

Marcelina Kowalska, 300571	PROJEKT
Arkadiusz Ryk, 293147	Dyna Blaster (Bomberman)

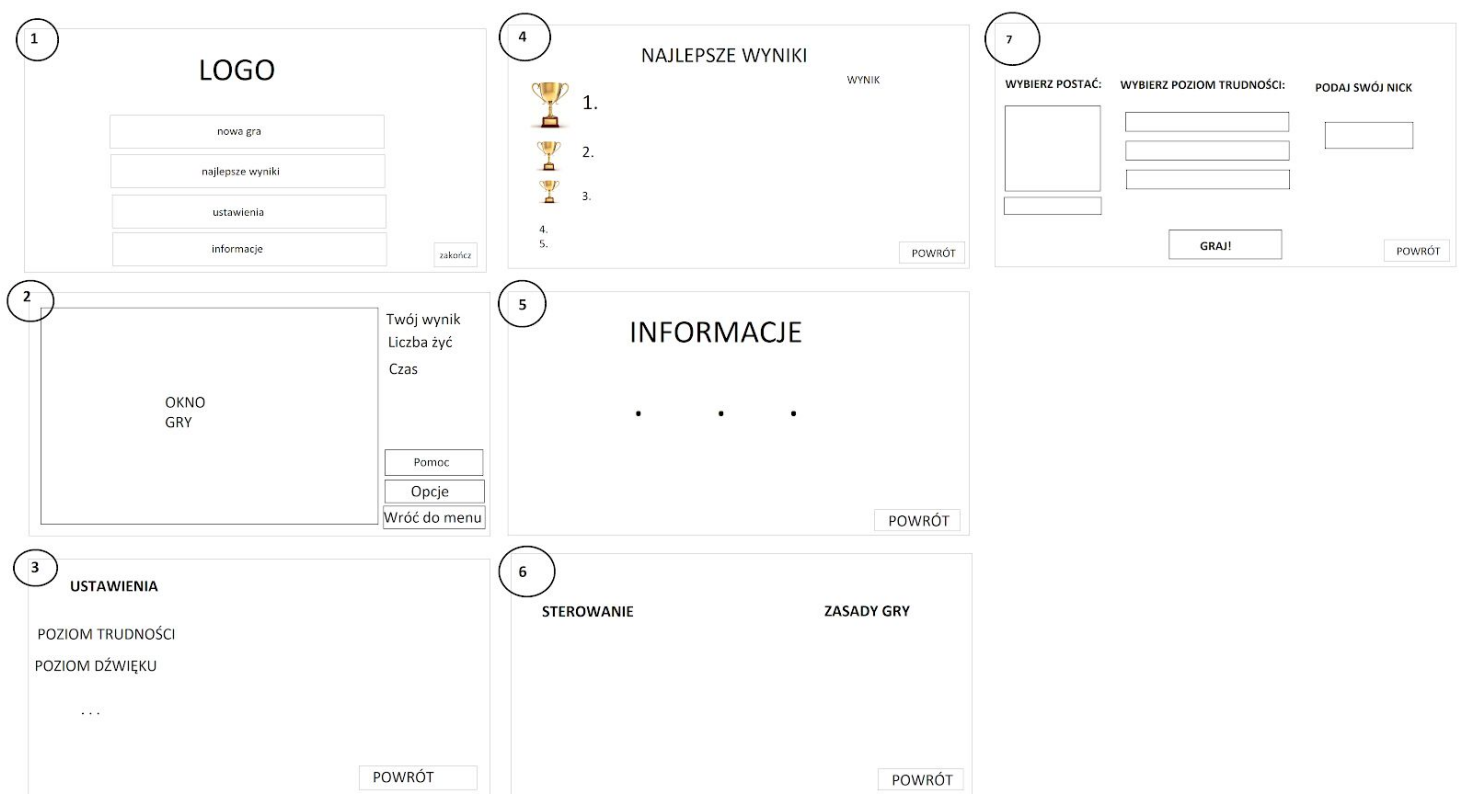
1. Opis i zasady gry.

