

## Harmonogram projektu Java - Pacman

1. Okienka: Swing, SWT lub OpenGL,

ZAJECIA NR 2. [ uzyskane 2 pkt z dnia 08.03.2016 ]

a) zaimplementowanie głównego okna

- wyśrodkowanie okna z zablokowaną zmianą rozdzielczości (ustawiona jest na sztywno w kodzie) bez panelu JFrame designer

b) poprawa wyświetlania oraz dodanie funkcji NoRepaintManager

ZAJECIA NR 3. [ uzyskane 2pkt z dnia 15.03.2016]

a) Zaimplementowanie przycisków, ustawienie wielkości, poprawa wyświetlania (ustawienie focusa, przezroczystości)

- stworzenie przestrzeni dla przycisków,

b) Dodanie grafik (które obecnie są w formie testu do końcowego efektu zostaną poprawione)

- zaimplementowane switche (przy gotowych grafikach każde okno będzie miało swoją indywidualną grafikę)

- zaimplementowanie klasy action w której będą wszystkie zaimplementowane eventy po naciśnięciu przycisku,

2. Zapis i odczyt plików,

- konfiguracja serwera i klienta (informacje o adresie do bazy danych)

ZAJECIA NR.4 [ uzyskany 1 pkt z dnia 22.03.2016]

- wczytywanie mapy z pliku

a) stworzenie map oraz ich grafik

b) stworzenie grafik dla poszczególnych elementów gry:

- pacman

- potwory

- punkty

ZAJECIA NR10. [ uzyskane pkt z dnia 24.05.2016]

3. Współbieżność: wątki, operacje atomowe, itp.

- serwer

- wątek który akceptuje, wysyła pracuje dla konkretnego użytkownika (stop serwer)

- wątek klienta (kontroluje odbierane dane, może zostać przerwany w bezpieczny sposób)

- klasa do komunikatów dla klienta.

ZAJECIA NR9. [ uzyskane 2x 0.8 pkt z dnia 10.05.2016]

4. Bazy danych: ORM (np. Hibernate) lub JDBC dla: MySQL, PostgreSQL lub SQLite,

- baza danych

- logika przechowywania najlepszych wyników

- logika ostatniego dodanego wyniku (w formie logów)

ZAJECIA NR8. [ uzyskane 2 pkt z dnia 26.04.2016]

5. Komunikacja sieciowa: sockety lub RMI,

- socket serwer (wysyłanie zadanie)

- logika klienta (taki sam interfejs jak klient)

- protokół komunikacji

6. Zaproponowane przez studenta (np. wzorce projektowe),

ZAJECIA NR.5 [ uzyskane 2 pkt z dnia 05.04.2016]

- logika zachowania się potworów,

~~kolizji~~

ZAJECIA NR.7 [uzyskane 2 pkt z dnia 19.04.2016]

~~logika naliczania punktacji~~

~~mechanika gry~~

ZAJECIA NR.4 [uzyskany 1 pkt z dnia 22.03.2016]

~~logika płynnie działającego menu~~

~~a)grafiki,~~

~~b)przyciski~~

ZAJECIA NR.6 [uzyskane 2 pkt z dnia 12.04.2016]

~~logika poruszania się pacmana~~

~~kolizji~~