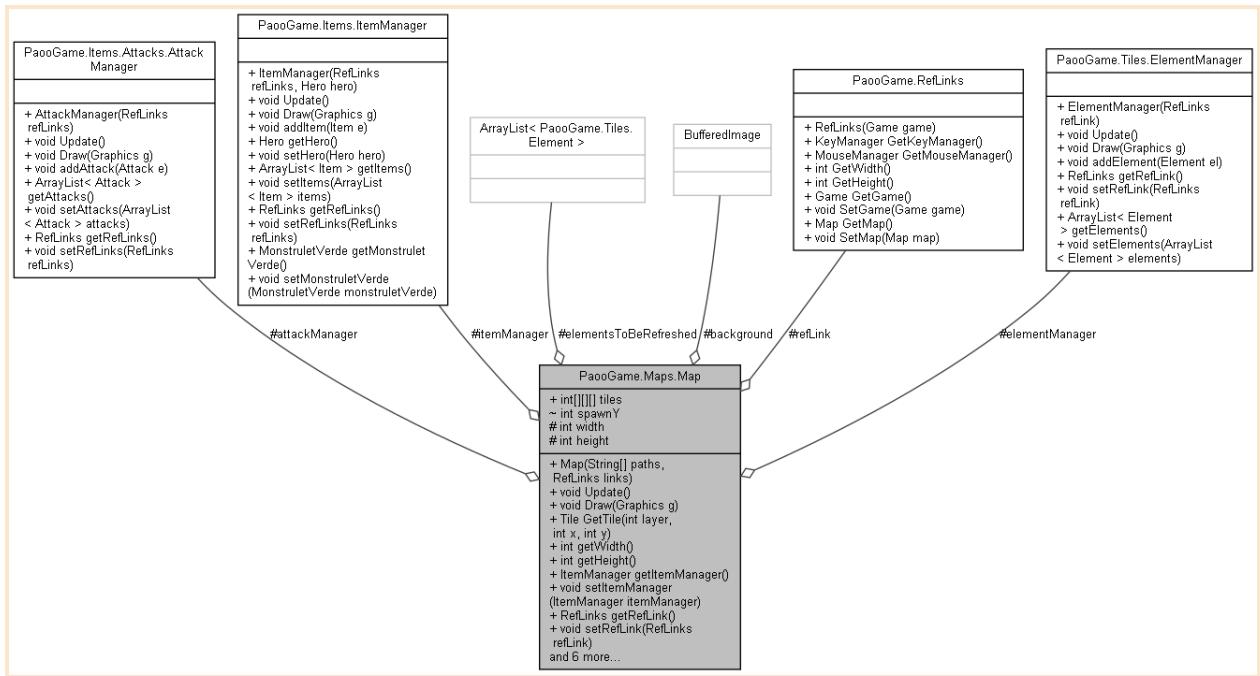


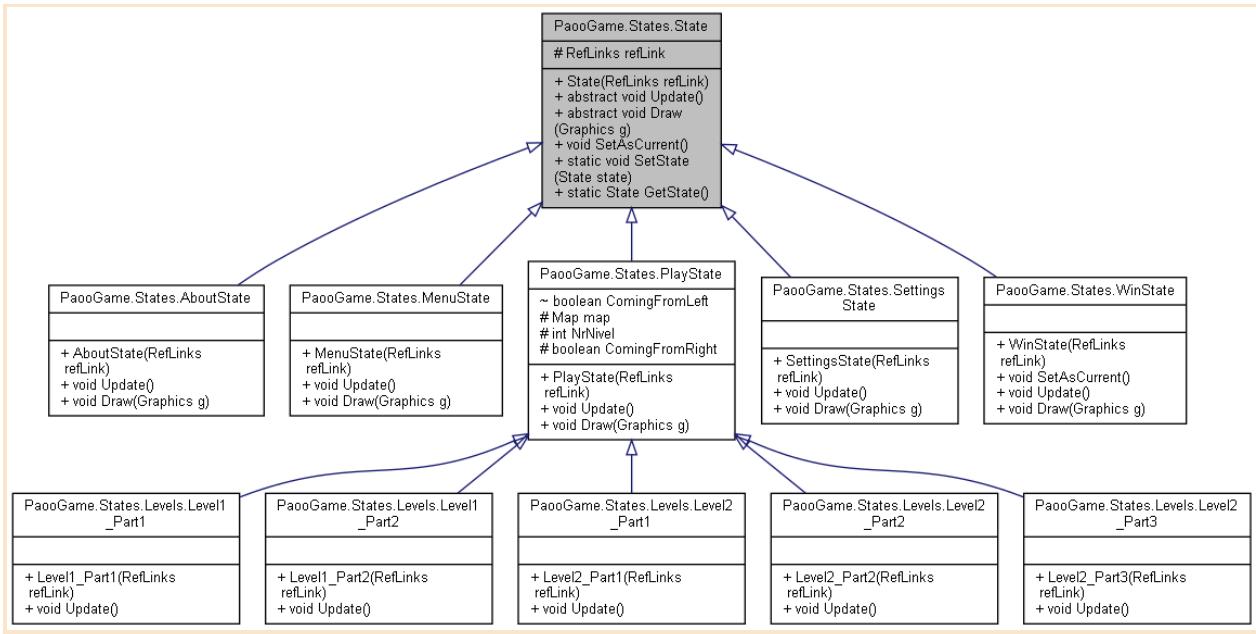


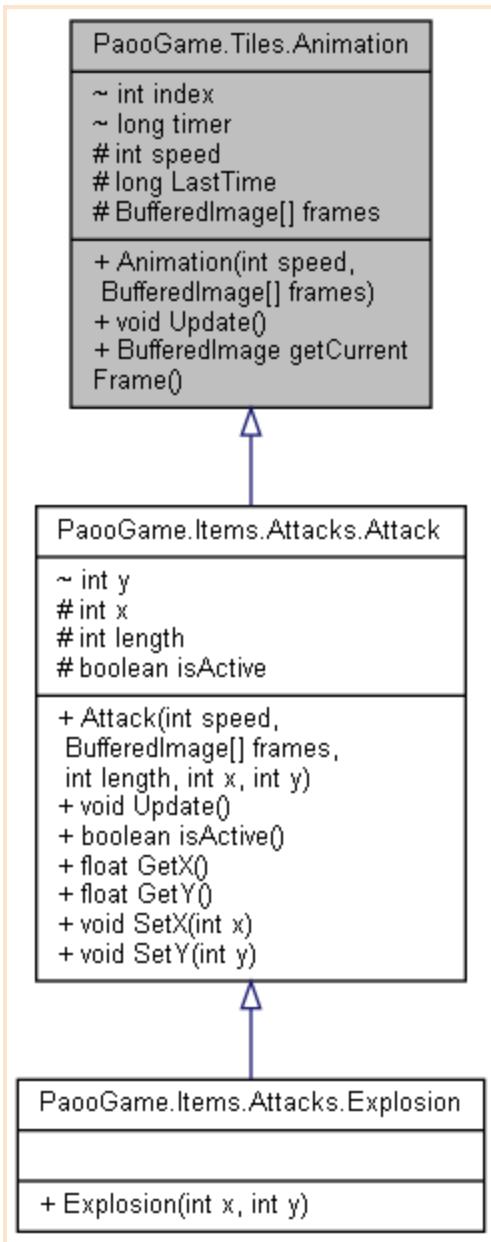


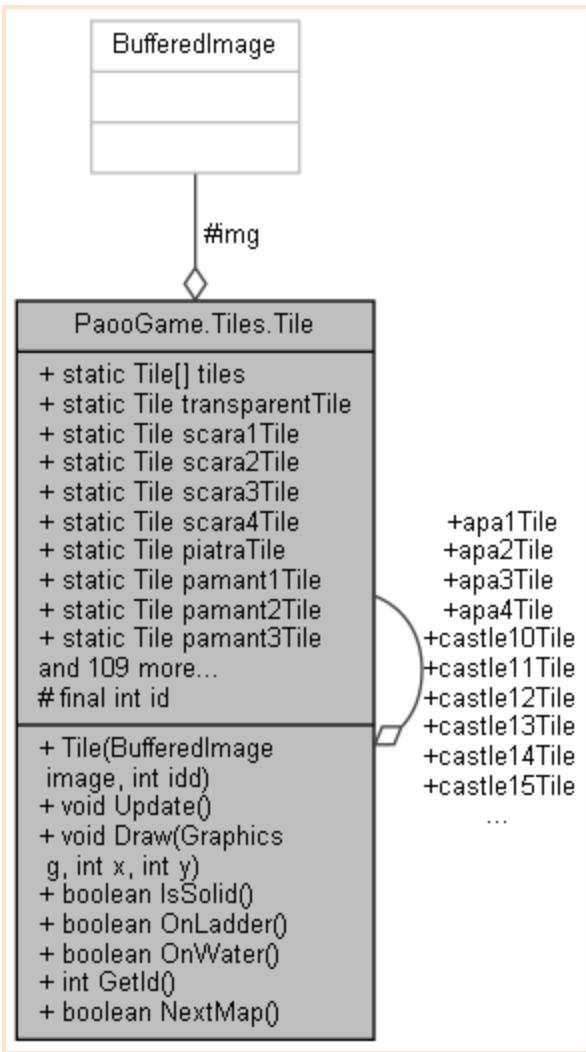












PaoGame.UI.UIObject

```
~ float y  
~ int height  
# float x  
# int width  
# boolean hovering  
# Rectangle bounds  
  
+ UIObject(float x,  
          float y, int width,  
          int height)  
+ abstract void Update()  
+ abstract void draw  
(Graphics g)  
+ abstract void onClick()  
+ void onMouseMove(MouseEvent e)  
+ void onMouseReleased  
(MouseEvent e)  
+ float getX()  
+ void setX(float x)  
+ float getY()  
+ void setY(float y)  
and 6 more...
```



PaoGame.UI.UllImageButton

```
+ UllImageButton(float  
x, float y, int width,  
int height, BufferedImage  
[]images, ClickListener clicker)  
+ void Update()  
+ void draw(Graphics g)  
+ void onClick()
```