

Dokumentacja projektu

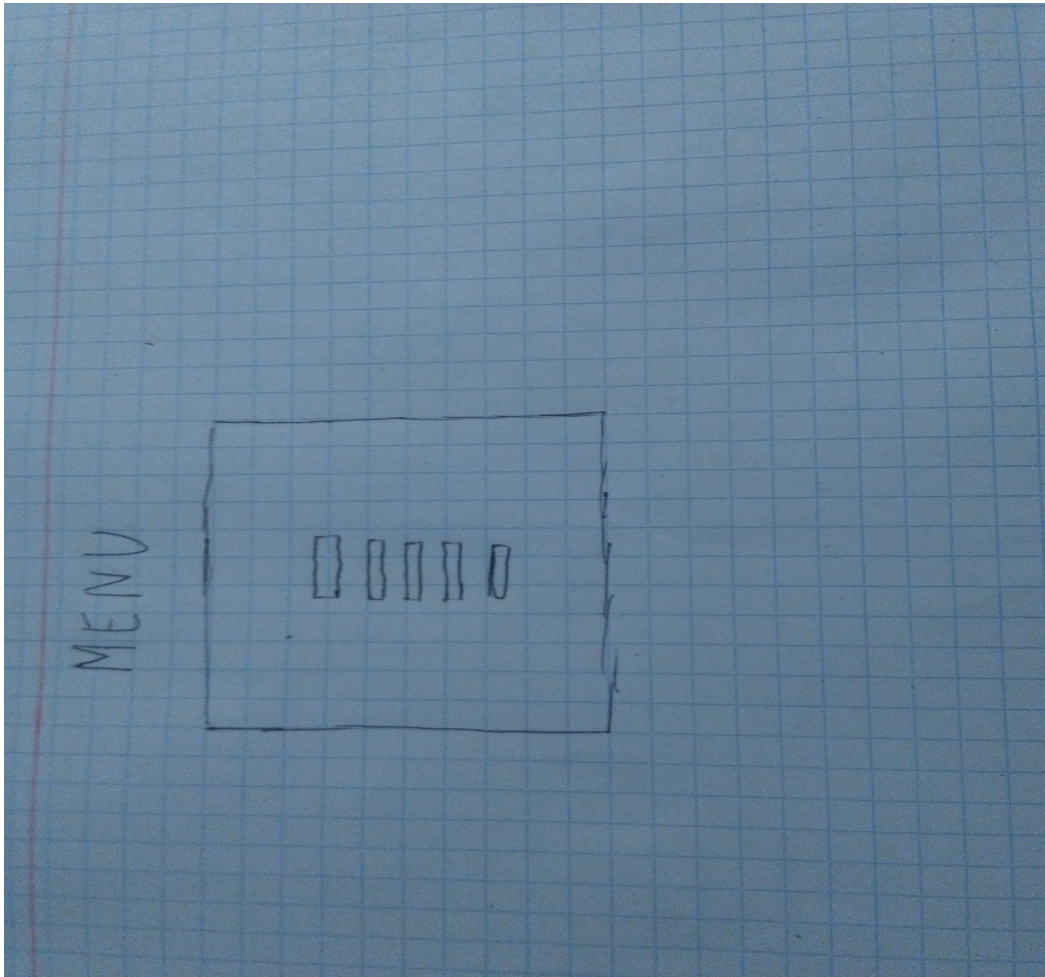
„ Statki ”

Maciej Stachowiak

Harmonogram prac :

- stworzenie GUI ,czyli stworzenie szaty graficznej aplikacji, zaimplementowanie menu oraz przygotowanie programu do implementacji gameplayu, - 15 listopad,
- stworzenie podstaw gry tj. stworzenie planszy, implementacja ruchów i możliwości gracza (rozstawianie statków, strzelanie do drugiej planszy)
- 29 listopad,
- stworzenie „sztucznej inteligencji” komputera (możliwość rozstawiania statków, strzelanie), - 13 grudnia
- stworzenie możliwości gry gracz vs gracz - 20 grudnia
- dopracowanie szczegółów, czyli zaimplementowanie dodatkowych opcji np. ustawianie ilości statków, implementacja dźwięków oraz poprawianie błędów
- 10 stycznia
- przygotowanie finalnej wersji programu - 17 stycznia

