

Maciej Krysiak  
Dominik Baczyński

## PLIKI KONFIGURACYJNE Gry Lunar Lander

Pliki konfiguracyjne gry Lunar Lander przechowywane są w dwóch lokalizacjach:

- Lokalnie – w katalogu `game/resources`.
- Na serwerze – w katalogu `server/config`.

Plik te posiadają rozszerzenie `.properties`.

### STRUKTURA PLIKU

Pliki konfiguracyjne gry Lunar Lander mają strukturę typową dla plików `properties`:

#### **KLUCZ=WARTOŚĆ**

Przykładowy plik konfiguracyjny `defaultGameSettings.properties`

```
width=1280
height=720
lives=3
numberOfLevels=3
fuelLevel=100
maxLandingSpeed=5
speedAccelerating=0.5
startSpeedX=0
startSpeedY=1
S=150
```

### IMPLEMENTACJA – GDZIE SZUKAĆ?

W aplikacji (zarówno na poziomie servera, jak i aplikacji) zostały zaimplementowane odpowiednie metody służące do odczytywania i zapisywania informacji w plikach konfiguracyjnych aplikacji.

Przykładowa implementacja modułu odczytu/zapisu znajduje się w klasie `ConfigReader` gry. Metody te są zabezpieczone przed wyszukiwaniem nieistniejących plików lub błędnych kluczy. W sytuacji krytycznej klasa kończy działanie całej aplikacji.

### UWAGI KOŃCOWE

Aplikacja wczytuje z plików konfiguracyjnych wrażliwe dane, jak rozmiar okna czy nazwy przycisków (jeśli w przyszłości chciałoby się wprowadzić różne lokalizacje językowe gry). Z tego powodu ingerowanie w pliki konfiguracyjne bez powodu lub bez odpowiedniej wiedzy może zakończyć się uszkodzeniem gry.

**Jeśli nie musisz – NIE WCHODŹ W PLIKI KONFIGURACYJNE.**