

QUESTION MARK BLOCK

Fabula

O nie! Mario jest w opałach i potrzebuje magicznego grzybka, aby pokonać swoich wrogów. Jednakże – w okolicy nie ma żadnego klocka ze znakiem zapytania... oprócz jednego! Twoim zadaniem jest wcielić się w rolę latającego klocka ze znakiem zapytania i dolecieć do biednego hydraulika aby mu pomóc! Uważaj na ściany i przeszkody, które będą próbowały zakończyć twoją przygodę przedwcześnie. Los Grzybkowego Królestwa leży w Twoich pikselach!

Cel gry

Celem gry jest przeprowadzenie przez gracza latającego klocka ze znakiem zapytania od punktu startowego do celu, unikając przy tym kolizji ze ścianami, opierając się grawitacji i wymijaniu przeszkód. Kolizja kończy się utratą przez gracza życia i naliczeniem karnej ilości punktów. Gracz powinien postarać się wykonać zadanie w jak najkrótszym czasie – punktacja jest skorelowana z czasem.

Wymagania gry

Gra może być uruchomiona tylko na systemach, na których zainstalowane jest środowisko Java. Aby upewnić się, czy mamy zainstalowane na komputerze środowisko Java, można udać się na stronę Oracle <https://www.java.com/verify> i tam sprawdzić wersję oraz obecność Javy.

Gra jest kompatybilna z systemami operacyjnymi Mac OSX, Windows oraz bazującymi na jądrze systemu Linux.

Jak uruchomić grę?

W systemie Windows zalecane jest użycie pliku uruchom_gre.bat, dołączonego do gry – należy kliknąć dwukrotnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na ikonkę z tymże podpisem. W pozostałych systemach i środowiskach należy uruchomić plik poprzez użycie komendy (po znalezieniu się w terminalu w folderze z plikiem):

```
java -jar Gra.jar
```

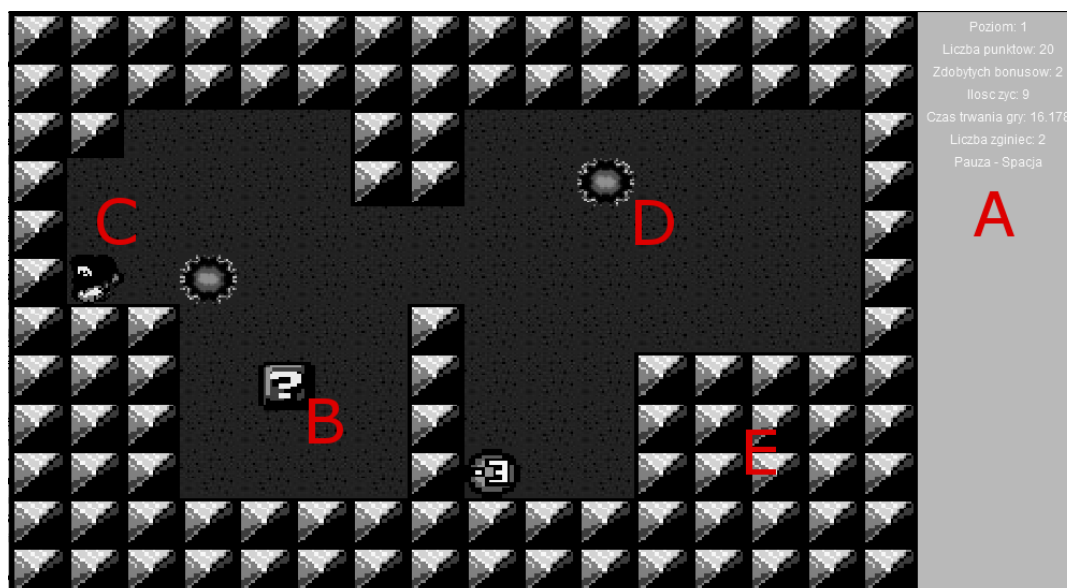
Po wykonaniu tego kroku aplikacja zostanie uruchomiona. Automatycznie sprawdzane jest, czy można nawiązać połączenie z serwerem (aby pobrać ustawienia, listę najlepszych wyników oraz poziomy). Jeśli aplikacja stwierdzi, że nie można nawiązać połączenia, możemy wciąż rozpocząć rozgrywkę, klikając przycisk „Tak” w oknie dialogowym.

Menu główne

W menu głównym znajdują się trzy opcje: „Nowa Gra”, „Najlepsze Wyniki” oraz „Wyjście”. Pierwsza z opcji przeniesie gracza do pierwszej planszy gry (proszę odwołać się do sekcji „Przebieg gry” po dalsze informacje). „Najlepsze Wyniki” to odnośnik do okna z wypisaną listą najlepszych wyników zdobytych przez graczy w grze (patrz sekcja „Najlepsze wyniki”). Ostatnia opcja spowoduje opuszczenie aplikacji, zakończenie jej działania oraz zamknięcie okna.

Przebieg gry

Gra składa się z wydzielonych poziomów (plansz), które stawiają przed graczem zadanie dostania się z punktu A (miejsce „pojawienia się” gracza na początku planszy) do punktu B (celu, po osiągnięciu którego gracz jest przenoszony na wyższy poziom lub, w przypadku osiągnięcia ostatniego poziomu, gra jest zakończona) w najkrótszym możliwym czasie i przy unikaniu przeszkód oraz ścian, po kolizji z którymi odejmowane jest jedno z żyć (domyślnie gracz zaczyna z liczbą 10 żyć).



