

Duży projekt APRO2

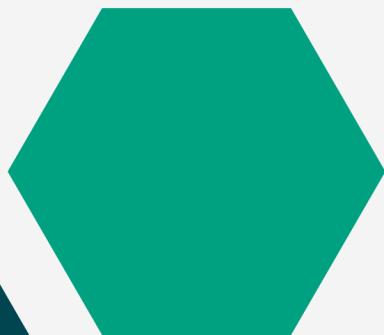
Strategia turowa etap 2



Zasady gry

- Mapa podzielona rzeką na 4 części, i składa się z 5 typów terenu
- Jednostki nie mogą przekraczać rzeki (poza czarodziejem)
- Trzeba inwestować w jednostkę Worker, która zbiera zasoby niezbędne do rekrutacji innych jednostek, oraz jest w stanie budować most nad rzeką
- Na mapie znajdują się NPC, które wykonują swoje specjalne akcje, które wpływają na postacie graczy
- Do każdego typu terenu przypisane są zasoby, oraz opcjonalnie NPC
- Gra kończy się gdy na mapie zostanie tylko jeden zwycięski zamek
- W każdej turze, jednostki mają określoną liczbę punktów ruchu
- Zamek gracza można ulepszać za surowce
- Każdy typ jednostki ma opcję ataku, ruchu, oraz posiada swoją unikatową umiejętność

Jak działa nasza biblioteka?

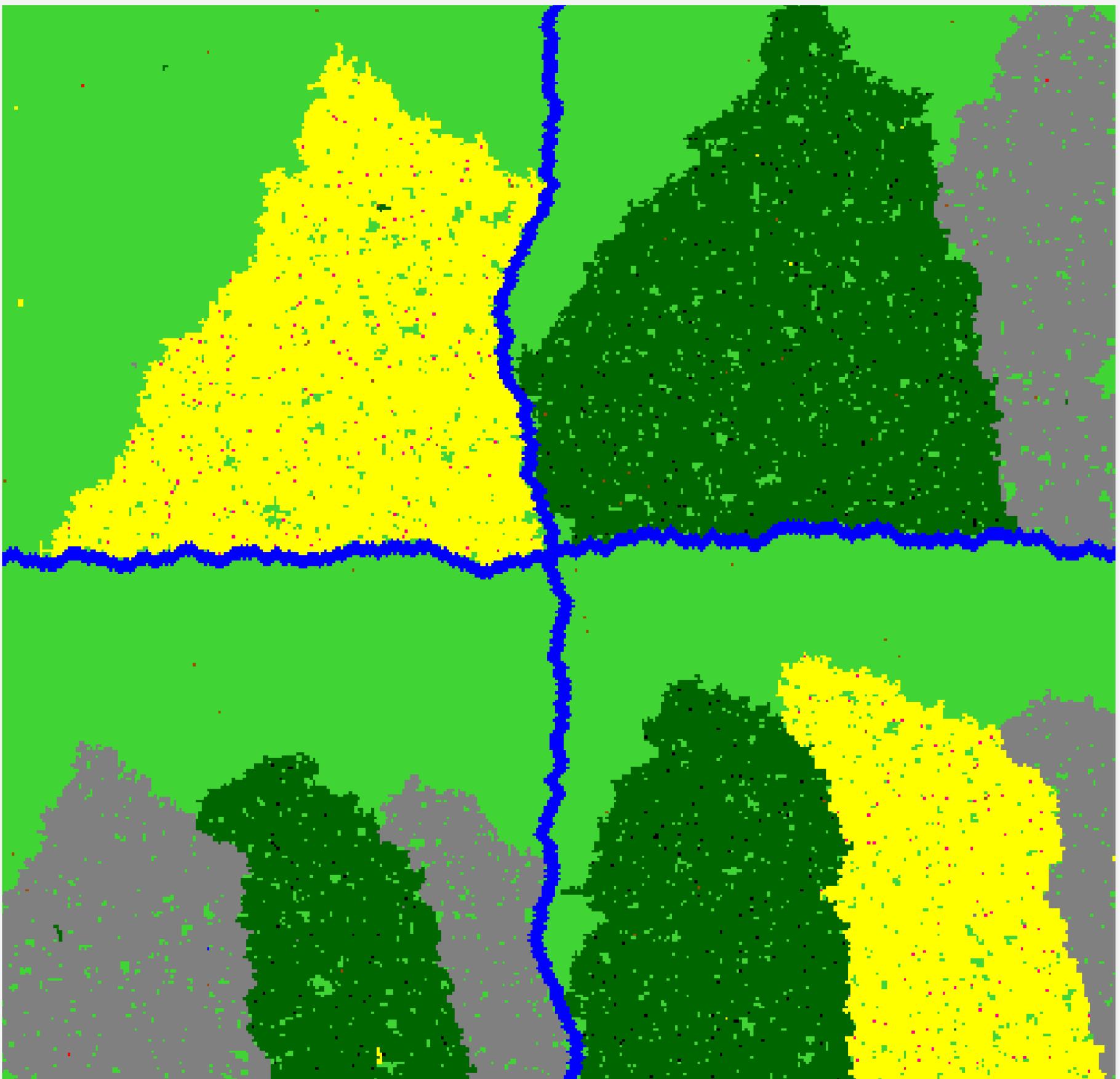


WorldMap

- Tile, klasa reprezentująca pole
- Unit, klasa reprezentująca postać użytkownika, lub NPC
- Castle, klasa zamku która udostępnia pewne funkcje np. rekrutowanie jednostek

Dodatkowo: każda postać posiada umiejętności, których możliwość wykorzystania musi zostać wyświetlona

MapGenerator rozwiążanie algorytmiczne



Komunikacja client-server

- 
- jeden z graczy jest hostem gry
 - serwer jedynie obsługuje żądania klienta
 - protokół komunikacji polega na wysłaniu odpowiedniego nagłówka typu String do serwera, a następnie serwer wykonuje żądaną działanie

Prezentacja :)

Duży projekt

APR02

Strategia turowa etap 2

Bartosz Czerwiński 331165

Wojciech Kielich 331171

Mikołaj Truszczyński 331188

Tymoteusz Walc 331191

