

SPŠE Ječná
Informační Technologie
Praha 2, Ječná 30

Puzzle

Denis Heim
Informační Technologie
2023

Obsah

1. Cíl práce
2. Software
3. Ovládání programu
4. Zdroje

1. Cíl práce

Cílem tohoto programu je vytvořit interaktivní hru, ve které uživatel skládá sebou vybrané obrázky puzzle. Hlavním cílem je poskytnout uživatelům zábavnou aktivitu, která vyžaduje logické myšlení a vizuální rozpoznávání. Program umožňuje uživatelům vybrat si obtížnost hry, to znamená že umožňuje přizpůsobit hru jejich schopnostem.

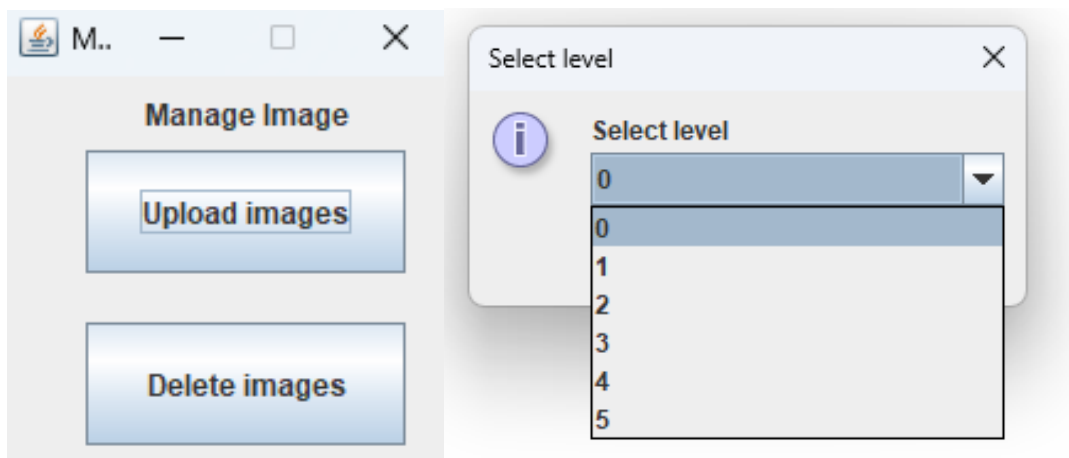
2. Software

Pro spuštění je samozřejmě potřeba mít nainstalovanou JDK ve správné verzi, nejlépe JDK verze 17, vhodnou Java IDE a vámi zvolené obrázky, nejlépe ve formátu JPEG nebo PNG.

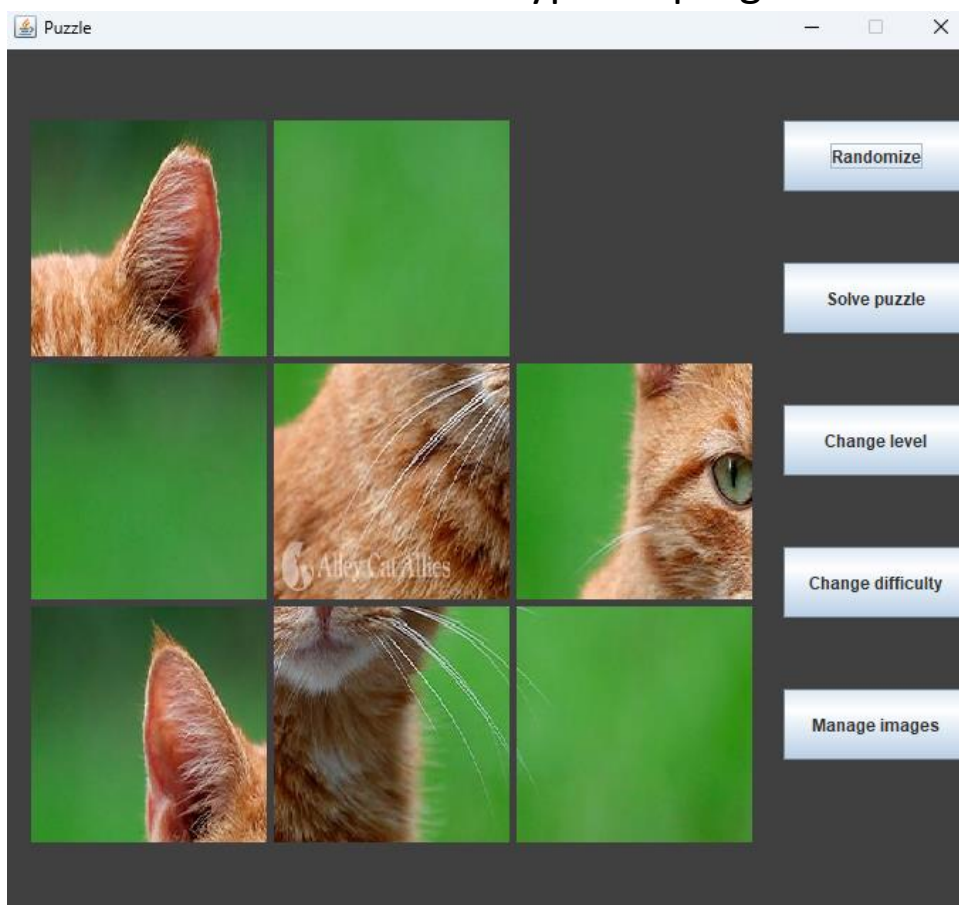
3. Ovládání programu

Program lze ovládat pouze myší.

Po spuštění programu pomocí .jar souboru se uživatelům zobrazí úvodní obrazovka, kde mají možnost vybrat vlastní obrázek pomocí tlačítka "Manage images". Pokud však byl program otevřen pomocí GitHubu nebo jiného repozitáře, jsou již k dispozici výchozí obrázky jako předvolby. Tyto výchozí obrázky lze najít pomocí tlačítka "Change level", což uživatelům poskytuje škálu vybratelných puzzle.



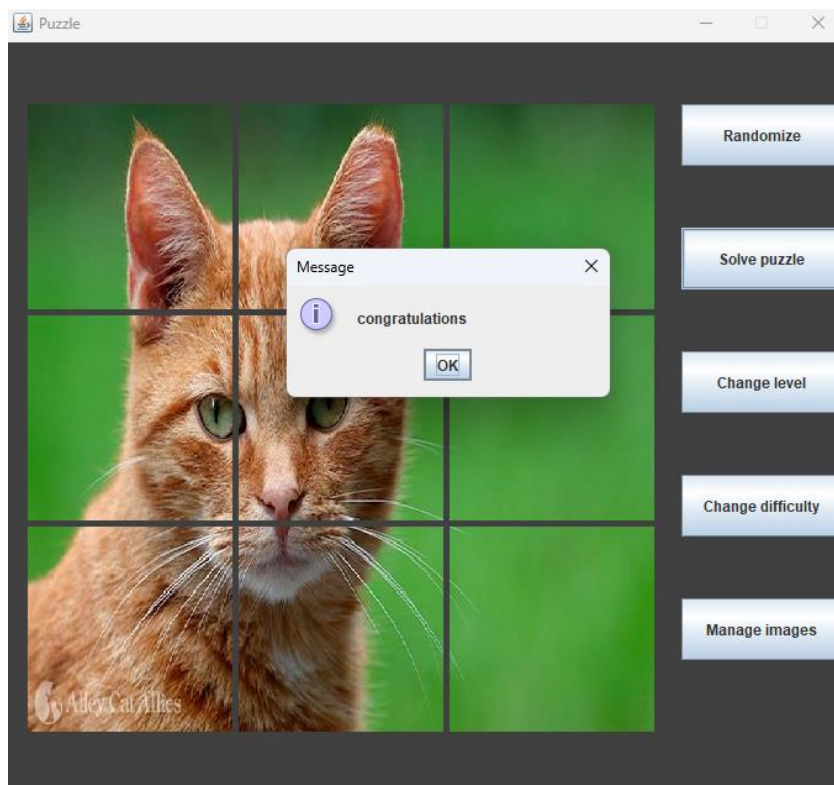
Po nahrání obrázku bude vypadat program následovně:



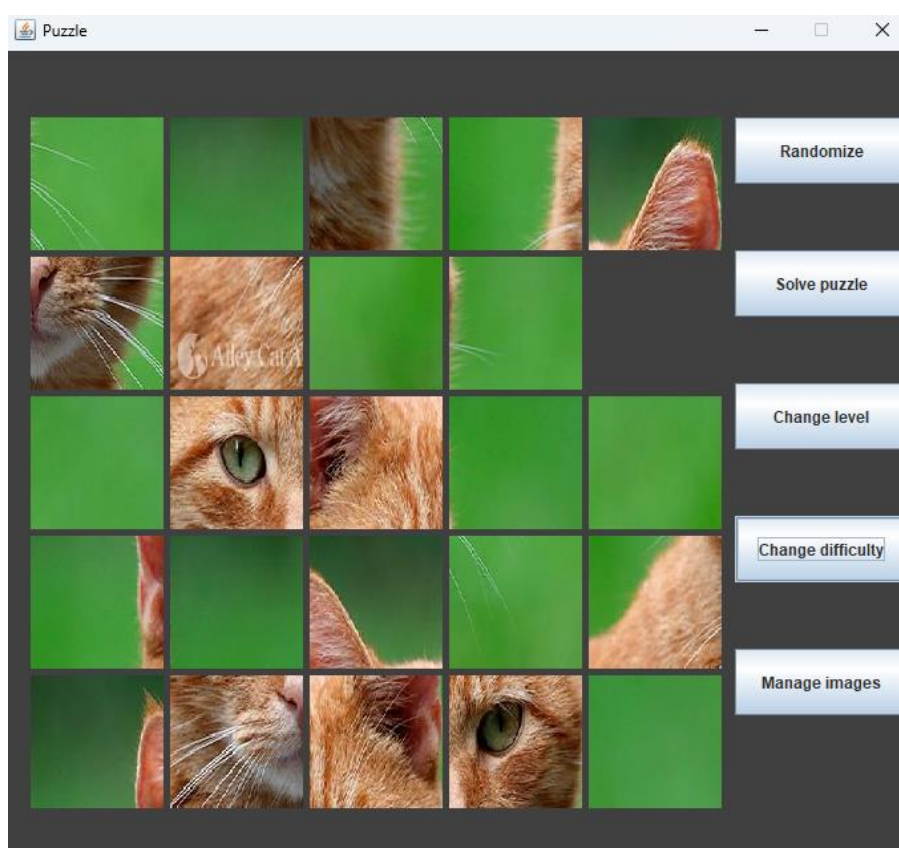
Vaším cílem je puzzle poskládat tak, aby byl obrázek v počátečním stavu.

V programu jsou, jak je vidět na obrázku, další funkce, jako je např. "Randomize". Tlačítko "Randomize" slouží k náhodnému zamíchání puzzle dílků. Po kliknutí na toto tlačítko se puzzle dílky přeházejí do náhodných pozic, čímž se mění jejich uspořádání a tvar skládačky.

Tlačítko "Solve puzzle" slouží k poskytnutí uživatelům automatické řešení skládačky. Program automaticky provede seřazení všech puzzle dílků na jejich správná místa a vrátí kompletní obrázek v původním tvaru. Tímto způsobem uživatelé mohou vidět hotové řešení a porovnat ho se svými vlastními pokusy



Poslední funkce "Change difficulty" slouží k úpravě obtížnosti skládání puzzle. Po kliknutí na toto tlačítko uživatel může změnit nastavenou obtížnost a přizpůsobit si tak složitost hry podle svých preferencí. Je možné vybrat mezi různými rozměry mřížky, jako například 3x3, 4x4, 5x5 až po 8x8.



Na obrázku lze vidět změna na mřížku 5x5, což výrazně zvyšuje obtížnost.

4. Zdroje

Obrovská inspirace z tohoto videa, ovšem podané mým vlastním způsobem:

https://www.youtube.com/watch?v=0A_Wde0Fbl&ab_channel=SylvainSaurel

<https://stackoverflow.com/questions/35111285/shifting-tiles-in-a-puzzle-game>