

## Gra Dyna Blaster - instrukcja użytkownika

### Wymagania systemowe do uruchomienia gry

Aby uruchomić grę, użytkownik musi mieć zainstalowane środowisko Javy (JRE) albo wszystkie potrzebne pliki, zawarte w pakiecie JDK, by móc samemu skompilować i wykonać program.

### Sposób uruchomienia aplikacji

1. Jeśli użytkownik chce uruchomić przygotowany wcześniej program:
  - Uruchomić `Server_run.bat` z katalogu `Server` lub w wierszu poleceń poprzez wpisanie komendy `java -jar Server.jar`
  - Po uruchomieniu serwera należy wykonać plik `Client_run` z katalogu `Client` lub w wierszu poleceń poprzez wpisanie komendy `java -jar BOOMBER_MAN.jar`
2. Jeśli użytkownik chce skompilować i wykonać program:
  - Edytować plik `Server_compile_and_run.bat`, zmienić w nim ścieżkę do środowiska JDK na taką, jaka jest w danym komputerze. Następnie uruchomić ten plik.
  - Po uruchomieniu serwera należy zmienić ścieżkę do środowiska JDK w pliku `Client_compile_and_run.jar` oraz uruchomić ten plik.

### Sposób wygenerowania dokumentacji

Aby wygenerować dokumentację, należy:

- Edytować pliki `java_doc` w folderach `Server` oraz `Client`, zmienić w nich ścieżki do środowiska JDK na taką, jaka jest w danym komputerze.
- Uruchomić oba pliki `java_doc`. Dokumentacja zostanie wygenerowana w tychże katalogach.

### Zasady oraz punktacja w grze (elementy dodatkowe)

Gra polega na poruszaniu się tzw. bomberem, podkładaniu bomb (w miejscach, w których się aktualnie znajduje) w celu niszczenia obiektów statycznych (boxów) oraz poruszających się po planszy przeciwników. Celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów poprzez

niszczenie w.w. obiektów oraz odnalezienie przejścia do kolejnych poziomów, których jest w sumie pięć.

Na przejście gry ma się ograniczony czas, ilość bomb oraz punkty życia, które maleją do zera po każdym bezpośrednim spotkaniu z przeciwnikiem bądź zasięgiem rażenia bomby. Na start ma się 100 pkt życia. Bomba zabiera 10pkt, a przeciwnik liniowo 4pkt co 5 jednostek odświeżania. Punktacja przedstawia się następująco:

- zniszczenie boxa +10 pkt
- zniszczenie przeciwnika +15 pkt
- po zwycięstwie każda pozostała sekunda czasu = 1 pkt

Występują trzy poziomy trudności Easy (x1), Medium (x1,25), Hard (x1,5). Są one odpowiednio mnożnikami, które:

- zwiększają liczbę otrzymywanych obrażeń od przeciwnika i bomby
- zwiększają prędkość poruszania się przeciwnika
- zmniejszają ilość dostępnych bomb
- zmniejszają ilość czasu
- zwiększają liczbę punktów, otrzymanych za zniszczenie obiektów

