|  |
| --- |
|  |
|  |
| **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΟΒΑΡΟΥ ΣΚΟΠΟΥ**  **Ανάπτυξη παιχνιδιού (σοβαρού σκοπού) στο Greenfoot** |

|  |  |
| --- | --- |
| **ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ** | |
| ***Όνομα παιχνιδιού*** | OnePieceMaze |
| ***Ονοματεπώνυμο δημιουργού*** | Σαρρή Βασιλική Μαρία |
| *Τύπος παιχνιδιού (game genre)*  *p.χ. platform game, action game…* | Maze game |
| *Σκοπός &*  *Ομάδα στόχος*  *(στην περίπτωση παιχνιδιού σοβαρού σκοπού)* | διασκέδασης |
| *Σύνδεσμος για το project* |  |
| *Σύνδεσμος για εκτελέσιμο του παιχνιδιού (****προαιρετικά****)* |  |
| ***Συγκατάθεση διαμοιρασμού του project με τους φοιτητές που παρακολουθούν το μάθημα (Ναι/Όχι)*** | *ναι* |
| ***Συγκατάθεση διαμοιρασμού του του εκτελέσιμου με τους φοιτητές που παρακολουθούν το μάθημα (Ναι/Όχι)*** | *ναι* |

|  |  |
| --- | --- |
| **ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ** | |
| *Αριθμός υποκλάσεων της World* | 3 |
| *Αριθμός υποκλάσεων της Actor* | 15 |
| *Αριθμός άλλων κλάσεων* |  |
| *Lines of Code (LOC)* |  |
| *Γραφικά (συπληρώστε τα URLs)* |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ΌΝΟΜΑ ΚΛΑΣΗΣ | ΡΟΛΟΣ ΚΛΑΣΗΣ  (να αναφέρετε σύντομα τον ρόλο της κάθε κλάσης)  (Greenfoot API,  (eenfoot API, | ΠΗΓΗ  (Greenfoot API, URL, βιβλίο, ...) |
| MyWorld | Η πρώτη πίστα του παιχνιδιού, δημιουργεί τον λαβύρινθο, τοποθετεί παίκτη, εχθρούς, πόντους και ζωές. | Βασίστηκα στη σχδίαση του λαβυρίνθου από το αντίστοιχο παιχνίδι MazeWorld των σημειώσεων eclass και του platformgame για την κατανόηση του σκορ και των ζωών. |
| MyWorld2 | Η δεύτερη πίστα στην οποία δημιουργείται καινούριος λαβύρινθος και εχθροί και μπούστερς μεταφέροντας τον παίκτη με τις ζωές και το σκορ που είχε από τον προηγούμενη πίστα |  |
| OnePiece\_ship | Ο κύριος παίκτης στον οποίο ανατίθενται ζωές και πόντοι. Εδώ βρίσκονται και οι περισσότεροι μέθοδοι |  |
| InstructionsScreen | Οδηγίες, αρχή παιχνιδιού πατώντας space |  |
| Block1 | Εικόνα για δημιουργία λαβυρίνθου πρώτης πίστας |  |
| Block2 | Εικόνα για δημιουργία λαβυρίνθου πρώτης πίστας |  |
| Heart | Ανάθεση εικόνας καρδιάς για ζωές παιχνιδιού |  |
| Movers | Δημιουργία τριών μεθόδων κίνησης που καλούνται στη συνέχεια σε OnePiece\_ship και Enemies |  |
| Enemies | Δύο βασικές μέθοδοι που καλούνται στις υποκλάσεις της |  |
| EnemyWalker | Υποκλαση enemies κάθετη ή οριζόντια κίνηση ανάμεσα στους τοίχους |  |
| Wave | Υποκλαση enemies Οριζόντια επαναλαμβανόμενη κίνηση από το ένα ακρο του κοσμου στο αλλο |  |
| NextLevel | Αντικείμενο μετάβασης από πρώτο κόσμο σε δεύτερο |  |
| Score | Εμφάνιση του σε όλο το παιχνίδι και μεταφορά του από τον πρώτο κόσμο στον δεύτερο |  |
| TreasureBoost | Εμφάνιση αντικειμένων στον πρωτο και δεύτερο κόσμο |  |
| YouLoseScreen | Εμφάνιση εικόνας έχασες |  |
| YouWinFinal | Εμφάνιση αντικειμένου στον δεύτερο κόσμο. Αγγιγμα του και εμφάνιση μήνυματος νίκης και τερματισμος παιχνιδιού |  |
| YouWinScreen | Εμφάνιση μηνύματος νίκης με το σκορ |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |