PRO F&Q

Michał Ostruszka

- City plansza może być rozmiaru na przykład 77x77 czyli nie parzysta? Can the board be sized, for example, 77x77, which is an odd size?

  Plansza może być dowolna kombinacją między 10 a 100 np 77x88 / The gameboard can be any combination between 10 and 100, e.g. 77x88

- City plansza musi być taka sama jak na wideo, czy może generować się nowa plansza? / Does the board have to be the same as in the video, or does a new board have to be generated?

  Plansza powinna generować się każdorazowo za nowa z uwzględnieniem skeskiorzysz rozmiaru / The board should be generated anew each time, taking into account the specified size

- City plansza może generować się losowo? / Can the board generate randomly?

  Dzisiaj/nowa jest dzisa losowa/ jednak planowa powinny być generowane z wykorzystaniem jakiegoś algorytmu generowania labiryntu (najlepiej Prima) / A dose of randomness is allowed, but the board should be generated using some kind of maze generation algorithm (preferably Prim's)

- City w projekcie możemy użyć czegoś takiego jak BufferedImage? / Can we use something like BufferedImage in a project?

  Tak, jak najbardziej / Yes, of course

- Jak powinien wyglądać ranking? / What should the High Scores look like?

  Powinien być oparty o komponent JList z wczytywaniem wyników oczytywanie wyniku, z hdd / It should be based on a JList component, including setting and reading the result directly from the hard drive

- Jest jeden problem przy zabieraniu za mapa może być 100x100 nawet w momencie gdy protoc/ PacMana będzie o wymiarach 16x16 (siądz jest zmiana) zakład na rozmiar mapy to nie wykonuje. / There is one problem, assuming that the map can be 100x100, even when the PacMan character is 16x16, it is hard to the whole thing on the screen, it even impossible.

  100x100 nie da się fizycznie zobaczyć na jednym ekranie, nie jestem pewien czyjaś jedna pole na planszy. / 100x100 refers to the number of columns/rows, not pixels, PacMan always occupies one cell on the gameboard.

- City możemy wykorzystać DefaultTableModel, czy trzeba stworzyć własny w parzeu a AbstractTableModel? Can we use DefaultTableModel or do we need to create our own AbstractTableModel?

  Nie, musisz zaimplementować swój model dla planszy. Rozszerzanie oparte o DefaultTableModel nie dostarcza żadnych potrzebne / No, you need to implement your model for the board. A solution based on DefaultTableModel will not receive any points.

- Jak zaimplementować ruch pacmana w komórkach stołu, bo nie mogę wymyślić jak to zrobić? / How do I implement pacman move in table cells as I can't figure out how to do it?

  Ruch Pacmana jest jedynym z zadań, którzy muszą Państwo wykonać samodzielnie. / The Pacman move is one of the tasks that you have to do yourself.

- City możemy zmieniać liczbę duchów w zależności od wielkości mapy, czy zawsze musza to być cztery? / Do we need to change number of ghosts depending on the size of the map, or it always has to be four?

  To zależy od Ciebie / It depends on you

- City możemy wykorzystać z kolekcji obrazów (PNG, JPG itp.) odtwarzać animacje w zakończeniu od sylwych? Czy to są kolejne? / Is it possible to use a collection of images (PNG, JPG, etc.) and play the animations depending on the situation? Would that count?

  Tak, można, jednak jest jednak problem, jo animacji będzie planowa. Dzisiaj/nowa preferowane rozwiązanie, to przygotowanie wytycznywania wtworzyli animacji / Yes, you can, but only if the animation is smooth. By default, the preferred solution is to programmatically draw your own animations.

- Nie do końca rozumiem w jaki sposób /Table mu być planowa. City ulokeity mapa porozsiać się po planszy przekładając z komórki do innej komórki? / I don't understand how /Table is supposed to be a gameboard. Can the objects move around the board by moving from cell to cell?

  Tak / Yes

- Przepisz między komponent powinno się w jaki sposób zrobić plynne, czy po prostu mag zrobić w jednej komórce i zajmować się w następnej? / Should the transitions between cells be made smooth somehow, or should they just disappear in one cell and reappear in the next?

  Preferowane jest płynne przejście / A smooth transition is preferred

- Chciałbym, podobnej jakoś mogę wyjaśnić, na te graficznym, czy mógłbym podsyć się "UIManager.setLookAndFeel"? / I would like to improve the quality of my application against the graphical background, could I use "UIManager.setLookAndFeel"?

  Tak, jak najbardziej / Yes, of course

- "W rozgrywce PRZEKONYWAŁ [...] TWÓRZĄ ubezpieczenia, które gracz może zakrzyć." Czy interpretacja "na planszy pojawiają się ubezpieczenia, które gracz może zakrzyć" jest poprawna? Czy też w intencji Pana było zaimplementowanie funkcjonalność "ubezpieczeniów, w tworzeniu ubezpieczeń"? / "In gameplay, ENEMIES CREATE power-ups that the player can collect." Is the interpretation "there are upgrades on the board that the player can collect" correct? Or was it your intention to implement a "ability of your opponents to create upgrades"

  Prawdziwy tworzy to ubezpieczenia. Pozostawiają je za sobą rozgrywce. / Enemies create these upgrades. They leave them behind as they move.

- City wymog dokumentacji oraz dotyczy również okna rozgrywki? Czy możliwym pozostawienie to okno wyjściowe, nadal mu zmieniamy rozmiar? Does the window scalability requirement also apply to the gameplay window? Could I leave the window uniquely, give it setfocusable(false)?

  Tak, wymog dokumentacji w pierwszej kolejności dotyczy okna z rozgrywką. Nie można ustawić setfocusable(false), inaczej oraz czy czyli pozbliżne przetworzyna na dodawalności / Yes, the scalability requirement applies primarily to the gameplay window. You can't set setfocusable(false), otherwise you will lose some points for scalability

- City "Jakiprzer" może być zbudowany w taki sposób, że komórki typu "ścieżka" są po prostu niewidoczne dla wszystkich wyjątkiem wyjścia przez /Table? Can a "maze" be built in such a way that "wall" type cells are simply invisible to the characters to enter?

  Jeśli dobrze zrozumiałem pytanie, to tak, ścieżą należy zbudować jako komórki typu ścieża / If I understood the question correctly, then yes, the walls should be built as wall type cells

- City "animacje" porozsiania się postaci powinny być zaimplementowane przez użycie "spriteheet" - zestawu obrazków , czy może być to być po prostu niedowolnie kolorkiem na /Table? Should the "animations" of character movement be implemented using a "spriteheet" - a set of images, or could it just be rendering shapes in java?

  Preferowane jest nienkowanie w Jave, jednak spriteheet jest możliwe do użycia jeśli animacja będzie płynna / Java rendering is preferred, however spriteheet can be used if the animation is smooth.

- City okno, w którym znajduje się ta plansza, ma dostosować swoją wielkość do ilości kolumn i wierszy (na pomocą metody pack()) lub czy zatrzymuje się na jakiejś ustalonej wielkości okna. Be w planszym przypadku, jeśli użytkownik wybierze wyższe/szersze dane parametry to całe okno nie zmieści się na ekranie, natomiast w drugim przypadku pola takoń będą małe a elementy dalsze widzisz / Should the window that contains the gameboard change its size based on the number of columns/rows (using the pack() method) or should the entire board fit within the default window size. Because in the first case, if the user selects sufficiently large parameters, the entire window will not fit on the screen, while in the second case, the table fields will be very small and the elements are hardly visible

  Okno musi być skalowalne, czyli bez względu na jego rozmiar i zmiany rozmiaru podczas działania, plansza będzie wyświetlana w całości / The game window must be scalable, regardless of its size and resizing during operation, the gameboard will be displayed in its entirety

- Chciałbym zapytać, czy implementacja tundry w grze Pac-Man jest obowiązkowa? / I would like to ask if it is mandatory to have tunnel in the Pac-Man game?

  Nie / No

- W kontekście zbieranego skrótu klasycznego. Powinien on być zaimplementowany tylko wtedy, gdy uruchomione jest rozgrywka czy nawet gdy użytkownik wybierze przyciśk High Score? / About compared to the board which will return you the main menu, it should be implemented only when games running or even when users choose High Score button?

  W każdej sytuacji / in all situations

- City obowiązkowe jest, aby duchy poruszały się na środku planszy (tedy między podłogami, w którym tedy są pojawiać). Albo może je spawnować, kiedy tycho packa, na planszy? / Is it mandatory to have ghosts spawn in the centre of board (they will have like box where they will spawn). Or I can spawn them whenever I want on the gameboard?

  Wydzielenie miejsca spawnu powinno zostać zaimplementowane jak w rozgrywce, jednak nie musi być ono na środku okna (jednak jest to preferowane) / Dedicated spawn area should be implemented as in gameplay, but it doesn't have to be in the center of the screen (but it is preferred)

- City po kliknięciu przycisków start albo highscore ma otworzyć się nowe okno a poprzednie zamknąć, czy jednak wszystkie akcje muszą się dziać w obrębie jednego okna / Should a new window be opened after clicking the start or highscore buttons and the previous one should be closed, or should all actions take place within one window

  Zgodnie z treścią polecenia. Jedź jednak bardzo chcia Państwo zrobić to w tym samym oknie, to wszystko można. Należy natomiast wtedy nadal pamiętać o wyłączaniu odpowiednich akcji. / According to the description. However, if you really want to do it in the same window, you can exceptionally. However, you should still remember about the consistency and scalability of windows.

- City programowania gry i animacji mogemy używać tylko java, czy możemy użyć javascript lub html? / Do we have to use only java to program the game and animations or we can use javascript or html?

  Tylko Java / Only Java

- City wszystkie animacje powinny być renderowane wewnątrz komórek, czy też możemy wprowadzić kolejną warstwę dla niektórych animacji / Should all animations be rendered inside the cells or can we introduce another layer for some animations (not movement)?

  Wszystkie animacje powinny być renderowane wewnątrz komórek / All animations should be rendered inside the cells

- City możemy zabrać, że poszczególne komórki są stałej rozmiaru 17? Czy we mapie stałej rozmiar ma być zależeć od rozmiaru ekranu? / Can we assume that the cell size is fixed 17? Should the map size depend on the screen size?

  City ekwiwalencja mapy być ograniczone? ograniczony czasowo czy dystansowo? / Do upgrades have to be constrained somehow? time-constrained or distance-constrained?

  To pozostawiam Państwu decyzji / I leave it up to you.

- City ekwiwalencja mapa być stosowane w czasie pobierania, czy też możemy wprowadzić mechanizm korzystania z aktualizacji (jak kluci lub tak takiego) / Do upgrades have to be applied at collection time or do we need to develop upgrade usage mechanism (like a key or stilt) if time constrained, can we use System.currentTimeMillis or something like that?

  Po zebraniu ulepszenia od razu z niego korzystamy / After taking the upgrade, we immediately use it.

- City dwóch pionowy przemieszczać się między kolumnami planszy bonusu, czy osoba jakiejś algorytmu? / Should ghosts move from cell to cell randomly or according to some algorithm?

  Najlepiej byłoby wykorzystać jakiś algorytm, ale może być losowo przemieszczane się. / Ideally, some sort of algorithm would be used but it could be random movement.

- City „Jakiprzer" może być zbudowany z tras o szerokości 1 jak oryginalny pacman, czy dozwolone są szersze trasy? Does the "maze" have to be constructed from routes of width 1 like original pacman or bigger ones are allowed?

  Tak, chcemy, aby labirynt był generowany, jednak z trasami o szerokości 1 jednak tak takiego jak oryginał, gdzie mamy w niektórych miejscach szersze (z jednego trasy, nie jest problemem). / Yes, we want the labyrinth generated randomly with routes of width 1. However, such a maze as you have made, where we have wider (2-field) routes in some places, is not a problem.

- Mam pytanie odnośnie TableCellRenderer, jak możemy za jego pomocą pokolorować daną komórkę w tabeli /Table? / I have a question about TableCellRenderer, how can we use it to color a given cell in the /Table?

  To zależy od komponentu z którego Pan korzysta. Najczęściej wystarcza metoda setBackground(...), jt it depends on the component you are using. Usually the setBackground(...) method is sufficient

- Mam problem z ustawianiem wartości planszy w /Table. Dla planszy 10x10 Pac-Man szybko przechodzi, ale dla większej plansza 100x100 Pac-Man przechodzi już znacznie wolniej. Czy mogłby Pan poinformować, jak zrobić, żeby na większych planszach zrobić szybko ustawianie planszy? / I'm having trouble refreshing a board in /Table. For a 10x10 board, Pac-Man moves quickly to the next square, while for a 100x100 board, Pac-Man moves much slower. Could you tell me how to make the board refresh faster on larger boards?

  Należy zmodyfikować fireTableCellUpdated() wyjątkiem z odświeżania okna. Na następnie wszystko to już jest zależne od rozmiaru, z tym, ile number of threads and window refreshes used. In fact, everything that depends on the size.

- City mogę się w parzeu MVP Structure, ponieważ wolimy, żeby wszystko, dlaczego nie na ponieważ, aby wyjaśnieć dostęp do widoku (wyprzedzeń z modelu, ponieważ mamy między nim bombinie), z którego możemy uzyskać widok z modelu? / Can I use in parzeu MVP Structure, because I believe we can explain why there is no access to view directly from model as we have controller between them from which we can get a view from a model?

