**No Violence Bomberman**

**Miron Raul-Emilian**

**Gameplay**:*Jocul este multiplayer, un jucator fiind controlat de pe WASD si un jucator de pe sageti. In acest joc, castigatorul este primul jucator care reuseste sa colecteze 5 bombe. Bombele sunt asezate astfel incat jucatorii sa aiba egalitate de sanse si doar cel care are o intuitie mai buna si este mai rapid, va castiga.*

**Caracterele:***Primul character este un monstrulet si al doilea caracter este Bomberman.*

**Mecanica jocului:***Controlul primului jucator se face de pe tastele W ( pentru a merge in sus ), S ( pentru a merge in jos ), A ( pentru a merge la stanga ), D ( pentru a merge la dreapta ) si pentru a colecta bombele, se va apasa tasta P. Controlul celui de-al doilea jucator se face de pe sageti si pentru a colecta bombele, se va apasa tasta M.*

**Jucatorul pentru a putea colecta o bomba trebuie sa se afla doar in partea de jos a acesteia!**

**SpriteSheet:***SpriteSheet-ul folosit este unul open-source, cu putine ajustari. Lungimea si latimea unei dale este de 16 pixeli. El contine dale pentru sol, pentru caracterele folosite in jos, bombe si pietre.*



**Documentatia tehnica**

*Codul a fost scris in aplicatia IntelliJ IDEA. El este structura dupa in pachete, cele mai importante dintre ele fiind Fonts, GameWindow, Graphics, Input, Items, Maps, States si Tiles.*

**FONTS:***In pachetul ‘Fonts’ se afla doua clase publice FontLoader si Text. Clasa FontLoader a fost create pentru a putea citi fisierul de tip ‘.ttf’ si pentru a putea folosi orice font dorim. Clasa Text contine metoda drawstring. Aceasta a fost creata pentru a putea scrie un textul cu ajutorul fontului pe care il dorim.*

***GAMEWINDOW:****In pachetul GameWindow se afla clasa GameWindow care creeaza fereastra propriu-zisa de joc caruia ii atribuie anumite proprietati, cum ar fi latimea si lungimea ferestrei.*

**INPUT:***In pachetul Input se afla o singura clasa, aceasta fiind KeyManager. Clasa KeyManager stabileste relatia intre joc si utilizatorul sau prin taste. In aceasta clasa sunt declarate toate tastele folosite in joc.*

**MAP***:In pachetul Map se afla o singura clasa, Map. Clasa aceasta initializeaza table de joc care este construita cu ajutorul unei matrice statica.*

**ITEMS:***In pachetul Items se afla toate caracterele si toate obiectele folosite in joc cum ar fi: Bomb, Hero, Player2, Item, ItemManager, StaticItemes, Character. Clasa parinte al acestui pachet, ea este mostenita de clasa Character si StaticItems. Clasa Character este la randul ei mostenita de clasele Hero si Player. Clasa StaticItems este mostenita de clasa Bomb. ItemManager este un factory de ‘Items’ care pot fi de forma Hero, Player2 si Bomb.*

**STATES:***Pachetul States contine starile de joc care pot fi MenuState, PlayState, SettingsState si AboutState. Clasa parinte este clasa State care este mostenita de toate clasele din acest pachet.*

**TILES:***Pachetul Tiles contine dalele care au fost folosite pentru a crea table de joc cum ar fi GrassTile, Piatra si Tile. Clasa Parinte este clasa Tile.*

**Diagrama UML aferenta jocului se afla in aceeasi arhiva cu documentatia. Marimea diagramei a fost mult prea mare pentru a o putea atasa.**