

PROZE – gra Lunar Lander, etap I

Główne okno aplikacji zawiera cztery opcje – przyciski (patrz obrazek 1.):

- *Graj!*
- *Zasady*
- *Ranking najlepszych*
- *Wyjście*

Przycisk „*Graj!*” umożliwia rozpoczęcie nowej gry. Wywołuje się wówczas okno dialogowe (patrz obrazek 2.) służące do wpisania nazwy gracza (nicku) z dwoma kolejnymi przyciskami: „*Zatwierdź*” (rozpoczęcie gry) i „*Wstecz*” (powrót do menu głównego). Po zatwierdzeniu nazwy użytkownika następuje przejście do właściwego okna z rozgrywką (patrz obrazek 3.).

Okno z rozgrywką zawiera planszę oraz takie informacje jak np. pozostała liczba statków oraz poziom paliwa pozostałego graczowi. Możliwe jest również przerwanie gry – służy do tego przycisk „*Pauza*”.

Naciśnięcie przycisku „*Zasady*” wyświetla zasady gry oraz punktację (patrz obrazek 4.):

Celem gry jest wylądowanie statkiem na powierzchni jakiejś planety. Plansza gry przedstawia nieregularną powierzchnię z płaskim fragmentem przeznaczonym na lądowisko. Zadaniem gracza jest doprowadzenie do pomyślnego wylądowania statku na lądowisku. Statek opada swobodnie pod wpływem grawitacji. Gracz może sterować silnikami rakietowymi spowalniającymi opadanie lub przesuwającymi statek na boki. Lądowanie jest pomyślne, gdy nastąpiło na lądowisku z ograniczoną prędkością (zarówno poziomą jak i pionową).

Sterowanie odbywa się za pomocą strzałek na klawiaturze.

Gra składa się z poziomów – plansz, przedstawiających różnie ukształtowanie terenu. Kolejne poziomy różnią się szerokością lądowiska, stałą grawitacji, dopuszczalnymi prędkościami lądowania, itp. Przejście na kolejny poziom następuje po pomyślnym wylądowaniu. Rozbicie statku powoduje powtórzenie poziomu. Gracz ma 3 statki na każdą planszę.

Ukończenie każdej planszy nagradzane jest 100 punktami. Dodatkowo graczowi przysługuje premia za ilość pozostałego paliwa (dla przykładu: Adamowi zostało 23% paliwa, zatem otrzymuje dodatkowe 23 punkty) oraz liczbę pozostałych, nierozbitych statków – po 10 punktów za każdy ocalony.

Elementem dodatkowym będą bonusy usytuowane jako małe kwadraty na planszy gry.

W momencie kontaktu (zderzenia) statku z bonusem uzyskujemy dodatkowe 20 punktów.

Przycisk „*Ranking najlepszych*” przenosi nas do okienka przedstawiającego 10 najlepszych graczy, wraz z ich wynikami (patrz obrazek 5.).

Przejdzie wszystkich plansz, bądź rozbić wszystkich statków na danej planszy skutkuje zakończeniem gry. Wyświetla się okienko podsumowujące rozgrywkę (patrz obrazek 6.) wraz z przyciskiem „*Powrót do menu głównego*”.

Kliknięcie przycisku „*Wyjście*” zamyka program.

Funkcjonalność sieciowa obejmuje serwer przechowujący i udostępniający informacje konfiguracyjne: listę najlepszych wyników, definicje wyglądu plansz, poziomów gry, scenariusza gry. Serwer obsługuje dowolną liczbę klientów. Serwer sieciowy jako aplikacja jest niezależna, bezobsługowa i parametryzowana. Aplikacja w wersji sieciowej działa także bez serwera – z wykorzystaniem lokalnych plików konfiguracyjnych. Adres serwera i numer portu są parametrami aplikacji klienta.

Na następnej stronie umieściliśmy poglądowe okienka naszego projektu.

Obrazek 1

LUNAR

GRAJ!
ZASADY GRY
RANKING NAJLEPSZYCH
WYJŚCIE

LANDER

Obrazek 2

Podaj nazwę gracza:

Zatwierdź

Wstecz

Obrazek 3

PAUZA

LICZBA
STATKÓW:
△△△

PALIWO:
74%

Obrazek 4

Zasady gry i punktacja:
(tutaj zasady podane wyżej w tekście)

Obrazek 5

RANKING NAJLEPSZYCH		
	NAZWA GRACZA	WYNIK
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Obrazek 6

Gra zakończona

Gracz: Adam Wynik: 242

Powrót do menu głównego