Powyżej została zaprezentowana przykładowa plansza gry, wraz z opisanymi elementami.

- A – panel z informacjami o grze;
- B – gracz;
- C – cel (koniec poziomu);
- D – przeszkoda;
- E – „kluster” ściany.

Naliczanie punktów oraz działanie siły grawitacyjnej rozpoczyna się do momentu, aż gracz dokona pierwszego ruchu. Aby wykonać ruch w określoną stronę, należy przytrzymać (lub ewentualnie wcisnąć) klawisz strzałki, odpowiadającej kierunkowi (oraz zwrotowi) ruchu w pożądaną stronę. Gra może zostać zapauzowana – na ekranie pozostaje niezmienny stan gry (gracz się nie porusza, a także naliczanie czasu i punktów się zatrzymuje), który pozostaje taki sam aż do momentu, kiedy gracz postanowi ją odpauzować.

- Strzałka do góry – ruch w górę;
- Strzałka w lewo – ruch w lewo;
- Strzałka w prawo – ruch w prawo;
- Strzałka w dół – ruch w dół;
- Spacja – pauza.

Punktacja jest naliczana w następujący sposób:

- Bazowym sposobem na zbieranie punktów jest upływ czasu. Każda sekunda w grze to kolejny zebrany punkt.
- Każda śmierć gracza to naliczenie karnej ilości pięciu punktów.
- Przejście z jednego poziomu do drugiego wiąże się z dodaniem 5 punktów.

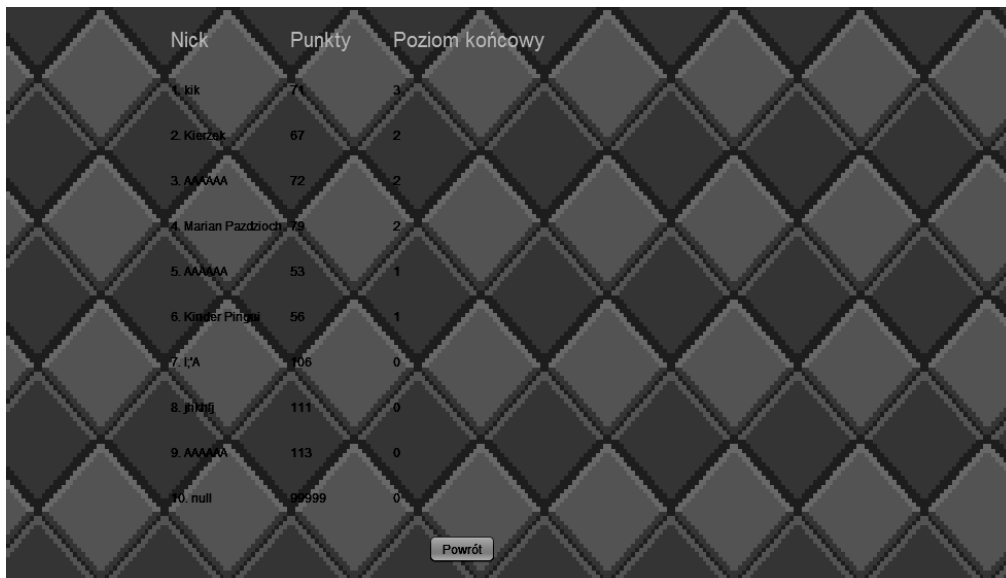
- Na planszy mogą znajdować się bonusy (oznaczone napisem „-3”) odejmujące 3 punkty od obecnego wyniku gracza, to gracz musi zdecydować, czy dobrym strategicznie pomysłem jest ich zdobywanie.

Bez względu na to, czy graczowi udało się pokonać wszystkie plansze, czy też stracił wszystkie życia, na koniec gry pojawi się przed nim ekran, na którym pokazany będzie jego wynik. Wynik ten, wraz z Nickiem gracza (podawanym przed samą rozgrywką) oraz poziomem, na którym gracz skończył swoją rundę gry, jest dodawany do listy najlepszych wyników, którą można zobaczyć przez wybranie odpowiedniej opcji w menu głównym.

Po zakończeniu rozgrywki działanie programu jest zakończone. Naciśnięcie przycisku „Dzięki za grę” zamyka okno aplikacji.

Najlepsze wyniki

Ze względu na specyficzny styl punktacji w grze, odczytywanie najlepszych wyników może okazać się dość nieintuicyjne dla niewprawionego oka.



Nick	Punkty	Poziom końcowy
1. kik	71	3
2. Kierzek	67	2
3. AAAAA	72	2
4. Marian Pazdziuch	79	2
5. AAAAAA	53	1
6. Kinder Pingwi	56	1
7. !A	106	0
8. jindji	111	0
9. AAAAAA	113	0
10. null	99999	0

Powrót

Powyżej zamieszczony został obraz przedstawiający listę najlepszych wyników. Wyniki są sortowane w następującej kolejności:

1. Według poziomu, na którym gracz ukończył rozgrywkę;
2. Według ilości punktów, które zdobył w trakcie gry (rosnąco);
3. Według nazwy gracza (alfabetycznie).

Taki system punktacji ma na celu nagrodzić graczy, którzy zaszli dalej w grze, nawet, jeśli niekoniecznie byli najbardziej wydajni czasowo.