  W celę aplikacji, zgodnie z oznaem projektu, należy użyć standardu MVC. / In the entire implementation of the application, according to the project description, the MVC design pattern must be used.

- Mam pytanie, czy niezależnie od wyjątkowości programu brany jest pod uwagę czas tadowania programu? Ponieważ mam całkiem wydajny komputer i program ładuje się bardzo szybko, natomiast na komputerze mojej dziewczyny ładuje około 2 sekund, aby przenieść rozmiar wszystkich elementów podczas ładowania okna. / I have a question, regardless programs efficiency, do you take into account time of loading of the program? Because I have quite a lot of component between and I think because of that it takes around 0 sec to load a map, while approximately 2 seconds to resize all elements when I scale the window.

  Takie czasy nie stanowią racjaj żadnego problemu. Sadowania przy planszy 100x100 może zajść aje to 1-2 sekundy. Natomiast przy mniejszych mamacach oczywiście czas takich opóźnień powinien być odpowiednio mniejszy. / These times are not a problem at all. Scaling on a 100x100 board can take those 1-2 seconds. However, with smaller sizes, of course, the time of such delays should be correspondingly smaller

- Would this type of maze for pacman will be okay?

  No, because it's not a maze.

- City jest jakoś sposób na skompresowanie liczy obrazu do rozmiaru komórki tabeli /Table , aby był wyelastyczny poprawnie? Ponieważ mojej obrazy Pacmana są trochę większe ki komórki, aby ich zmniejszyć, muszę ustawić na granicy, wyskakuje mogę przez proste zrobić okno rozmiaju, ale problemem zrobić sposób, aby go skompresować. / Is there any way to compress imagesize to a cell size of a /Table, so it would be proportional? Because my Pacman images are a little bigger than a cell, so I have to set it to the cell size, but it just cuts off parts on the border, of course I can just make an image smaller, but I'm looking for a way to search for the way to compress it.

  Tak, proszę spojrzeć na metodę getCellRenderer() klasy Image/. Yes, take a look at the getCellRenderer() method from the Image class

- Mam problem z centralizacją mojej ceny głównej, co robię /Ok? Ponieważ jeśli kliknę przycisk HighScore, otwieraj się on w samym środku, ale zanika mnie, bo pojawi się ona przeszło dolnym rogu zegnacz monitora /I have a problem with centralization of my main frame, could you tell me please, what might me wrong? Because if I click high score button it opens right in the center, but menu frame doesn't_it appears on the bottom right of my monitor.

  Najgorsze wykonuj metodę pack() w celu określenia rozmiaru okna, a następnie wywołaj metodę setLocationRelativeTo(/ First execute the pack() method to determine the size of the window, then call setLocationRelativeTo(null) to center it.

- Mam pytanie z mapa. Kiedy ja tworzę, poziomej jest trochę krótej przestrzeń , Jest to w porządku, czy powinienem to naprawić? / I have question according. map. So when I create it there are some white space below. . It is okay or should I fix this?

  Należy to naprawić / You should fix it.

- Mam punkty. Któro są wewnątrz ścian. Jest to dopuszczalne, czy powinienem wyjechać to przestrzeń ścianami? / I have dot's that are inside walls. Is it acceptable or should I fill this space with walls?

  Nie powinniśmy mieć takich miejsc na planszy, że pewien wskazy fragment mogą być ścianą. Należy to wyeliminować. Szansa może mieć maksymalnie dodatnią 2 komórnik, nie wiecej. / We shouldn't have such places on the board that a certain target fragment of the map is just a wall. This should be eliminated. A wall can have maximum thickness of 2 cells, no more.

- Chciałbym zapytać, że punktów dostanę, jeśli przedstawię projekt bez duchów, ale ze ścianami, które mogą kolizje, wyniki i efekty ulepszeń, a także podstawowa animacja, która pacman wykonuje podczas śmierci. / I would like to ask what kind of point can I expect if I just present the project without ghosts but with walls that has collisions, scores and powerup fruits also some basic animation that pacman does while moving.

  W projekcie implementacja przeciwników jest jedną z wymaganych implementacji. / In the project, the implementation of opponents is one of the required implementations.

- Czy taki labirynt może być? Would this maze work?

  No, to nie jest labirynt / No, it's not a maze

- Co mam zrobić żeby dostać 5 punktów? / What do I need to do to get 5 points if I may ask?

  Nie informuję o takich punktach. Są wciąż pod Państwem, a je tej nie chcę, aby zbyt dokładnie podawać. / I don't inform about the score table. It is still in Your hands, and I don't want to give the solution by done to the minimum by pass.

