Bu ödevde, Fruit Janissary olarak adlandırılan, Fruit Ninja oyununun bir versiyonunu JavaFX le uyguluyorsunuz.

Fruit Janissary, oyuncunun havaya fırlattığı meyveyi fareyi sürükleyerek dilimlemesi gereken bir oyundur.

İşiniz Fruit Janissary oyununu uygulamak.

.

• Oyuncu bir miktar bilgi vererek oyuna kayıt olabilir.

• Oyuncu geçerli bir şifre ve kullanıcı adı gerektirir.

• Oyuncu yeni bir oyuna başlayabilmelidir.

• Oyun sırasında elmalar, limonlar, karpuzlar, şeftaliler ve bombalar rastgele yukarı fırlatılmalıdır. Meyve tiplerini değiştirebilirsin ama en az 4 meyve olacak

• Oyuncu, tüm meyve ve bombaları bıçağıyla kesebilmelidir:

Bir meyve dilimlenirse, meyve türüne göre puan artmalıdır. (Her meyve türü farklı bir puan olmalıdır). Dilimlenme sonrası bir sıçrama dağılma effekti etkisi de olmalıdır.

Oyuncu tüm meyveleri dilimlemek zorundadır. Üç meyve kaçırırsa, oyun sona ermelidir.

Bir bomba vurulursa patlamalı ve oyun bitmeli

Oyun skoru tutulmalı

• Oyuncu, önceki oyun puanlarını ve sürelerini görebilmelidir. Oyuncu lider bordunu görebilmelidir.

özet

Grafiksel Kullanıcı Arayüzü: JavaFX ile bir GUI tasarlamanız gerekir. Siz sahneye oyun çerçevesi ekleyen ve Fruit janissary uygulamasını açan bir sınıf oluşturmalısınız. Gui tasarımınız oyuncaya kaydolma ve kişisel bilgilendirmelere erişim gerektirir. Oyuncunun kişisel bilgilere kayıt olmasına ve erişmesine izin vermek için.

Oyun Sınıfı : Bir oyun sınıfı yaz. Oyun Sınıfınız çoğunlukla oyunun mantığını içerecek. Siz oyuna başlamayla, meyve uygulamasıyla, meyve ve bomba dilimleme , düşen meyve, puan artırma vs..

Meyveler ve Bombalar : İki soyut sınıf oluşturacaksınız. Meyve ve bombanın modeli sırasıyla meyve ve bomba .

Her meyve türü elma kavun vs. kendi sınıfına sahip olmalıdır bu sınıf soyut meyve sınıfından miras alınır. Meyve sınıfı grafiksel olarak dilimleme metodu, meyvenin kesim yerinde ilgi çekmeli ve meyveye bir resim ekleyin.

Bomba sınıfı, bir bombanın temel özelliklerini modellemektedir. Bombanın patlamasını grafiksel olarak yapan ve oyunu bitiren bir patlama yöntemi var.

Bunu Not edin. Bu yüzden, Hem meyveler hem de bombalar bıçakla dilimlenebilir. Sliceable adlı bir arayüz oluşturmalısınız ve bu sınıf tek bir soyut metodu olmalı. Slice(). Hem Meyve hem de Bomba sınıfları bu arayüzü implement yapacak.

Meyveleri ve Bombaları Rasgele Fırlatmak : Programınızda rasgele fırlatmak için switch ifadesi kullanabilirsiniz ve oyun süresince bombalar ekranda olmalı. Eekran da görünen objelerin rasgele olması gerektiğini ve bunun için Math.random metodunun random numaralar içn kullanabileceğinizi hatırlayın.

Fareye tepki: Programınızda, bıçak mousla sürüklendiğinde ve bomba vve meyve kesildiğinde bunu belirlemeye ihtiyacınız var. Kullanıcı bıçağı (fareyi) bir meyvenin içinden ya da üzerinden geçirirse, meyve dilimlenmelidir. Eğer kullanıcı bomba üzerinden sürüklerse, bomba patlamalıdır.

Veritabanı: Oyuncuların kişisel bilgilerini ve oyun verilerini saklamak için bir veritabanı oluşturmanız gerekir. puan, süre, tarih vs. Veritabanınızı tasarlamakta özgürsünüz. Fakat en azından oyuncu ve oyun tabloları içermelidir.(Şifrenin bir plain texte atılması korkunç bir fikir. Hashing kullanmayı deneyin)

Programlama İpuçları

Erken ve sık sık test edin. Programınızı adımlar halinde tasarlayın. Onu küçük parçalarla kodlayın. Bazı kodlar yazın derlemek için ve doğruca çalıştırın. Ve daha sonra taşıyın..

Burada kodlamak için artan şekilde bazı önerilen adımlar :

• Veritabanı oluşturun. Daha sonra kayıt formu ve login penceresi oluştrun

• Oyun mantiğı için top level bir sınıf yazın, sonra oyunu çerçeve içerinde göstermek için nasıl olacağını düşünün.

• Meyveleri oluşturun ve onları düzgünce göstermek için elde edin.

• Bombaları oluşturun ve onları meyvelerle birlikte göstermek için elde edin.

• Bıçak dilimlemesi uygulayın. Meyve dilimlendiğinde ve bomba kesildiğinde ne meydana gelir ?

• Geri kalan oyun fonksiyonlarını doldurun.

Grafik ve Animasyon

Biz, uygulamanızda büyüleyici ve detaylı animasyon beklemiyoruz. Fakat sadece her bir objenin açıkça tanımlanabilir olduğundan emin olun. Fakat çok seçenek vardır ekstra puan alabilirsiniz ekstra grafiklerle. Bunları eklemekte özgürsünüz ancak temel gereksinimleri tamamladıktan sonra..

Belgelendirme

Projenin sonunda, çalışmanız açıklayan detaylı bir doküman hazırlamalısınız. Projenizin detaylarını vermelisiniz, sınıf ve user case diyagramlarını sağlamalısınız ve grubunuzda her bir üyenin katkısını tablo şeklinde göstermelisiniz