Házi Feladat Specifikáció

Shootemup

|  |  |
| --- | --- |
| Név | Részfeladat |
| Csipor János | Hálózati kommunikáció |
| Járó Áron | Játéklogika |
| Boroznaki Dániel | GUI |

Játék felépítése

Indulás után a fő menüben lehetséges a játékmód kiválasztása.

Két jatékmód: single- és multiplayer mód.

Singleplayer mód

A képernyő határain belül 2D-ben mozgó játékos, függőlegesen felfelé lövedékeket indíthat. A képernyőn való mozgatást a nyíl billentyűkkel, a lövedék indítást a CTRL billentyűvel végzi.

A képernyő tetejéről indulva az ellenfelek azonos sebességgel mozognak, közben lövedékeket lőnek vertikálisan lefele folyamatosan, állandó sebességgel és intenzitással, azonban a különböző ellenfelek egymástól eltérő intenzitással és eltérő sebzési képességgel rendelkező lövedékeket képesek indítani. Így jellemzően egyszerre több lövedék is lehet a pályán. A játék előrehaladtával egyre gyorsabban mozognak az ellenfelek, így a lövedékeik sebessége is nő, míg a játékos és lövedékei sebessége nem változik, ezzel nehezítve a játékot.

Ellenfél lövedékkel való ütközésekor megsemmisül. A játékos az ellenfél lövedékeivel való ütközésekor életet veszít, de a mozgási sebessége nem változik. Lövedékkel lövedéket nem lehet megsemmisíteni. A játéktéren csak a játékos, az ellenfelek és a lövedékek lehetnek. Az összes életpontja elveszítésekor a játékos veszít. A játékos ellenféllel való ütközéskor is életpontot veszít. Ellenfél ellenféllel való ütközése nem jár következménnyel. A játék végén a képernyő kiáll, megjelenik a játék végét jelző üzent, illetve az elért pontszám. A játék gombnyomásra a fő menübe lép vissza.

A cél az ellenfelek lövedékeinek elkerülése, illetve az ellenségek megsemmisítése. Az ellenfél megsemmisítése esetén a játékos pontot kap.

Multiplayer mód

Kiválasztása után csatlakozni kívánt IP-cím beírása történik. Ha az adott IP-vel rendelkező számítógépen a futó játék fő menüje van megnyitva, akkor a kapcsolat megnyílik, a játék elindul. Ha a kapcsolat megszakad (bármely játékos nem elérhető a játék indítása után) a játék megáll, hibát jelez. Gombnyomásra fő menübe tér vissza.

A játék a single módhoz hasonlóan zajlik, a cél, és szabályok azonosak, a két játékos kooperálva irtja az ellenséget. No friendly fire. Két játékos ütközése ütközése nem jár következménnyel. Amikor az egyik játékosnak elfogynak az életpontjai, akkor eltűnik a képernyőről, és passzívan figyeli a játék menetét. A játéknak vége, ha mindkét játékos veszített.

Tesztesetek

1. Single player végigjátszása, ennek során sebzések, ütközések vizsgálata.
2. Multiplayer módban a játék indítása után valamelyik játékos leállítja a programot. (Ez az implementációban egyenértékű lesz a hálózati kapcsolat megszűnésével.)