



به نام خدا

بازی نبرد دریا

مراحل بازی

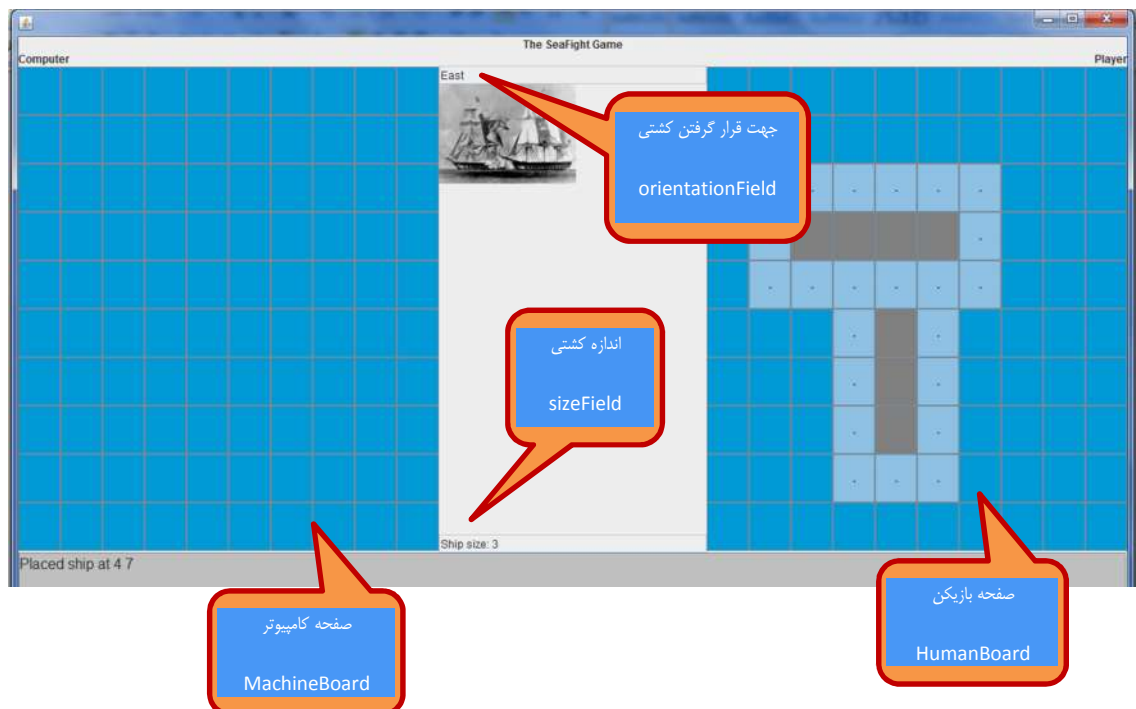
بازی به صورت یک نفره بوده و بین کاربر و کامپیوتر برگزار می‌شود. بازی یک با توضیح مختصری در خصوص برنامه آغاز می‌شود.



هر بازیکن یک صفحه به ابعاد ۱۰ در ۱۰ خواهد داشت که می‌تواند کشتی‌های خود را در خانه‌های آن بچیند. با کلیک چپ کشتی‌های چیده می‌شوند و با کلیک راست جهت قرار گرفتن کشتی‌های عوض می‌شود.

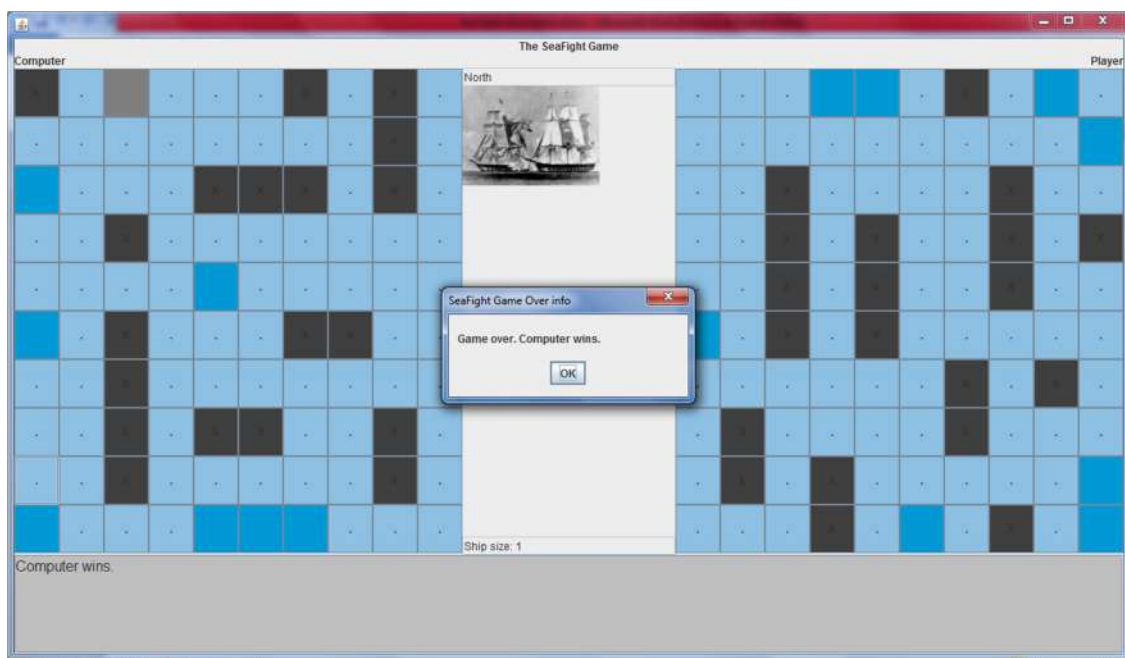
پس از چیده‌شدن کشتی‌های توسط کاربر و کامپیوتر بازی آغاز می‌شود.

