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, zmienia się on zależnie od wybranej klasy naszego bohatera. Pod wcześniej wspomnianym obrazem stworzyliśmy białą tabelę na ciemnym tle pod wyświetlającą 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 zaprogramop