Celem gracza jest odnalezienie wyjścia z labiryntu, od którego oddzielony jest przeszkodami, bądź też ukrytego pod jednym z elementów na planszy. W tym celu jest konieczne zniszczenie obiektów znajdujących się na mapie przy użyciu bomb. Planszę gry stanowi labirynt z przeszkodami, po którym porusza się postać wybrana przez gracza (czyli tytułowy Bomber) oraz wrogie potwory. Bomber oczyszcza przejścia za pomocą bomb. Wybuchająca bomba może zniszczyć obiekty w pewnym otoczeniu w tym potwory, przeszkody, a także samą postać gracza. Po zniszczeniu niektórych przeszkód w ich miejscu mogą pojawić się tymczasowe wzmocnienia dla bohatera takie jak zwiększona szybkość, niewrażliwość na eksplozje/potwory, zamrożenie potworów czy możliwość postawienia więcej niż jednej bomby. Niektóre obiekty, np. ściany labiryntu, są odporne na działania bomb oraz zatrzymują falę uderzeniową. Gra składa się z kilku poziomów, które są reprezentowane przez plansze z różnymi układami labiryntu i potworów. Poziom kończy się odnalezieniem przejścia i przejście przez nie. Oprócz tego, gracz ma możliwość wyboru poziomu trudności rozgrywki, od którego zależeć będzie szybkość potworów, ilość wzmocnień wypadających ze zniszczonych przeszkód oraz czas pomiędzy ustawieniem bomby i jej eksplozją. Gracz ma określoną liczbę "żyć" które traci poprzez kontakt z eksplozją, bądź potworem. Po utracie ostatniego z żyć, wyświetlany jest wynik gracza obliczony na podstawie algorytmu:

$$STAŁA_ZA_POZIOM - (czas_gry * POZIOM_TRUDNOŚCI * STRACONE_ŻYCIA)$$

Zarówno lista najlepszych wyników, jak i mapy oraz inne niezbędne pliki konfiguracyjne umieszczone będą na serwerze oraz pobierane za pomocą odpowiednich zapytań GET protokołu HTTP. Nowe wyniki wysyłane będą na serwer przy pomocy metody POST.

2. Schemat ogólny gry (aplikacji).



3. Opis okien.

1. *Menu główne.*

W oknie aplikacji będzie wyświetlać się logo gry oraz podstawowe przyciski umożliwiające m.in. rozpoczęcie nowej gry lub przejście do ustawień. Możliwe będzie również zamknięcie gry poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku.

2. *Okno gry.*

Okno z właściwą rozgrywką. Po lewej stronie planujemy umieścić planszę z grą, a po prawej informacje dodatkowe takie jak czas czy ilość żyć. Oprócz tego będą dostępne przyciski umożliwiające przejście do okna pomocy, ustawień i innych. Możliwy będzie powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku "Powrót".

3. *Okno ustawień.*

Użytkownik będzie mógł w tym miejscu zmienić ustawienia gry takie jak poziom trudności. Możliwy będzie powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku "Powrót".

4. *Okno najlepszych wyników.*

W tym oknie będzie możliwy podgląd najlepszych dotychczas uzyskanych wyników w kolejności oczywiście od najlepszego do najgorszego. Wyświetlana będzie nick i wynik uzyskany przez osobę o danym nicku. Możliwy będzie powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku "Powrót".

5. *Okno informacji.*

Okno będzie zawierało informację dotyczącą realizacji projektu oraz dane autorów. Możliwy będzie powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku "Powrót".

6. *Okno pomocy.*

W tym oknie użytkownik będzie mógł zapoznać się z zasadami gry oraz sposobem sterowania postacią. Możliwy będzie powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku "Powrót".

7. *Okno ustawień przed rozpoczęciem gry.*

Wyświetla się bezpośrednio po naciśnięciu w menu przycisku "Nowa Gra". Będzie umożliwiało wybór bohatera, ustawienie poziomu trudności rozgrywki oraz podanie nicku, dzięki któremu będzie mógł zostać później zidentyfikowany w liście najlepszych wyników. Gra rozpocznie się po naciśnięciu przycisku "Graj!". Wtedy też użytkownik przejdzie do okna z właściwą grą. Możliwy będzie też powrót do menu głównego poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku "Powrót".