

SPŠE Ječná

Informační a komunikační technologie

Ječná 30, Praha 2

Wizard's Curse

Ondřej Švéda

Informační a komunikační technologie

2024

Obsah

1	Cíl práce.....	3
2	Software.....	3
3	Popis hry.....	4
3.1	Příběh.....	4
3.2	Postavy.....	4
3.3	Mechaniky.....	4
4	Manuál.....	5
5	Závěr.....	5

1 Cíl práce


Cílem této práce bylo vytvořit jedinečnou platformer hru s mechanikami jako:

- Gravitace
- Možnost pohybu – doleva, doprava, skok doleva, skok doprava a měnění směru za skoku
- Pohyb kamery s hráčem
- Různé pasti nastražené na hráče
- Funkce pozastavit hru včetně vlastního menu
- Úvodní menu
- Načítání levelu z obrázků podle barev jednotlivých pixelů → hráč si může levely upravit podle vlastních preferencí, přidat/odebrat pasti, upravit rozmístění jednotlivých platforem apod.
- Jeden dlouhý level, který když hráč dohraje, tak hra skončí
- Zvuky hráče jako například, zvuk skoku, zvuk běhání apod.

2 Software

Zahrání si mé hry je velice jednoduché a podle tohoto návodu to zvládne úplně každý, i ten kdo s počítači nemá moc zkušeností (zvládla to moje mamka).

Doporučuji Java verzi 19 (v této verzi javy jsem hru programoval) nebo novější, sice by starší verze měly fungovat také ale pro jistotu, aby hra fungovala jak má

1. Stáhněte si “IntelliJ Idea” zde je odkaz: jetbrains.com/idea/download
2. File → New → Project from Version Control → do “URL” vložte: <https://github.com/ondrasveda/PlatformerGame> → clone → Trust Project → This Window
3. Stiskněte “Ctrl + Shift + N”, vyhledejte “Main” a klikněte na Main.java
4. Ve třídě Main stačí jen zmáčknout “Shift + F10” nebo kliknout na zelené trojúhelníkové tlačítko v pravém horním rohu 
5. Pokud jste vše zvládli správně, mělo by se objevit toto okno (hlavní menu)



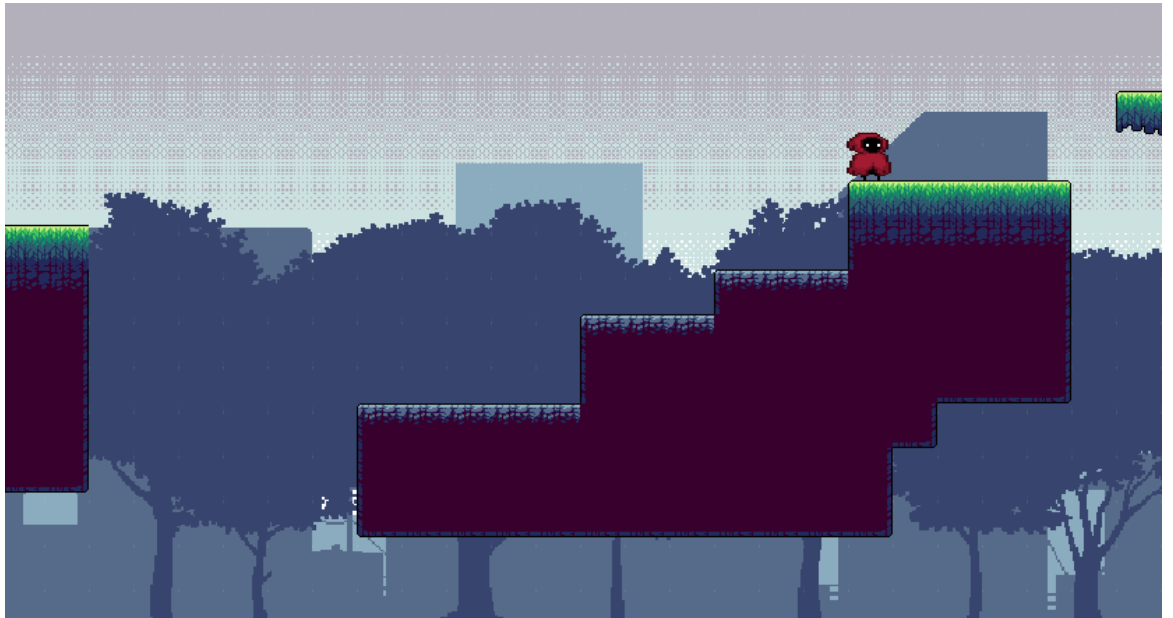
6. Teď už jen stačí zmáčknout tlačítko "PLAY" a užít si hraní mé hry

3 Popis hry

3.1 Příběh

Hra se nachází v prostředí tajuplného lesa a děsivé jeskyně, ze kterých se uvězněný člověk, který byl prokletý a stal se z něj tajemný kouzelník (hráč) utéci pryč a tím se zbavit svého prokletí aby mohl zase žít normální život

Vzhled hry:



3.2

Postavy

Ve hře se

nachází

pouze jedna postava, a to postava prokletého kouzelníka (hráče), který se snaží hru dohrát

postava hráče:



3.3 Mechaniky

V mé hře se nachází pouze pár mechanik, aby pro kohokoliv bylo jednoduché si tuto hru zahrát mezi mechaniky hry patří:

- Pohyb vlevo/vpravo
- Skok doleva/doprava
- Změna směru letu ve vzduchu
- Pozastavení hry

- Restartování hry
- Možnost se ze hry vrátit zpět do hlavního menu

4 Manuál

Hra je velice jednoduchá na ovládání a tím zajišťuje, že si ji může zahrát opravdu každý, všechna tlačítka jsou popsána takže je jasné co dělají a samotný pohyb je velice intuitivní

- A/D → pohyb doleva/doprava
- Mezerník (space) → skok doleva/doprava (podle posledního pohybu hráče)
- Escape (esc) → pozastavení hry
- Myš → klikání na tlačítka v menu/pause menu

5 Závěr

Práce na této hře nelze úplně popsat obecně, mělo to své světlé i tmavé stránky, kdybych tu měl vyjmenovat úplně vše tak by tato dokumentace byla moc dlouhá, takže popíši hlavní pozitiva a negativa

Pozitiva:

- Práce na této hře mě (skoro celou dobu) bavila
- Naučil jsem se o dost lépe pracovat s grafikou, a grafickým rozhraním a také jsem si zopakoval co jsem už uměl
- Obecně mi samotnému přijde že jsem se tímto projektem v svých znalostech, schopnostech a přemýšlení v programování dost posunul
- Co se týče samotné funkčnosti/mechanik hry, své očekávání jsem téměř naplnil, což mi také udělalo radost, že jsem tento projekt zvládl

Negativa:

- Práce byla občas velice vyčerpávající, někdy mě nebavila a jednou jsem se na jednom problému zasekl zhruba týden
- Nedokázal jsem dokončit všechny funkce, které jsem chtěl v projektu udělat, z důvodu nedostatku znalostí a časového tlaku

Obecně se dá říci, že práce na projektu pro mě byla přínosná, naučila mě plno nových věcí a taky mě naučila rozvrhnout si projekt na delší dobu a nesnažit se ho udělat za týden. Také dokáží říct, že až na pár detailů je projekt podle mých představ.