

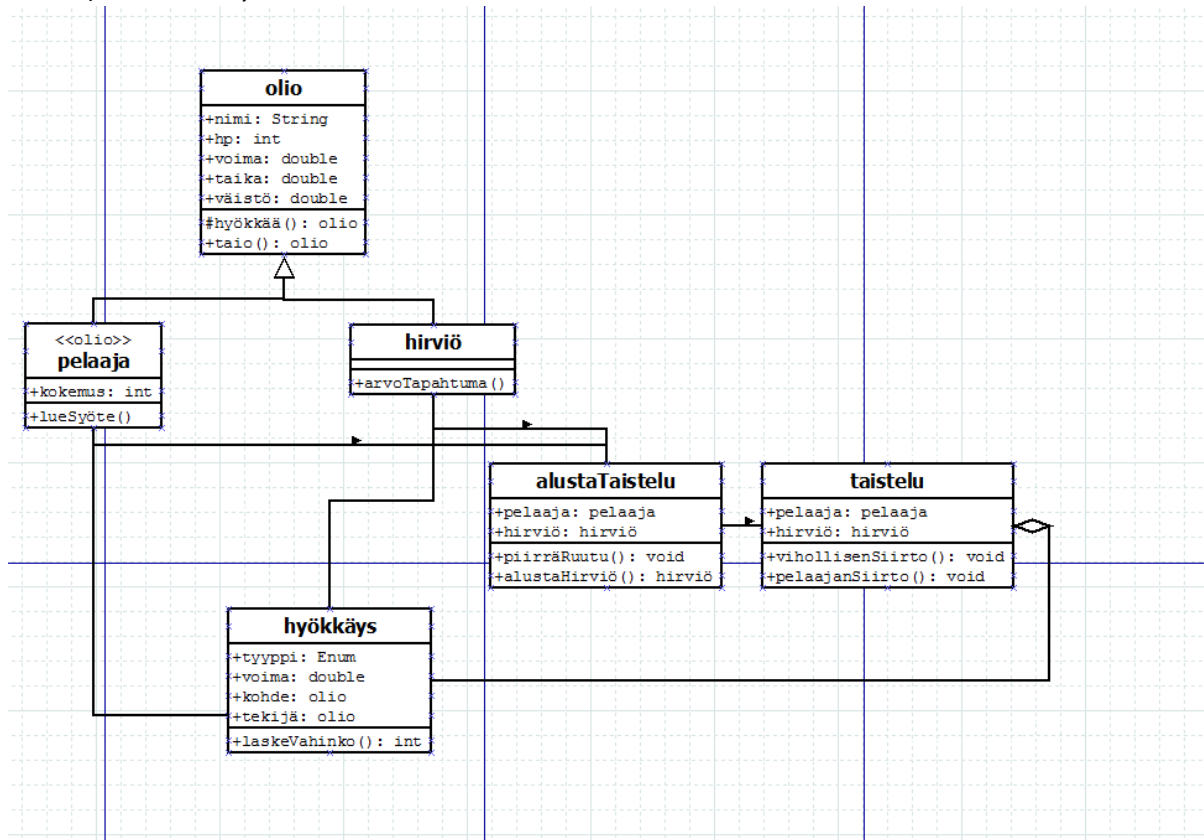
OOP Harjoitustyö:

Aihe C) Peli.

Työn toteuttajat: Mikko Malkavaara(mmmalk@utu.fi), Vili Ahava(vsahav@utu.fi), Maks Turtiainen(mjturt@utu.fi)

Toteuttamamme peli tulee olemaan yksinkertainen javalla toteutetty roolipeli. Pelin tarkoituksena on päästä aloitusruudusta liikkumaan lopetusruutuun, samalla säilyen hengissä vihollisten kanssa kohtaamisista. Pelaaja ohjaa omaa avatariaan karttaruudulla, ja pelimoottori tarkistaa käyttäjän syötteen mukaisesti onko siirto "laillinen", ts. pysyykö pelaaja kartan sisällä ja onko kyseinen ruutu kulkukelpoinen. Pelaajan osuessa ruutuun, johon on arvottu kohtaaminen pelin näkymä siirtyy karttaruudusta taisteluruutuun, ja pelaajalle annetaan mahdollisuuksia hyökätä, taikoa tai päästä karkuun. Pelaajat ja viholliset johdetaan kumpikin samasta yläluokasta ja niillä on samat attribuutit, mutta pelaajan hahmoon sidotaan käyttäjän syöte kohtaamisnäkyvässä ja yksinkertainen heuristinen tekoäly ohjaa vihollisten toimintaa. Pelissä tulee olemaan yksinkertainen pisteytys voitettuihin viholliskohtaisiin perustuen, ja peli "voitetaan" pääsemällä maaliin asti. Peli pitää myös koko ajan kirjaa pelaajan hahmon tilasta(esimerkiksi hahmon kunto, kokemuspisteet, hyökkäysvoima jne), ja vihollisten kanssa kohtaamiset alustetaan aina niin, että luodaan uusi instanssi vihollisesta. Peliin tehdään graafinen käyttöliittymä Javan Swing-kirjastoa käyttäen

Kuva 1) Taistelunäkymän UML-kaavio



Kuva 2) Maailmanäkymän UML-kaavio

