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 zablokowana zmiana 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, przezroczystosci)~~ |
| ~~-stworzenie przestrzeni dla 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 swoja indywidualna grafike)~~ |
| ~~-zaimplementowanie clasy action w ,której będą wszystkie zaimplementowanie 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 NR. [ uzyskane pkt z dnia 17.04.2016]  3. Współbieżność: wątki, operacje atomowe, itp. |
| -serwer |
| -watek który akceptuje, wysyla pracuje dla konkretnego użytkownika (stop serwer) |
| -watek klienta (kontroluje odbierane dane,może zostac przerwany w bezpieczny sposób) |
| -klasa do komunikatow dla klienta. |
| ZAJECIA NR. [ uzyskane pkt z dnia 26.03.2016] |
|  |
| 4. Bazy danych: ORM (np. Hibernate) lub JDBC dla: MySQL, PostgreSQL lub SQLite, |
| -baza danych |
| -logike przechywania najlepszych wynikow |
|  |
| -logika walidacji (opcjonalnie) |
|  |
| ZAJECIA NR. [ uzyskane pkt z dnia 17.04.2016]  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 pkt z dnia 19.04.2016]  -logika naliczania punktacji  -mechanika gry |
| ~~ZAJECIA NR.4 [ uzyskany 1 pkt z dnia 22.03.2016]~~  ~~-logika plynnie dzialajacego menu~~ |
| ~~a)grafiki,~~ |
| ~~b)przyciski~~ |

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

-logika poruszania sie pacmana

-kolizji