

Dyna Blaster

Karol Rychlicki, Dariusz Wilczak

1. Zaimplementowane interfejsy fabryk:

- a. IPlayerFactory -> com.rychlicki.wilczak.dyna.player. PlayerFactoryImpl
- b. ICPlayerFactory -> com.rychlicki.wilczak.dyna.corba.ICPlayerFactoryImpl

2. Algorytm gracza

Gracz został napisany na podstawie gracza „Rabbit” dostarczonego przez prowadzącego.

Ulepszenie gracza polegało na:

- a. unikaniu wchodzenia na tereny będące w zasięgu bomby:
wyliczana jest tablica komórek planszy zagrożonych wybuchem – stopień zagrożenia danej komórki wybuchem zwiększa się z ilością ramek przez które to zagrożenie występuje w danej komórce.
- b. pobieranie bonusu:
jeżeli w odległości jednego ruchu od gracza znajduje się pole bonusem oraz to pole nie jest zagrożone w dużym stopniu wybuchem to gracz ten bonus weźmie.
- c. stawianie bomb:
jeżeli aktualna pozycja uznawana jest za bezpieczną (w linii większej od zasięgu bomby w kierunku poruszania się jest możliwość przejścia) to gracz stawia bombę, dodatkowo bomba może zostać postawiona tylko co pewien okres czasu.