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:

```
C:\Users\lenovo\Desktop\proze201_leszczynski_kobuszewski\Server>TITLE SERVER BOOMBER MAN

C:\Users\lenovo\Desktop\proze201_leszczynski_kobuszewski\Server>TITLE SERVER BOOMBER MAN

C:\Users\lenovo\Desktop\proze201_leszczynski_kobuszewski\Server>java -jar Server.jar
Picked up _JAVA_DPTIONS: -xmx2024M
Server is working.Ready to command execution
FROM CLIENT: GET_SETTINGS

TO CLIENT: Immber_of_levels=5 number_of_box_width=15 number_of_box_height=15 with=616 height=639
FROM CLIENT: GET_HELP

TO CLIENT: Goal of the game@Game consists of 5 levels. Plant bombs to destroy enemies and boxes!@Get the best score and find entrance to the next level in the shortest time!@Game control@ARROW UP - move up@ARROW DOWN - move down@ARROW LEFT - move left@ARROW RIGHT - move right@SPACE - plant bomb@P - pause@
FROM CLIENT: GET_BEST_SCORES

TO CLIENT: place1=Hubert,100 place2=LeHu,100 place3=Slawek,100 place4=Ola,90 place5=Michal,80 place6=Blazej,70 place7=Damian,60 place8=Piotr,50 place6=Piliza,50 place10=Jagienka,40
FROM CLIENT: GET_BOMB_COMFIG

TO CLIENT: score=0 health=100 max_amount_of_bomb=100 max_game_time=18000
FROM CLIENT: GET_BOMB_COMFIG

TO CLIENT: time_to_explode=70
FROM CLIENT: GET_BOMB_COMFIG

TO CLIENT: time_to_damage=10
FROM CLIENT: GET_BOMB_COMFIG

TO CLIENT: time_to_amage=10
FROM_CLIENT: GET_BOMB_COMFIG

TO CLIENT: GET_BOMB_COMFIG

TO CLIENT: GET_BOMB_COMFIG

TO CLIENT: GET_BOMB_COM
```

O kliencie

Po uruchomieniu Klienta bez nawiązania połączenia z serwerem pojawia się następujący komunikat:



Gra zostaje uruchomiona w trybie offline po kliknięciu przycisku *PLAY* lub wyłączona - po kliknięciu *EXIT*.



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.

			-		×
	Write your Nick:				
	Choose dificulty level:				
	Medium			-	
	Easy				
	Medium				
	Hard				
	Back to Menu!	Start Game!			
	Dack to Menu.	Start Game.			

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.

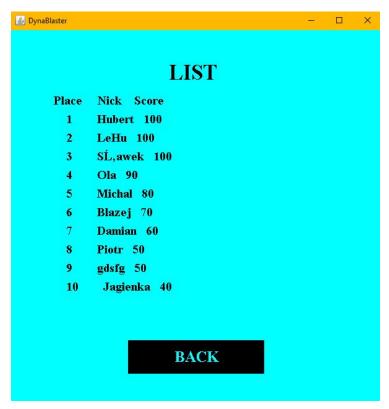


rys.4

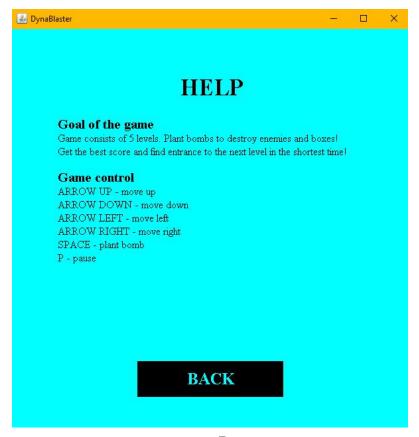


rys.5

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.