

27.04.2020

Jednym z zagadnień, które podjęliśmy w tym tygodniu było stworzenie testowych klas, które będziemy używać w naszej aplikacji. Sprawdzaliśmy czy wcześniej wypracowane przez nas diagramy klas będą pasowały oraz, czy nic nie pominęliśmy wcześniej w trakcie tworzenia diagramów. Podczas następnych prac będziemy implementować klasy do programu oraz starać się dodawać pozostałe funkcjonalności, które mieliśmy w założeniach. Zajęliśmy się też częścią css, stworzyliśmy podział strony na cztery części: menu, grafikę, okno postaci i ekwipunek. Zrobiliśmy także przyciski, kilka potrzebnych podstron do działania gry oraz wkleiliśmy odpowiednie grafiki.

20.05.2020

Podczas ostatnich prac dodaliśmy okno startowe, w którym możemy wybrać klasę naszej postaci, są tam trzy pola z nazwą, opisem i grafiką klasy. Po wyborze klasy t.j. kliknięciu przycisku pod odpowiednią grafiką, przenosi nas do głównego okna gry. Do przejścia między oknem startowym a stroną główną użyliśmy JavaScript i podmiany divów, dzięki czemu aplikacja używa tylko jednej strony index.html jako plik główny i nie potrzebujemy przełączać się po gałęziach podstron. Stworzyliśmy opcję przełączania między miejscami w grze, po wybraniu gdzie chcemy się udać wyświetla się odpowiednia grafika, ilustrująca gdzie aktualnie się znajdujemy. Możemy teraz swobodnie przemieszczać się między miastem, targiem, kuźnią i karczmą. Przemieszczanie się między danymi lokacjami jest również zrobione za pomocą JavaScriptu. Oprócz sprawozdania stworzyliśmy także dokumentację projektu, która znajduje się w folderze „dokumentacja”, w której znajduje się opis zależności oraz wykorzystanych funkcji.

02.06.2020

Tego dnia dodaliśmy portret postaci w panelu gry, na razie jest to tylko wojownik, w przyszłości będzie się on zmieniał odpowiednio do wybranej klasy. Pod wcześniej wspomnianym obrazem stworzyliśmy dwie białe tabele na ciemnym tle wyświetlające statystyki oraz ekwipunek. Po wybraniu każdej lokacji wyświetlają się półprzezroczyste przyciski do odpowiednich akcji, po najechaniu myszką na każdy z nich skutkuje to zmniejszeniem jego przezroczystości. Na tą chwilę nie są one jeszcze zaprogramowane. Utworzyliśmy folder „script” a w nim umieściliśmy plik klasy.js są w nim stworzone odpowiednie klasy. Następnie zaprogramowaliśmy przyciski w początkowym ekranie. Wybór postaci skutkuje wywołaniem odpowiedniego konstruktora i załadowanie statystyk. Oskryptowaliśmy także jeden przycisk w kuźni, ulepszenie broni działa, ulepsza broń, pobiera odpowiednią ilość złota i aktualizuje statystykę ataku postaci. Inne przyciski w kuźni jedynie pobierają odpowiednią ilość złota ale nie ulepszają jeszcze statystyk. Jeśli nie posiadamy wystarczającej ilości złota, wyświetla się komunikat o za małej ilości złota.

19.06.2020

W jednym z ostatnich dni naszych prac dokończyliśmy oskryptowanie przycisków w kuźni, które po tych pracach działają poprawnie, t.zn. jeśli gracz nie posiada odpowiedniej ilości złota, jest o tym informowany, w przeciwnym wypadku wybrana broń lub część ekwipunku jest ulepszana. Zajęliśmy się także targowiskiem, w którym od teraz można kupować mikstury Życia i many. Po ich zakupieniu w ekwipunku pojawia się informacja ile ich aktualnie posiadamy. Lokację o nazwie miasto wykorzystaliśmy jako główną, gdzie można używać mikstur.

20.06.2020

Tego dnia oprogramowaliśmy karczmę, naciśnięcie jednego z przycisków przenosi nad w odpowiednie okno zawierające odpowiednie tło, przyciski oraz logi walki. Każda z trzech misji ma inne tło oraz nagrody. Po przejściu do misji, przyciski po lewej stają się nieaktywne, do miasta musimy wrócić odpowiednim przyciskiem na dole ekranu. Po powrocie wyświetla się okno miasta, gdzie możemy użyć mikstur. Nagrody w postaci złota i doświadczenia pomnożyliśmy odpowiednio przez zręczność i inteligencję, dzięki czemu uzyskaliśmy kolejną mechanikę gry, w której łucznik zdobywa więcej złota za misje, a mag większą ilość doświadczenia. Należało to dodać, ponieważ wojownik był zdecydowanie najsilniejszą klasą postaci. Dodaliśmy obiekt "potwór", który odpowiada za przeciwników w grze. Ostatnim zadaniem było nieco zbalansowanie cen w mieście, rozwoju naszej postaci oraz siły potworów. Po skończonym projekcie zabraliśmy się za dokończenie dokumentacji, stworzenie prezentacji i podręcznika użytkownika.