

# Instrukcja użytkownika



## 1. Wymagania systemowe

JDK (wersja min. 8) – java.exe, javac.exe, javadoc.exe

## 2. Sposób uruchomienia gry

Po pobraniu folderu z repozytorium PROZE20L\_Florianczyk\_Sadura z serwera GITLAB należy dokonać kompilacji kodu źródłowego aplikacji za pomocą pliku wsadowego *kompilacja.bat* (w folderze powinny pojawić się pliki z rozszerzeniem .class). Następnie, dzięki uruchomieniu pliku *dynablaster.bat* włączy się gra. Przy kolejnych uruchomieniach gry nie trzeba już wykonywać kompilacji. W celu przeczytania dokumentacji kodu należy wybrać plik *dokumentacja.bat*.

Aby możliwa była gra online przed włączeniem gry należy uruchomić serwer w analogiczny sposób, używając plików: *kompilacja\_serwera.bat*, *uruchomienie\_serwera.bat*, *dokumentacja\_serwera.bat*.

## 3. Opis gry

Okno aplikacji początkowo wyświetla zawartość menu. Kliknięcie LPM w dane pole spowoduje odpowiednio:




- *START* – rozpoczęcie gry
- *RANKING* – wyświetlenie listy 10 najlepszych wyników z bazy (online lub offline)
- *POMOC* – wyświetlenie krótkiej instrukcji gry
- *ZALOGUJ SIĘ/ WYLOGUJ SIĘ* – nawiązanie/ zakończenie połączenia z serwerem.
- *WYJDŹ* – zakończenie działania aplikacji.

W celu powrotu do Menu należy kliknąć LPM pole *WRÓĆ*.

Plansza gry przedstawia labirynt z przeszkodami złożony z szarych bloków niezniszczalnych- skał oraz niebieskich bloków zniszczalnych- diamentów, między którymi porusza się bohater gry oraz próbujące go zniszczyć potwory. Bomber oczyszcza przejścia za

pomocą bomb. Wybuchająca bomba może zniszczyć obiekty w pewnym otoczeniu – potwory, diamenty, a także samego Bombera. Skały są niezniszczalne i zatrzymują falę uderzeniową. Gra składa się z 3 poziomów o różnym stopniu trudności. Każdy poziom ma inną planszę, przedstawiającą różne układy labiryntu, inne przeszkody i różną liczbę potworów. Przejście na kolejny poziom następuje po pomyślnym ukończeniu aktualnego, tj. znalezieniu ukrytego pod przeszkodą (po drugiej stronie planszy) portalu. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracz może wybrać wersję online lub offline.

Gracz ma 4 życia do wykorzystania. Traci życie jeśli wpadnie na potwora lub będzie w miejscu rażenia bomby. Wraz z przejściem do następnego etapu do puli dodaje się jedno życie. Gracz ma także ograniczoną liczbę bomb oraz określony czas na przejście poziomu, po którym odpada z gry. Po zakończeniu gry wyświetla się okno z prośbą o podanie nazwy użytkownika. Należy wpisać min. 3 znaki i zatwierdzić przyciskiem *OK*. Następnie wynik punktowy wraz z nickiem zostaje zapisany w bazie. Jeśli gracz jest zalogowany to jest to baza pobrana z serwera, a jeśli nie to jest ona lokalna. Dodatkowo na planszy znajdują się bonusy takie jak:

- przyspieszenie Bombera 
- zamrożenie potworów 
- dodatkowe życie 

Aktualny stan gry (liczba posiadanych żyć i bomb, uzyskane punkty oraz pozostały czas) wyświetla się w górnej części planszy przez cały czas trwania rozgrywki. Gracz może zapauzować grę za pomocą przycisku *Escape*. Za pomocą przycisku *WRÓĆ* gracz wraca do *Menu* bez zapisania swojego wyniku i bez możliwości powrotu do rozpoczętej rozgrywki.

#### 4. Punktacja

Na wynik składa się czas, zachowane życia, ilość pokonanych potworów i plansz  
$$\text{wynik} = T/2 + 5*L + 10*M + 15*P + 1*B$$

- T - pozostały czas w sekundach
- L - zachowane życia
- M - zabite potwory
- P - ukończony level (np. 30 pkt za ukończenie 2 poziomu)
- B – liczba zniszczonych diamentów.

## **5. Sterowanie w grze**

- strzałki – poruszanie się Bomberem
- spacja- zrzucenie bomby, wybuch następuje po 3 sekundach
- Esc – pauza/wznowienie gry

Wszelkie działania myszką wykonuje się za pomocą LPM.