

Maciej Krysiak
Dominik Baczyński

POZIOMY Gry Lunar Lander

ZARYS OGÓLNY

Gra Lunar Lander polega na przechodzeniu kolejnych poziomów gry. Poziomy gry są wczytywane z plików konfiguracyjnych. W celu modyfikacji poziomu, należy dokonać zmian w plikach konfiguracyjnych. Aby dodać nowy poziom, należy dodać nową planszę w plikach konfiguracyjnych.

JAK DZIAŁAJĄ PLIKI KONFIGURACYJNE?

Przeczytaj dokument **Pliki konfiguracyjne**.

GDZIE ZNAJDUJĄ SIĘ POZIOMY GRY?

- Lokalnie -> `game/resources/level{{nr_poziomu}}.properties`
- Na serwerze -> `server/config/level{{nr_poziomu}}.properties`

GDZIE ZNAJDUJE SIĘ INFORMACJA O ILOŚCI POZIOMÓW?

Informacji o ilości poziomów należy szukać w poniższym pliku:

- Lokalnie -> `game/resources/defaultGameSettings.properties`
- Na serwerze -> `server/config/gameSettings.properties`

Informacja ta znajduje się pod kluczem ***numberOfLevels***

UWAGA! Liczba poziomów musi zgadzać się z wartością pola ***numberOfLevels***. W przeciwnym przypadku gra nie będzie działać prawidłowo, a w najgorszym przypadku może ulec uszkodzeniu.

BUDOWA PLIKU

```
gravitySpeed=9.81
xStart=50
yStart=10
xVertecies=0;0;10;28;40;45;50;55;60;90;100;100
yVertecies=100;90;90;90;85;90;83;90;88;75;77;100
xLanding=55;70;70;55
yLanding=100;100;70;70
numberOfMeteors=2
xMeteors=-10;101
yMeteors=-10;-10
speedMeteors=20;-20
K=100
M=80
```

WYJAŚNIENIE PARAMETRÓW PLIKU

- gravitySpeed – wartość przyspieszenia grawitacyjnego
- xStart – punkt startowy x statku
- yStart – punkt startowy y statku
- xVertical – lista wierzchołków x ukształtowania terenu planety oddzielone średnikami.
- yVertical – lista wierzchołków y ukształtowania terenu planety oddzielone średnikami **UWAGA! Liczba wierzchołków x i y musi się zgadzać**
- xLanding – lista wierzchołków x lądowiska dla statku oddzielone średnikami
- yLanding – lista wierzchołków y lądowiska dla statków oddzielone średnikami.
UWAGA! Liczba wierzchołków x i y musi się zgadzać
- numberOfMeteors – liczba meteorów.
- xMeteors – współrzędne x pojawienia się meteorów oddzielone średnikami
- yMeteors – współrzędne y pojawienia się meteorów oddzielone średnikami.
UWAGA! Zarówno liczba parametrów xMeteors jak i yMeteors musi zgadzać się z wartością pola numberOfMeteors
- speedMeteors
- K – wartość punktów przyznawana za ukończenie poziomu
- M – maksymalna wartość punktowa przyznawana za zużycie paliwa