

Projekt: <b>Battle City Clone</b>		Przedmiot: Programowanie obiektowe
Autorzy: Krzysztof BUNIEWICZ, 117221 Szymon CYBULSKI, 117212 Maksym CHOCIESZYŃSKI, 117206 Paweł CICHOSZ, 117323 Michał CIEŚNIK, 117287 Kamil ŻYCHOWICZ, 109740	Prowadzący: mgr inż. Mateusz CICHEŃSKI	Kierunek: Informatyka, semestr III

## 1. Podział pracy nad aplikacją na członków zespołu:

- a) Kierownik projektu: Szymon CYBULSKI,
- b) Projektanci aplikacji:
  - i. Krzysztof BUNIEWICZ,
  - ii. Michał CIEŚNIK;
- c) Programiści:
  - i. Maksym CHOCIESZYŃSKI,
  - ii. Paweł CICHOSZ,
  - iii. Kamil ŻYCHOWICZ;
- d) Programista GUI:
  - i. Szymon CYBULSKI.

## 2. Opis projektu

Gra jest klonem popularnego *Battle City* znanego również jako m.in. *Tank 1990*. Udostępnia jeden tryb gry, dla dwóch graczy. Modyfikacją względem oryginału jest to, że gracze walczą przeciwko sobie, a nie współpracują. W grze nie występuje także orzeł, którego trzeba chronić. Występują natomiast czołgi neutralne, które sterowane są prymitywnym mechanizmem sztucznej inteligencji.

Gra kończy się w momencie upływu z góry ustalonego czasu lub w momencie utraty przez jednego z graczy wszystkich żyć.

W pierwszym przypadku wygrywa gracz, który uzyskał większą liczbę punktów, a jeśli ta liczba jest równa wygrywa ten z większą liczbą żyć. Jeżeli również w ten sposób nie uda się ustalić zwycięzcy, rozgrywka kończy się remisem.

W przypadku drugim wygrywa gracz, który ma jeszcze życia. Jeżeli obydwaj gracze zostaną wyeliminowani w dokładnie tym samym momencie, decydująca dla rezultatu gry będzie liczba zdobytych punktów. Ponownie, jeżeli w ten sposób także nie uda się wyłonić zwycięzcy, gra kończy się remisem.

Punkty przyznawane są w następujący sposób:

- 100 pkt. za zniszczenie czołgu neutralnego,
- 500 pkt. za zniszczenie czołgu drugiego gracza.