### Sterowanie

STRZAŁKA DO GÓRY - ruch bombera w górę

STRZAŁKA W DÓŁ - ruch bombera w dół

STRZAŁKA W LEWO - ruch bombera w lewo

STRZAŁKA W PRAWO - ruch bombera w prawo

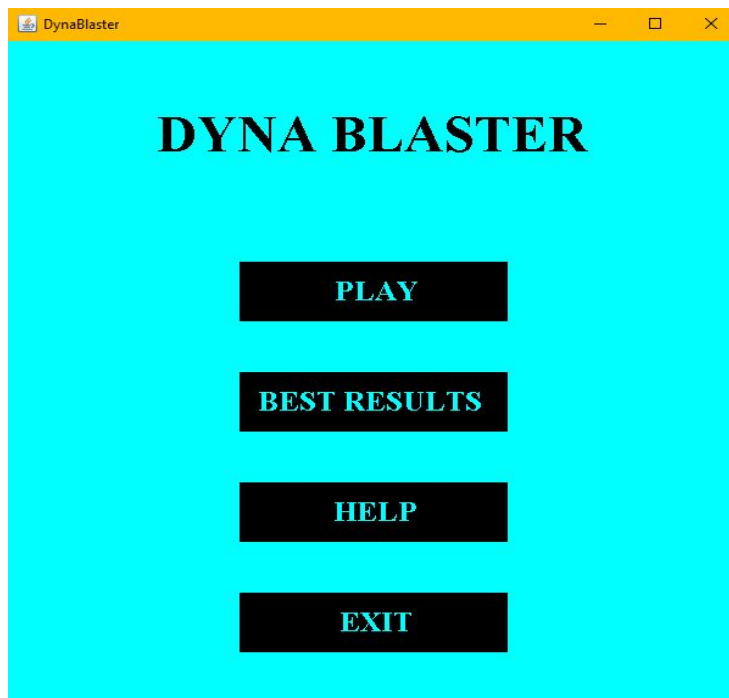
SPACJA - podłożenie bomby

P - pauza

### O serwerze

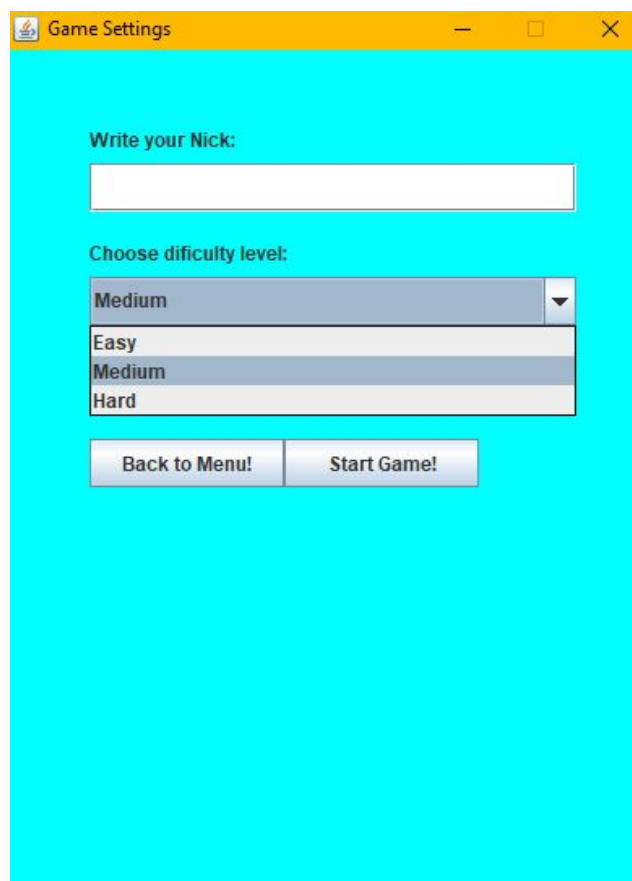
Serwer jest konsolową, bezobsługową aplikacją. Posiada on własne pliki konfiguracyjne w takim samym formacie, co pliki klienta. Po uruchomieniu serwer wyświetla komunikat o tym, czy działa poprawnie czy też nie i czeka na polecenia od klienta. Wszystkie komendy i informacje transportowane między klientem a serwerem są wyświetlane w konsoli. Poniżej obraz przedstawiający wygląd aplikacji serwera:





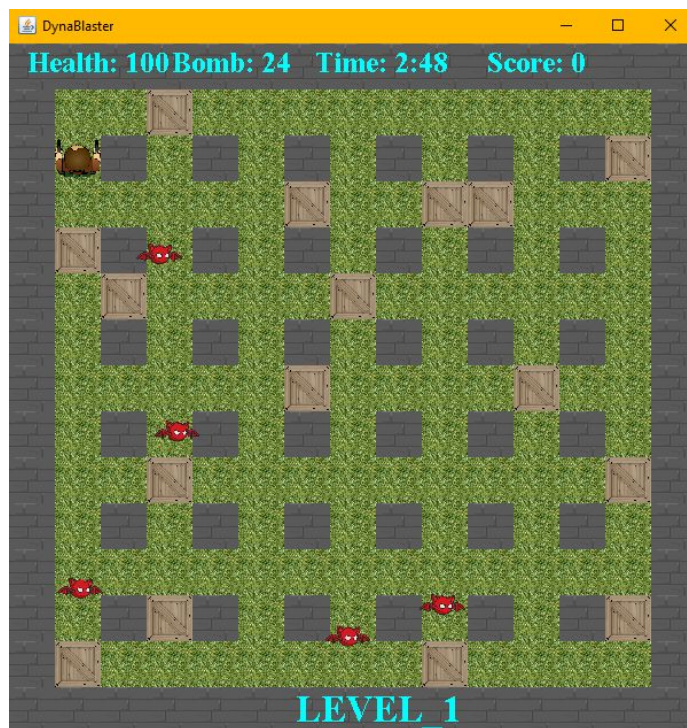
rys.1

Główne menu aplikacji wygląda tak, jak na rys.1. Zawiera 4 przyciski, pozwalające na rozpoczęcie nowej gry, obejrzenie listy dziesięciu najlepszych wyników, uzyskanie pomocy w sterowaniu oraz zakończeniu programu.



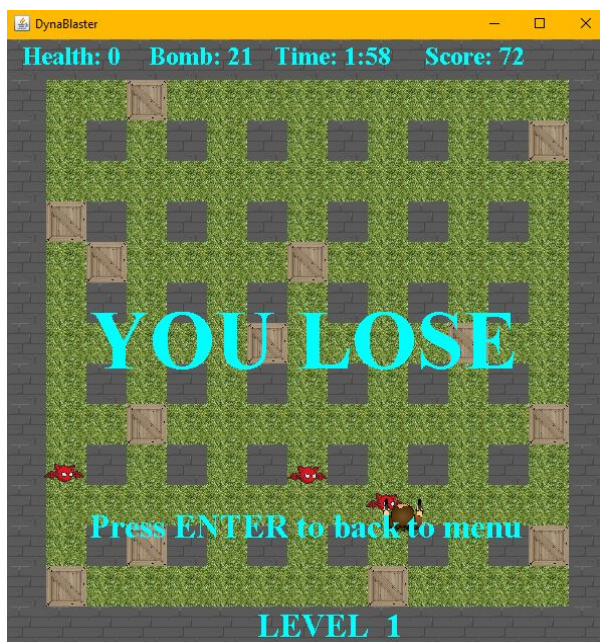
rys.2

Po wciśnięciu w menu głównym *PLAY* pojawia się nowe okno z ustawieniami gry (rys.2). Użytkownik może wpisać swój nick oraz wybrać poziom trudności - jeden z trzech dostępnych. Kiedy kliknie *Start Game!*, uruchomi się pierwszy poziom gry. Może również wrócić do głównego menu przyciskiem *Back to Menu!*.



rys.3

Rys.3 przedstawia wygląd planszy do gry użytkownika. Pod jednym z boxów znajduje się przejście do kolejnego poziomu.



