

Dwarven Treasure

by Jakub Froń

Instrukcja Użytkownika

1. Uruchomienie programu

W archiwum powinny znajdować się dwa foldery; src i bin.
Pod żadnym pozorem nie usuwać żadnego z nich!

Folder src zawiera cały kod programu, a folder bin ma odpowiednio rozmieszczone pliki graficzne potrzebne do gry, w zamyśle folder bin ma zostać wykorzystany jako miejsce docelowe kompilacji!

Zalecanym sposobem kompilowania jest używanie polecenia java. Dla mniej zaawansowanych w obsłudze konsoli terminala przedstawiam sekwencję poleceń:

1. Wejście do foldera bin
2. Wpisanie w terminalu polecenia:
`javac -d . ../../src/com/coldproject/DwarvenTreasure/**/*.java`
3. Uruchomienie programu przez wpisanie polecenia:
`java -cp . com.coldproject.DwarvenTreasure.Main.Game`

2. Sterowanie

Całość gry obsługuje się klawiszami:

Strzałka w górę/dół/lewo/prawo – ruch w odpowiednio
górę/dół/lewo/prawo

Spacja – o ile ma się wyposażony kilof, który znajduje się na mapie, można zniszczyć odpowiedni blok, do którego stoimy obrócenie twarzą.



3. Rozgrywka

Zadaniem gracza jest przeprowadzenie krasnoluda przez starą kopalnię do której wpadł w wyniku prac kopalnianych. Żaden krasnolud nie może wyjść z kopalni bez złota, więc zwycięstwo oznacza zdobycie wszystkich możliwych do znalezienia sztabek złota rozsianych po kopalni. Kluczem do zwycięstwa jest odnalezienie starego kilofa, który umożliwi przebicie się przez skruszony gład.

Legandy głoszą też o sekretnym pomieszczeniu, w którym podobno znajduje się słynny sekretny Graal, odnalezienie go równałoby się zwycięstwu.

4. Wymagania sprzętowe

Około 500 KB przestrzeni dyskowej.

Klawiatura.

Ekran.

System operacyjny, najlepiej Ubuntu.

Działający komputer.

5. Informacje ogólne

Projekt powstał na zaliczenie przedmiotu Programowanie Obiektowe na IIUWR. Gra nie ma na celu poszerzanie horyzontów game-dev'u, tylko przedstawienie nabytych umiejętności podstaw programowania obiektowego. Pojęcia klas, klas abstrakcyjnych, dziedziczenia itd.