

## Readme tema POO

**Greco Bogdan Octavian, 322CC(b)**

Tema a avut un grad de dificultate destul de ridicat, dar consider ca timpul acordat pentru rezolvarea temei ne-a permis sa o putem termina. Cred ca a reusit sa ne faca sa ne insusim cunostiintele predate la cursul de POO.

Timp de rezolvare: 30-40 ore

Instructiuni:

Mai intai se alege modul de joc: C - mod CLI, G – mod GUI sau T – mod test

### I. Modul CLI

1. Se afiseaza harta si se asteapta input de la user
2. Inputul este una dintre tastele w,a,s,d pentru deplasare pe harta. Ele corespund punctelor cardinare in modul clasic: w-nord,a-vest,s-sud,d-est;
3. Dupa fiecare input se afiseaza harta, iar daca este noua se afiseaza povestea corespunzatoare celulei, apoi, in functie de tipul celulei alte informatii suplimentare, daca e cazul. De asemenea exista o sansa de 20% sa gasim un numar random de monede. Acesta este si el afisat.
  - a) Daca celula este Shop, ni se precizeaza ca am gasit un magazin, apoi se asteapta input de la user
    - i. Inputul poate fi un numar, ce reprezinta numarul potiunii pe care il cumparam, sau tasta e-exit, pentru a iesi din magazine
    - ii. Dupa iesirea din magazine se afiseaza din nou harta pentru a putea continua
  - b) Daca celula este Enemy, se intra in modul de batalie. Se afiseaza caracteristicile jucatorului si ale inamicului, apoi se asteapta input de la user.
    - i. Daca se apasa tasta 1, jucatorul executa un atac normal.
    - ii. Daca se apasa tasta 2, jucatorul intra in modul spell, unde va alege un spell de folosit, apasand una din tastele 1,2,3,4
    - iii. Daca se apasa tasta 3, jucatorul intra in modul potion, unde va alege sa foloseasca o potiune, apasand una din tastele numerice (0 daca nu are nici o potiune)
    - iv. Dupa fiecare mutare a jucatorului se afiseaza informatii despre valorile atacului executat de player, dar si daca a fost un atac cu succes sau nu
    - v. Daca inamicul are viata  $\leq 0$ , atunci se anunta ca inamicul a fost invins, se afiseaza din nou harta, iar celula curenta devine Empty. Caracterul primeste experienta cu o valoare direct proportionala cu dificultatea bataliei (o valoare egala cu viata inamicului) si are o sansa de 80% sa castige un numar de monede direct proportional cu dificultatea bataliei (o valoare egala cu viata inamicului).
    - vi. Dupa fiecare mutare a jucatorului, inamicul investigheaza daca are un spell ce ii poate da damage player-ului
      - a. Daca se gaseste un astfel de spell, atunci exista o sansa de 80% sa se foloseasca un spell random dintre cele care ii dau damage playerului, si o sansa de 20% sa se foloseasca un atac normal
      - b. Daca nu exista un astfel de spell atunci inamicul va ataca normal.

- vii. După fiecare mutare a inamicului se afișează informații despre damage-ul dat de inamic, dar și despre damage-ul primit de player.
  - viii. Dacă caracterul are viață  $\leq 0$ , atunci se afișează că jocul s-a încheiat, iar jucătorul a pierdut.
  - ix. Acum, se regenerează viața și mana jucătorului și playerului
  - x. După mutarea inamicului se afișează din nou informațiile despre caracter și inamic, apoi se așteaptă din nou input de la user
  - xi. Bătălia se desfășoară până când cineva castigă.
  - c) Dacă celula este Finish, atunci se anunță că am ajuns la finalul jocului, și că l-am terminat cu succes.
4. Jocul așteaptă input de direcție de la jucător, până la găsirea celulei finish, sau până când caracterul este învins în bătălie.

## II. Modul GUI

1. Se afișează fereastra de logare
  - a) Se așteaptă input de la user în câmpurile email și password.
  - b) La apăsarea butonului LOGIN se verifică dacă vreunul din conturile existente (din fisierul JSON) corespunde datelor introduse în cele două câmpuri. (Am modificat două intrări din fisier pentru a mă loga mai ușor: (email: a, password: a), (email: b, password: b))
  - c) Dacă există un cont cu informațiile introduse se afișează o fereastră de dialog care ne spune că logarea s-a realizat cu succes.
  - d) Dacă nu există un astfel de cont, atunci se afișează o fereastră care ne spune că nu am reușit să ne logăm
2. La închiderea ferestrei de logare se afișează o fereastră de selectare a personajului
3. După selectarea personajului se afișează game screen-ul.
4. Deplasarea se realizează cu ajutorul celor 4 butoane
5. Se afișează tot timpul detaliile jucătorului, harta de joc, detalii despre celula curentă, dar și povestea
6. La întâlnirea unui magazin, se intră în modul de afișare al magazinului: se afișează în continuare informațiile despre caracter, dar harta este înlocuită de lista de potțiuni disponibile. Acestea se pot cumpăra prin apăsarea butonului corespunzător. Pentru a ieși din magazin se apasă tasta exit.
7. La întâlnirea unui inamic se intră în modul de afișare al bătăliei. Se afișează detalii despre jucător, și despre inamic. Jucătorul este primul care atacă, prin apăsarea unui buton din cele disponibile: Poate ataca normal, folosi o potțiune sau un spell. După mutarea jucătorului, inamicul atacă la apăsarea butonului Enemy Attack. Bătălia se desfășoară după aceleași reguli ca la modul CLI (vezi I.3.b).v. – I.3.b).xi.)
  - a) Dacă inamicul castigă, atunci se afișează fereastră bătăliei, însă nu mai există decât butonul EXIT, care ne scoate din joc
  - b) Dacă player-ul castigă, atunci ne întoarcem la afișarea hărții
8. La găsirea finalului, se afișează harta finală, însă butoanele de deplasare sunt înlocuite de butonul EXIT care ne scoate din joc
9. La ieșirea din pagina jocului, se afișează pagina de detalii cu un mesaj diferit în funcție de finalul jocului (caracterul a câștigat sau a pierdut)

## III. Modul Test

1. Se selectează automat un cont și un caracter
2. Se deplasează câte o casută la dreapta la apăsarea oricărei taste până la întâlnirea magazinului
3. În magazin se pot cumpăra potțiuni

4. Se deplaseaza din nou la dreapta
5. Se deplaseaza in jos pana la intalnirea inamicului
6. Se dueleaza inamicul si caracterul dupa regulile din modul CLI (vezi I.3.b).v.-I.3.b).xi.
7. Daca invinge inamicul se incheie jocul
8. Daca invinge caracterul se deplaseaza la dreapta (apare mesajul de eroare)
9. Caracterul se deplaseaza in jos si jocul se termina