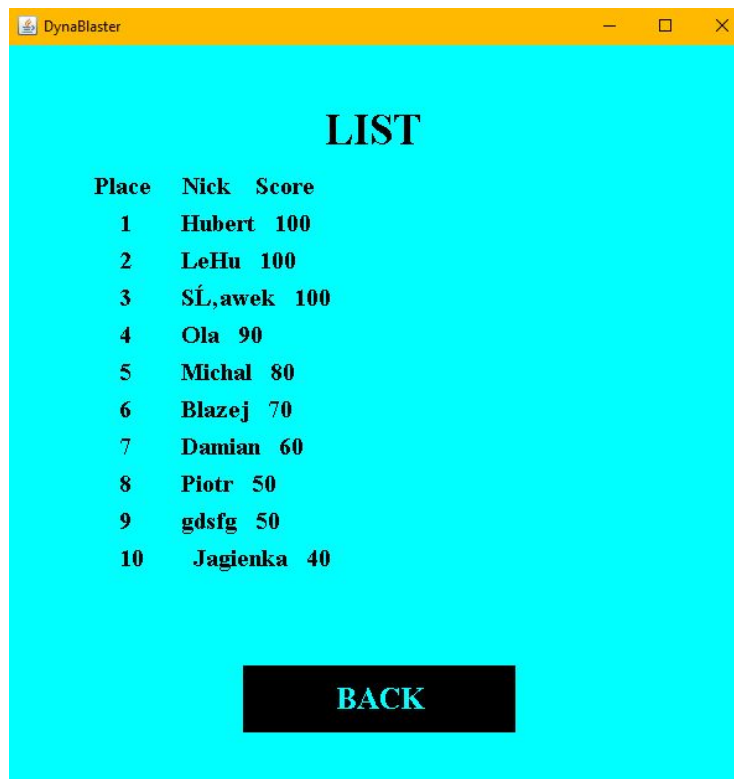
rys.4



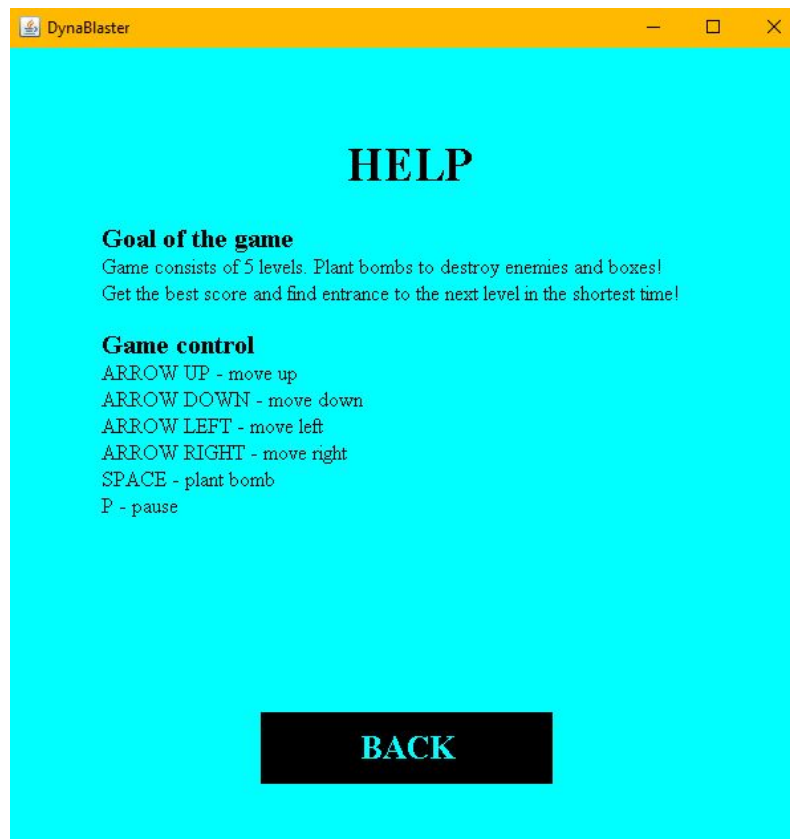


rys.5

Rysunki 4 i 5 przedstawiają kolejno wiadomości o porażce i zwycięstwie użytkownika. Po zwycięstwie wyświetlany jest dodatkowo wynik gracza. Następnie jeśli ten wynik jest lepszy od ostatniego na liście najlepszych wyników, to jest on umieszczany na tej liście (rys.6), którą otwiera przycisk w głównym menu *BEST RESULTS*.



rys.6



rys.7

Na rys.7 przedstawiono okno klienta opisujące sterowanie oraz główny cel gry. Pojawia się ono po wciśnięciu przycisku *HELP* w menu głównym.