

Instytut Informatyki UwB



Zaawansowane programowanie obiektowe w Javie

Autor:

Karolina Szymańska 76045

Prowadzący dr hab. A. Kornilowicz

Białystok 2022 r.

1. Przeznaczenie i funkcjonalności aplikacji

Została wykonana gra, w której poruszamy się graczem po mapie. Gracz nie może wyjść poza mapę oraz są wygenerowane obiekty, na które gracz nie może wejść.

Gra składa się z:



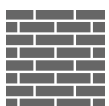
gracza



ziemi



trawy



mur



drzewa

Gracz porusza się za pomocą klawiszy.

A - ruch w lewo

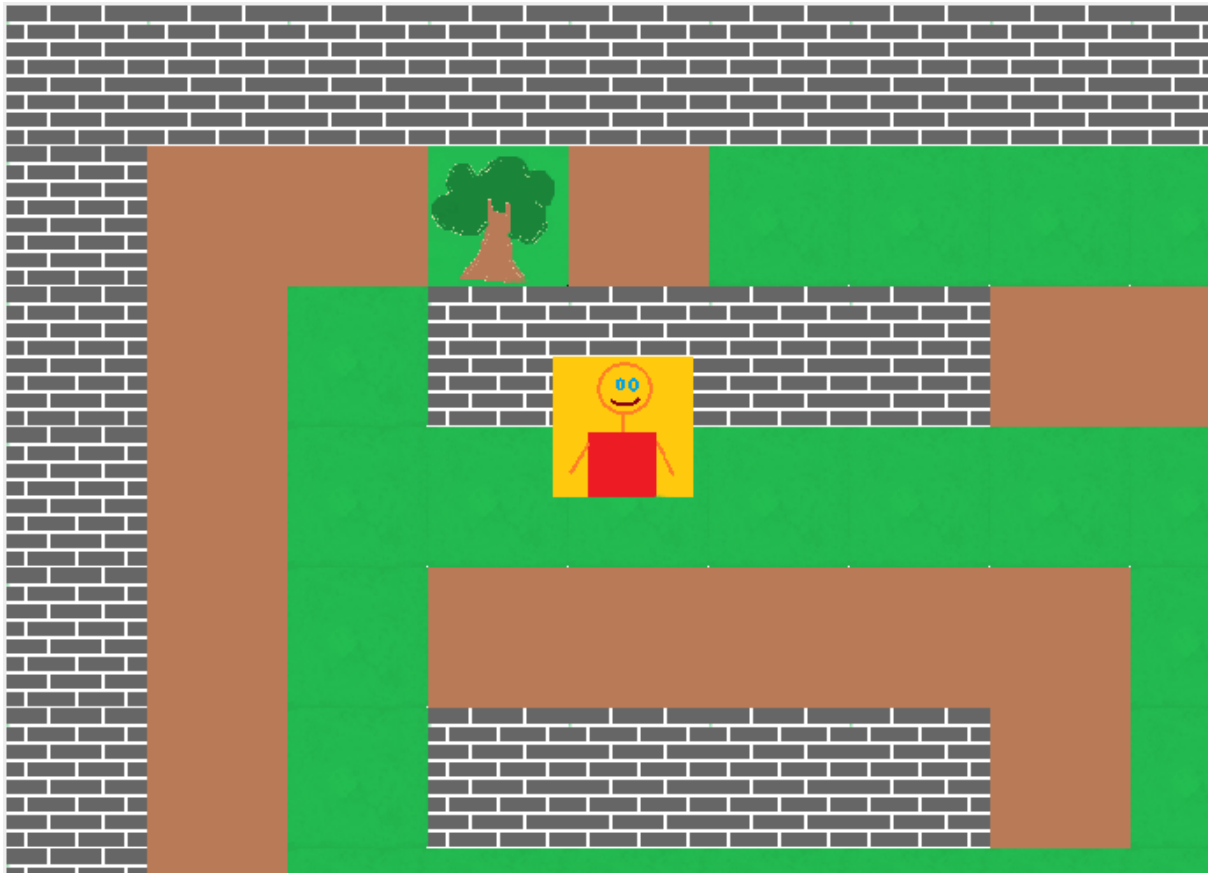
D - ruch w prawo

W - ruch do góry

S - ruch w dół

Wygląd mapy jest zapisana w pliku tekstowym (res->world->world1.txt). W pierwszej linijce jest określana wielkość mapy (z ilu płyt się składa). W drugim pozycja gracza, a później wypełniona jest mapka liczbami od 0 do 3.

0 reprezentuje trawę, 1 - ziemię, 2 - mur, 3 - drzewo.



Kolizja następuje gdy tułów gracza(czerwony prostokąt) zetknie się z murem, lub drzewem.

2. Wymagania systemowe

JDK 16 do kompilacji projektu

3. Użyte technologie

Eclipse IDEA - IDE

JDK 16 - środowisko programistyczne

Java Swing - jest biblioteką Java Foundation Classes (JFC), która służy do tworzenia aplikacji okienkowych.

4. Kompilacji aplikacji

Kompilacja odbywa się w katalogu domowym projektu, czyli "gra-java". Klasa główna nazywa się "Luncher.java". Należy otworzyć program np. w Eclipse i uruchomić, Modulepath powinno być jdk16.