- City jest pomysł zbierze wszystkie punkty na planszy, to czy rozpoczęcie na kolejną rundę i na planszy znowu pojawiają się punkty i kontynuujemy gra? Jeśli tak to czy gra koszy się tak długo dopóki jeszcze nie zbierzesz, że chce przestać grac i nie edzie dichto ctrl+shift+Q czy jest określona liczba rund? / If pacman collects all the points on the board, does the next round start and the points appear on the board and we continue playing? Or does the game end only when I want to quit? Or is there a specified number of rounds? Or can I use the shortcut ctrl+shift+Q or is there a certain number of rounds?

  To pozostawiam Państwu decyzji / I leave it up to you.

- City gra wezmie obrazki z Internetu, czy to się liczy jako plagiat? / Is it took images for characters from the internet is it counting as a plagiarism?

  Nie, obrazki nie są podstawowe kontroli antyplagiatowej / No, the images are not checked for plagiarism

- City mogemy wydać czasem z projektem naprzód? / Do we need a recording to send while uploading the project?

  Tak, jest to wymog ogólnego w ogólnym zasadach przesyłania projektów i należy przesłać przezroczyste rozgrywki / Yes, this is a requirement in the general project submission rules and you must submit a gameplay recording

- City takiprzer może być?

  Jest to labirynt, ale muszę go dostosować. tak, jej między wszystkie labirynty tedy znaną pomysłu jest tylko jedno. Tak jak w oryginalnym labiryncie pacmana / It is a maze, but you have to adjust it so that there are more connections between the paths of the maze than only one possible. Just like in the original pacman maze.

- City Pacman może być zawartością tabeli? City mogę on zostać narzyowany na /Panelu klasy znajduje się warstwa nad /Table? / Does Pacman have to be tabla content? Can it be drawn on a /Panel that is layered above the /Table?

  Rozgrywka nie być zwalczaniem zawartości /Table, nie dodatkowy panel nałożony na /Table . / The entire gameplay is to be based on /Table, not an additional panel imposed on /Table.

- Nie do końca rozumiem jak ma wyglądać skalowanie okna gry. Czy ono zawsze musi się dostosować czy może w jednym wymiarze korzystać z paska przewijania? / I don't understand how the scaling of the game window should look like. Should it always have to adapt or can it use the scrollbard in one dimension.

  Każdorazowo okno powinno się dostosować, aby przestrzeń zawartości /Table była zawsze widoczna. Wykorzystanie dodatkowego paska nie jest jedyną w możliwość. / The entire game window should always adjust so that the entire gameboard. The use of scrolling is possible only when the total dimensions width/height of the /Table component cells is reached.

- City wyjaśnienie "High Scores" może być zrealizowane w /Table zamiast JList? Can displaying "High Scores" be implemented in /Table instead of JList?

  Tak / Yes

- City gra skalowania planszy rozgrywki, planszy może mieć stały współczynnik proporcji i być ograniczona szerokością lub wysokością okna a pozyjne wolajcam jest bez ograniczeń? Czy jest to też nad i jest zabierane pod uwagę przy ocenianiu? Czy ma to wpływ na ocenę? / When scaling a gameboard, can the board have a fixed aspect ratio and be constrained by the width or height of the window with blank space left and right or above and below depending on the constraint, rather than filling completely within the window frame?

  Tak / Yes

- City plansza może mieć maksymalny rozmiar, przy którym nawet jeśli rozciągnięcie okna będzie to planszy na będzie się bardzo powiększać? / Can the board have a maximum size at which even if we stretch the window more, the board will not expand any more?

  Nie / No

- City mogę wykorzystać LayeredPanel do wyłonienia pozycjonowania na Pacmanu? / Can I use LayeredPanel to make Pacman move?

  Zgodnie z treścią polecenia, cała plansza gry (ze elementy) cała rozgrywka) ma się odbywać w oparciu o komponent /Table. LayeredPanel jest obejściem tego wymogu, przez który nie zapewnia Państwu punktów za właściwą realizację zadania. / According to the description of the project, the entire game (including all elements) should be based on the /Table component. Using LayeredPanel is a workaround for this requirement and you will not get points for doing the task properly.

- City mogemy skorzystać z klasy ScheduledExecutorService? / Is it possible to use the ScheduledExecutorService class?

  Zgodnie z treścią polecenia zabronione jest wykorzystywanie klas typu Executor. / According to the content of the project, it is forbidden to use Executor classes

- ...