صفحه چیدن کشتی‌های به شکل زیر خواهد بود.





پس از اتمام بازی صفحه بازی به شکل زیر خواهد بود.



اجرا

برای اجرای بازی کافیت فایل زیپ را در یک پوشه استخراج کنید و سپس در IntelliJ IDEA از منو File گزینه Open را انتخاب کرده و به مسیر پروژه ارجاع دهید.

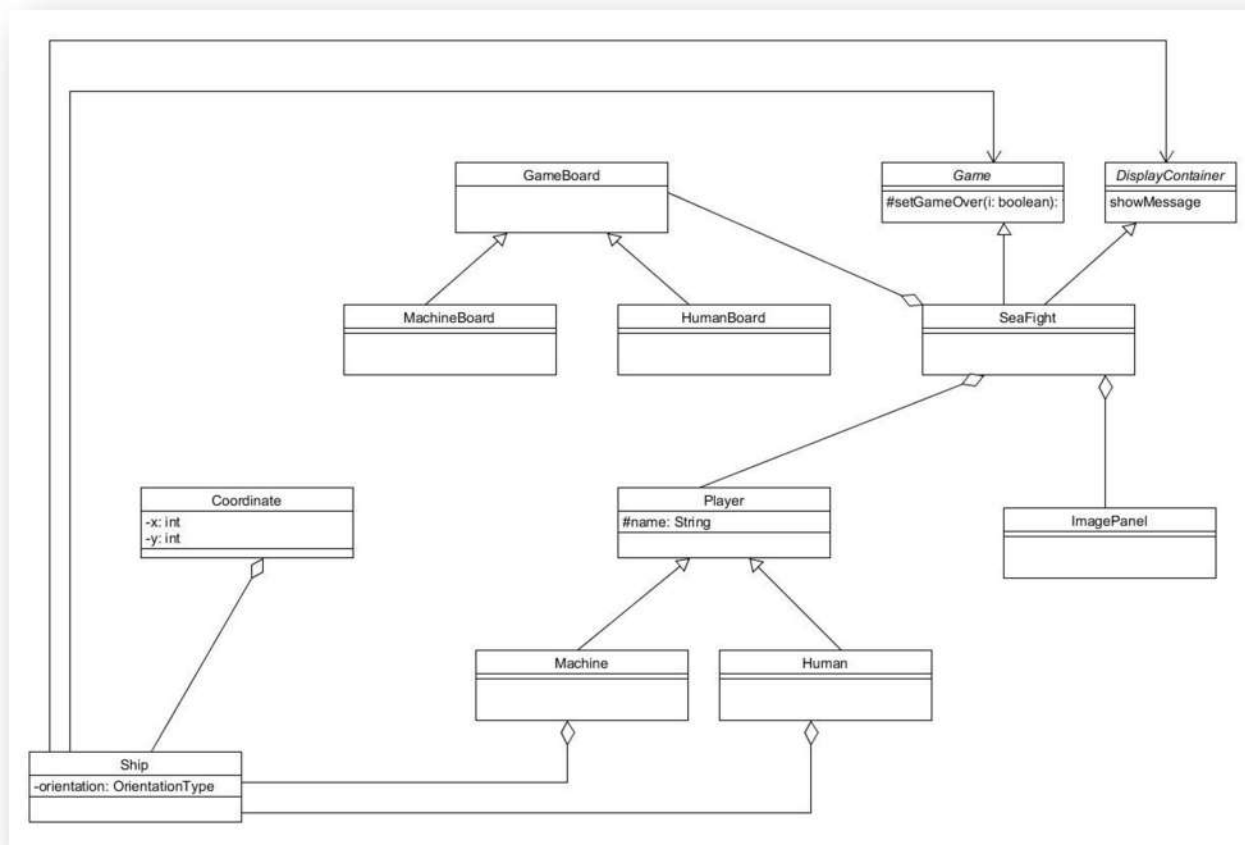
برای اجرا کلاس edu.sharif.ce.ce244.seafight.Runner را اجرا نمایید.

فایل‌های مربوط به تصاویر و فایل‌های صوتی مورد استفاده در برنامه در پوشه resources قرار دارد.

طراحی



شکل زیر نمودار UML طراحی بازی را نشان می‌دهد:



توسعه بازی

موارد زیر شامل اشکالات بازی است که می‌توان در گام بعدی آنها را رفع کرد. برخی از موارد نیز امکانات جدید قابل اضافه شدن به بازی را شامل می‌شود.

- امکان بازی دوباره پس از پایان یک دور بازی
- امکان مشاهده آمار کلی نتایج بازیکن و کامپیوتر پس از چند دور بازی



- بهتر کردن واسط گرافیکی در نشان دادن جایگذاری کشتی در صفحه بازی کن
- در مرحله جایگذاری کشتی، کشتی که قرار است جایگذاری شود را نشان دهد.
- بهتر کردن واسط گرافیکی در نشان دادن اصابت گلوله توپ به کشتی
- افزودن صدا به شلیک توپ
- بهتر کردن واسط گرافیکی کشتی‌های غرق شده
- ویرایش جدیدی از بازی که در آن اصابت یک گلوله توپ به هر کجای کشتی موجب غرق شدن کشتی شود.
- جایگذاری و شلیک هوشمند توسط کامپیوتر

منابع

1. OOP with Java Course , University of Joensuu Finland
<http://www.cs.joensuu.fi/~ageenko/java/>