

Instrukcja obsługi - PROZE20L Ryk Kowalska

Spis treści:

- 1. Wymaganie sprzętowe**
- 2. Sposób uruchomienia**
- 3. Sterowanie**
- 4. Połączenie z serwerem**
- 5. Punktacja**
- 6. Edycja mapy**
- 7. Konfiguracja**
- 8. Dodanie postaci**

1. Wymaganie sprzętowe

Aplikacja wymaga Javy 11

2. Sposób uruchomienia

Aby uruchomić w systemie Windows:

1. Uruchom start.bat (pierwsze uruchomienie może trwać dość długo)
2. Uruchom server.bat (aby uruchomić serwer)

Aby uruchomić w systemie Linux:

1. Uruchom start.sh (pierwsze uruchomienie może trwać dość długo)
2. Uruchom server.sh (aby uruchomić serwer)

Aby uruchomić w środowisku IDEA:

1. Wybierz opcję "dodaj konfigurację"
2. W sekcji Gradle wybierz server.Main
3. Uruchom program (Shift + F10)

3. Sterowanie

- | | |
|---------|--------------|
| • W | ruch w górę |
| • S | ruch w dół |
| • A | ruch w lewo |
| • D | ruch w prawo |
| • SPACE | bomba |
| • P | pauza |

4. Połączenie z serwerem

Aby połączyć się z serwerem należy uruchomić serwer (dokładna instrukcja w README.MD) a następnie należy z poziomu ekranu głównego wybrać przycisk „Connect to server.”. Jeżeli połączenie się uda, z serwera zaciągnięte zostaną najlepsze wyniki, tryby gry oraz mapy, a każdy nowo uzyskany wynik zostanie wysłany na serwer i tam zapisany.

5. Punktacja

otrzymany wynik jest sumą wyników za każdy pokonany poziom, które obliczane są w następujący sposób:

$$1000 * 2^{(\text{numer mapy})} - (\text{czas gry} * \text{dzielnik_pkt} * \text{utraczone życia})$$

*pkt 7

6. Edycja mapy

Mapy znajdują się w katalogach resources/maps oraz serverResources/maps. Zapisywane są jako pliki tekstowe. W pierwszym rzędzie podajemy wymiary mapy A x B (np 12x12), natomiast kolejne A wierszy po B znaków definiuje, z jakich elementów składa się mapa. Możliwe elementy to:

- C postać gracza (tylko 1 taki element!)
- S niezniszczalny blok
- W blok możliwy do zniszczenia przy pomocy bomby
- E wyjście
- H npc poruszający się horyzontalnie
- V npc poruszający się wertykalnie
- P powerup zwiększający szybkość gracza
- B powerup zmniejszający szybkość npc
- M powerup zwiększający ilość dostępnych bomb
- R powerup dodający punkty do wyniku
- . puste miejsce

7. Konfiguracja:

Większość parametrów gry może być dostosowana poprzez zmianę wartości w pliku konfiguracyjnym (resources/config.xml lokalnie, bądź też serverResources/config.xml dla parametrów udostępnianych przez serwer).

Dostępna konfiguracja to:

- Aby dodać mapę, należy stworzyć plik tekstowy z definicją mapy zgodnie z punktem 2 oraz umieścić ten plik w odpowiednim katalogu (resources/maps bądź serverResources/maps zależnie od tego czy mapa ma być dostępna lokalnie, czy z wykorzystaniem serwera). Następnie w pliku konfiguracyjnym należy do gałęzi maps dodać węzeł zgodnie ze schematem:

```
<map lvl="$numerMapy" path="resources/maps/$nazwaPlikuZMapą"/>
```

- Poziomy trudności definiują węzły gameMode w gałęzi game_modes, a ich parametry to:

-lvl:	nazwa poziomu trudności
-speed:	szybkość bohatera
-bot_speed:	szybkość npc
-score_divider:	dzielnik punktów (im wyższy tym niższe wyniki)

8. Dodane Postaci:

Gracz może dodać swoją postać, w tym celu należy wstawić plik z wyglądem postaci do katalogu resources/images a następnie w pliku resources/config.xml w gałęzi heroes dodać węzeł zgodnie ze schematem:

```
<hero name="$nazwaPostaci" path="file:resources/images/$nazwaPlikuZGrafiką"/>
```