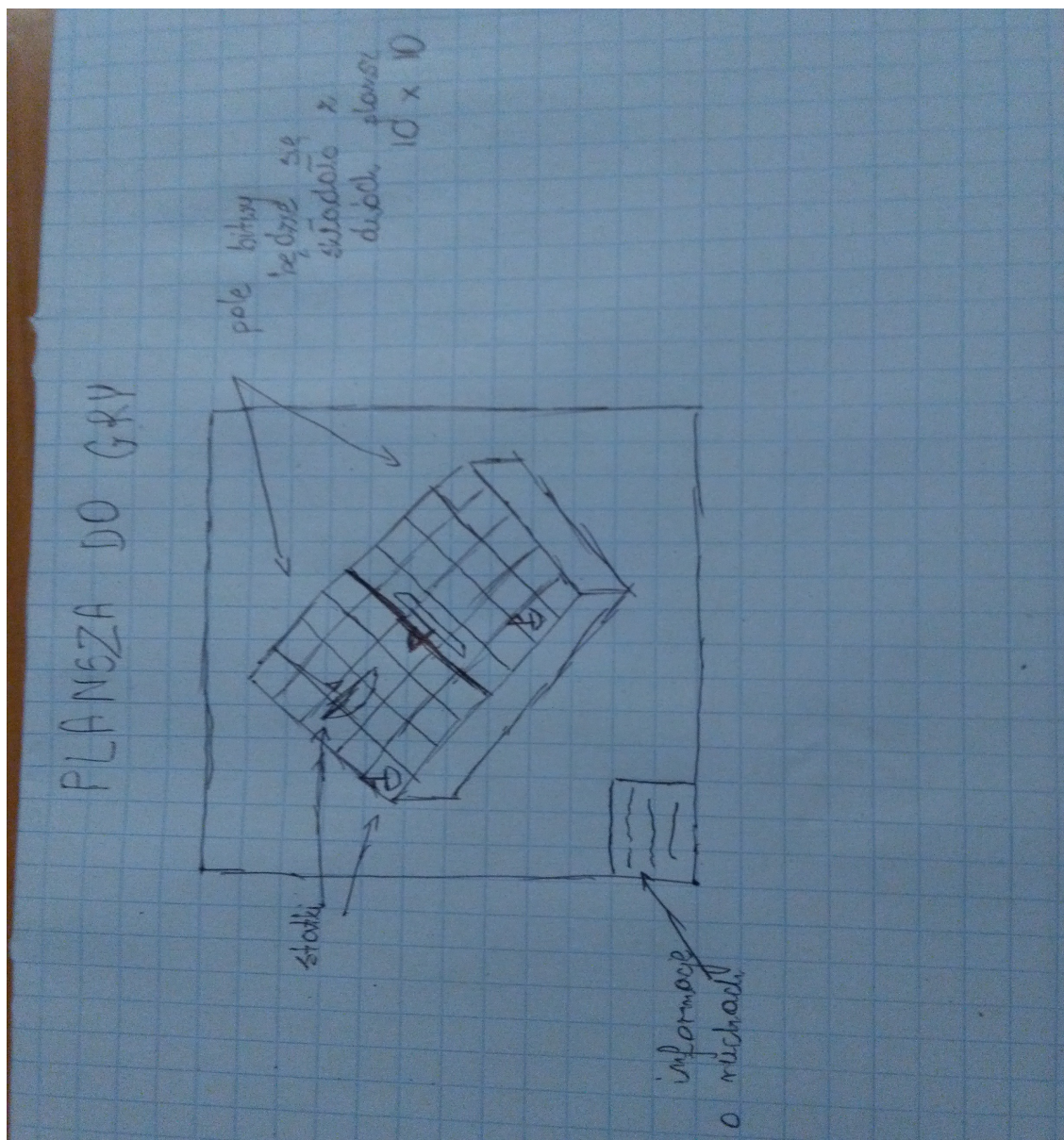
Docelowo gra tworzona jest na system operacyjny Windows (testy gry będą odbywać się na wersji Windows 8.1). Natomiast sama gra będzie miała formę aplikacji okienkowej działającej w trybie pełnoekranowym. Podczas gry gracz będzie miał możliwość rozstawienia swoich okrętów oraz zniszczenia statków przeciwnika, którym może zostać albo inny gracz, albo komputer.



Przykładowy wygląd menu

Funkcjonalności dotyczące rozgrywki :

- możliwość gry gracz vs gracz lub gracz vs CPU,
- gracz będzie miał możliwość zapisu gry i wczytania jej w dowolnym momencie,
- w grze będzie istnieć tablica wyników/punktacja ,
- gracz będzie miał dostęp do wszystkich wykonanych ruchów w grze ,
- gracz będzie mógł ustawić liczbę statków biorących udział w bitwie (będzie istnieć górna granica, której nie da się przekroczyć),
- informacja o trafieniu/chybieńiu gracza/komputera.



przykładowy wygląd gry

Pozostałe funkcjonalności :

- dźwięk w grze,
- odpowiedni kontrast kolorów,
- program działa w trybie pełnoekranowym.

Technologie :

Do stworzenia gry zostanie wykorzystana biblioteka i narzędzia programistyczne zawarte w pakiecie Qt w wersji z numerem głównym 5. Natomiast grafika zostanie wykonana za pomocą programu dostarczanego

z system Windows, czyli Paint. Kod źródłowy oraz wykorzystywane pliki będą udostępniane w repozytorium dostępnym na stronie github znajdującym się pod linkiem :

<https://github.com/maciej2301996/Projekt-C-/tree/IPP> .