Bomberman

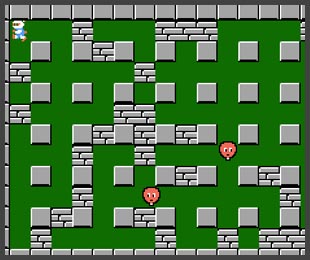
**Programowanie w Java** - projekt

**Prowadzący**: mgr. inż. Grzegorz Górecki

**Autor**: Mateusz Dyrka II IS, lab 2

Moim projektem z powyższego przedmiotu będzie re-make znanej i powszechnie lubianej gry 2D Bomberman, którą rówieśnicy powinni kojarzyć z dzieciństwa za sprawą popularnej konsoli do gier Pegasus (NES). Polega ona na tym, aby wykończyć swoich przeciwników znajdujących sie w labiryncie za pomocą stawiania bomb. Ułatwiają (bądź utrudniają) nam to zadanie bonusy, które możemy kolekcjonować w trakcie rozgrywki, jak również nieubłaganie mijający czas. Prawdopodobnie nie będzie to wierne odwzorowanie owej gry, tekstury, postacie, sterowanie mogą zostać zmienione.

Screen z gry:



**Harmonogram:**

1. **Inferfejs graficzny i podstawy gry:**
2. Przygotowanie elementów graficznych – zaj. 2
3. Stworzenie menu gry – zaj.2
4. Implementacja mechaniki rozgrywki (i ruchów postaci) – zaj.5
5. ~~Stworzenie instrukcji gry~~ – zaj.3 /17.03
6. **Zapis i odczyt z plikow:**
7. ~~Wczytanie mapy z pliku~~ – zaj. 3 /17.03
8. Zapisywanie tymczasowych wyników – zaj.7
9. Zapisywanie trwającej rozgrywki – zaj.11
10. Wczytanie przerwanej rozgrywki – zaj.11
11. Zapis konfiguracji gracza (skórka, sterowanie itp.) – zaj.8
12. **Wspolbieżność – wątki:**
13. Poruszanie się użytkowników – zaj.5
14. Gracz komputerowy – zaj.6
15. Pomiar czasu i wyników – zaj.6
16. **Baza danych:**
17. ~~Projekt bazy danych wraz z relacjami pomiedzy tabelami~~ – zaj.4 /24.03
18. ~~Dodanie mechanizmu połączenia z bazą danych (rejestracja i logowanie)~~ – zaj.4 /24.03
19. Mechanizm ładowania najlepszych wyników do bazy – zaj.10
20. Wyświetlanie statystyk rozgrywek [highscore] – zaj.12
21. **Komunikacja sieciowa (sockety):**
22. Napisanie kodu serwera – zaj.9
23. Napisanie metod klienta do komunikacji z serwerem – zaj.9
24. Nawiązanie połączenia i przekazania komunikatów klient - serwer – zaj.10
25. Pobieranie aktualizacji gry (np. mapy) – zaj.12
26. **Pozostałe:**
27. Dodanie dźwięków rozgrywki – zaj.13
28. Edytor map – zaj.8
29. Dodanie motywów skórek – zaj.7
30. Ekran końcowy z możliwością wysłania feedback’u – zaj.13