

## Marcin Gesek - 184580 - raport z projektu II (Java)

Deklaruje wykonanie projektu na 3 punkty. Po kolei będę obrazował wykonane zadania.

**Implementacja świata gry i jego wizualizacja**

**Implementacja wszystkich obowiązkowych gatunków zwierząt (wraz z cyber-owcą).**

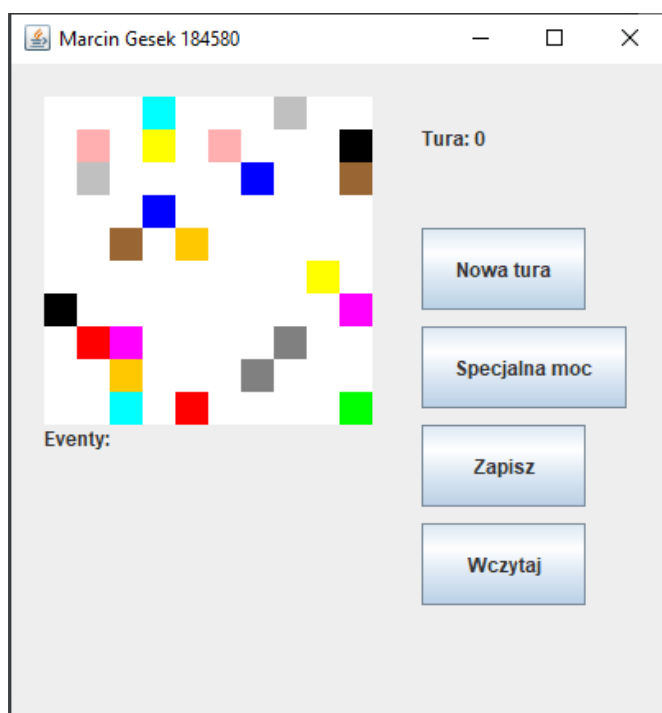
**Implementacja wszystkich gatunków roślin.**

**Implementacja możliwości zapisania do pliku i wczytania z pliku stanu wirtualnego świata.**

Wizualizacja jest stworzona za pomocą JFrame, JPanel, JButton i JLabel.

Po każdej turze zostaną również wyświetlone eventy, które wydarzyły się podczas ostatniej tury. Zostaną wyświetlone pod oknem świata. Organizmy są przedstawione jako kolorowe kwadraty.

Na poniższym screenie widać przyciski “Zapisz” i “Wczytaj”. Świat jest zapisywany do pliku tekstowego. Wczytanie usuwa poprzedni świat oraz tworzy nowe okno, z nowym światem.



### Kolory:

Brązowy - cyberowca

Zielony - człowiek

Żółty - antylopa

Czerwony - lis

Owca - różowy

Żółw - pomarańczowy

Wilk - magenta

Jasnoszary - mlecz

Szary - trawa

Guarana - cyan

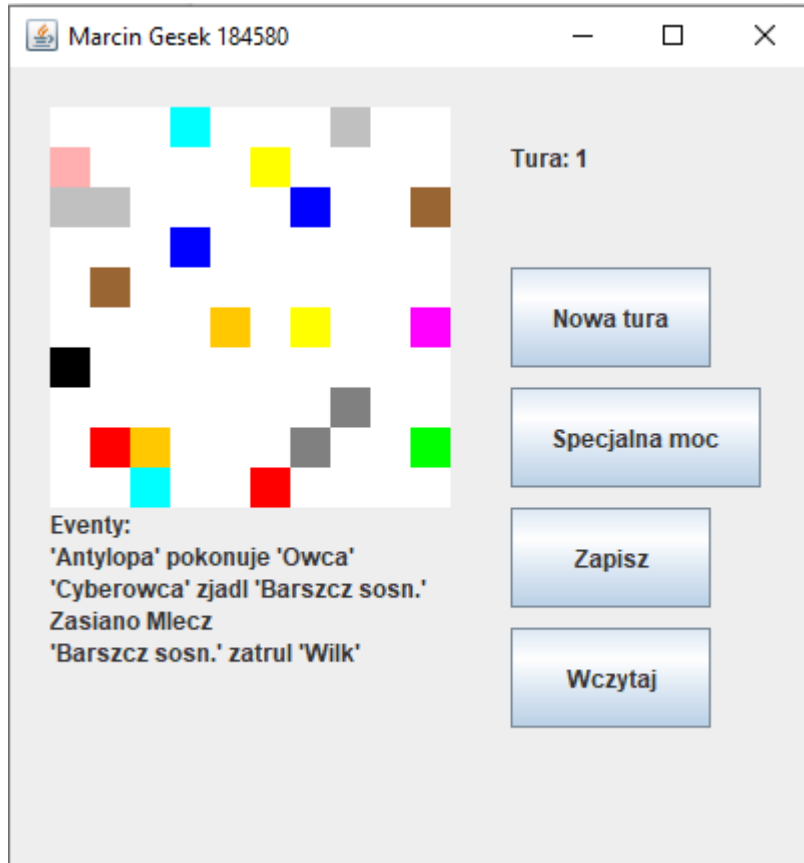
Barszcz - czarny

Jagody - niebieskie

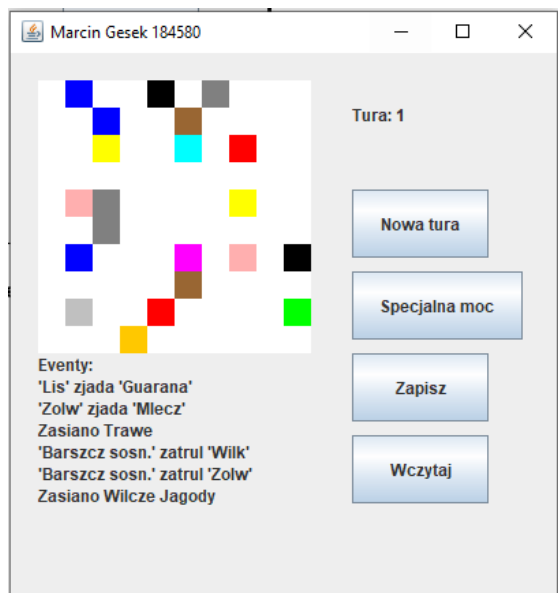
### Implementacja Człowieka poruszanego za pomocą strzałek na klawiaturze.

Przed naciśnięciem "Nowej tury" można wybrać dowolny kierunek strzałkami.

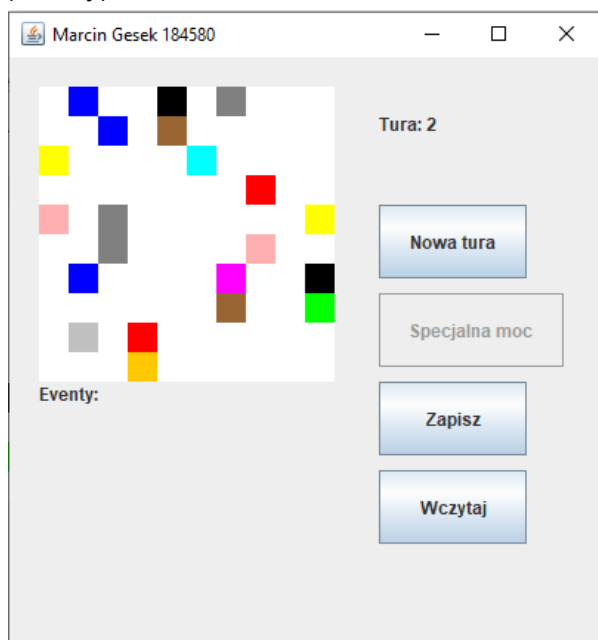
Wybieramy strzałkę w górę - człowiek (zielony) poruszy się w górę.



## Implementacja specjalnej umiejętności Człowieka



Wciskamy przycisk "Specjalna moc" oraz poruszamy się (zielony) w kierunku Barszczu (czarny).



Człowiek (zielony) nie zginął. Po odpowiednim czasie umiejętność znowu będzie dostępna.

### Podsumowanie:

Największą trudność sprawiła implementacja widoku gry, czyli Swing. Zostały również poprawione błędy z Projektu C++.

Przykładowe tury:

