

Τεχνολογία Λογισμικού

4ο ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ

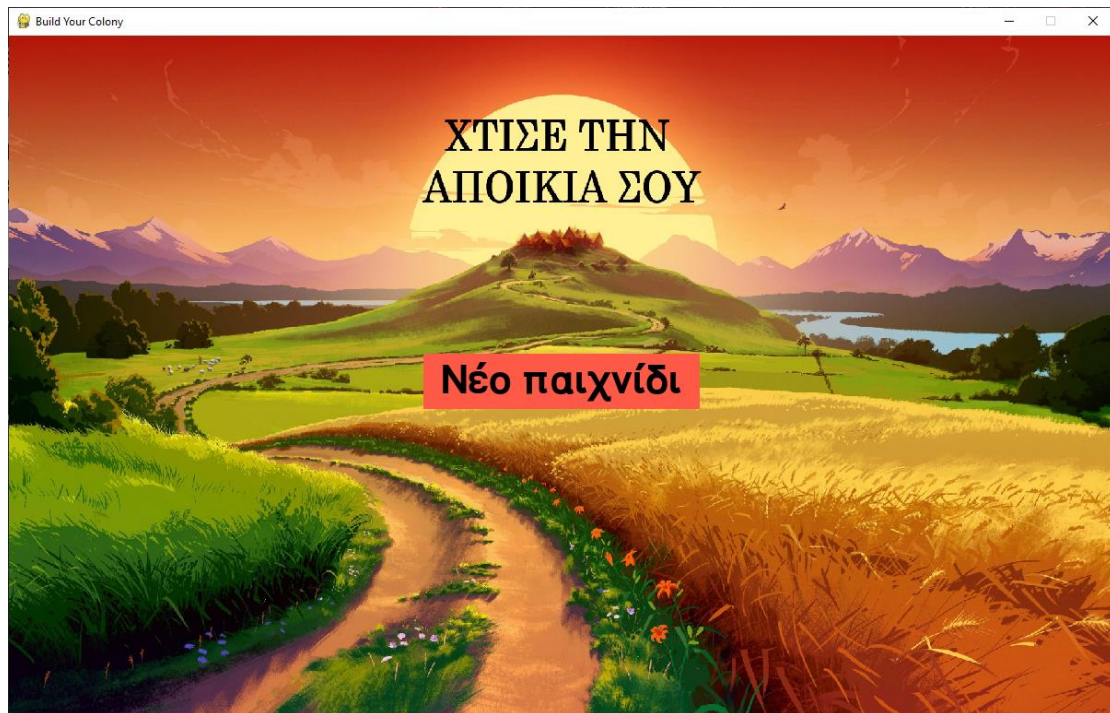
Project-description-1.0

Όνοματεπώνυμο	Αριθμός μητρώου	Έτος φοίτησης
Παναγόπουλος Ευστάθιος	1072571	6ο
Δέμης Μιχαήλ	1080958	6ο
Μυλωνάς Ανδρέας	1084619	5ο
Κλαυδιανός Ευθύμιος	1072592	6ο
Γιαλένιος Αριστείδης	1072556	6ο

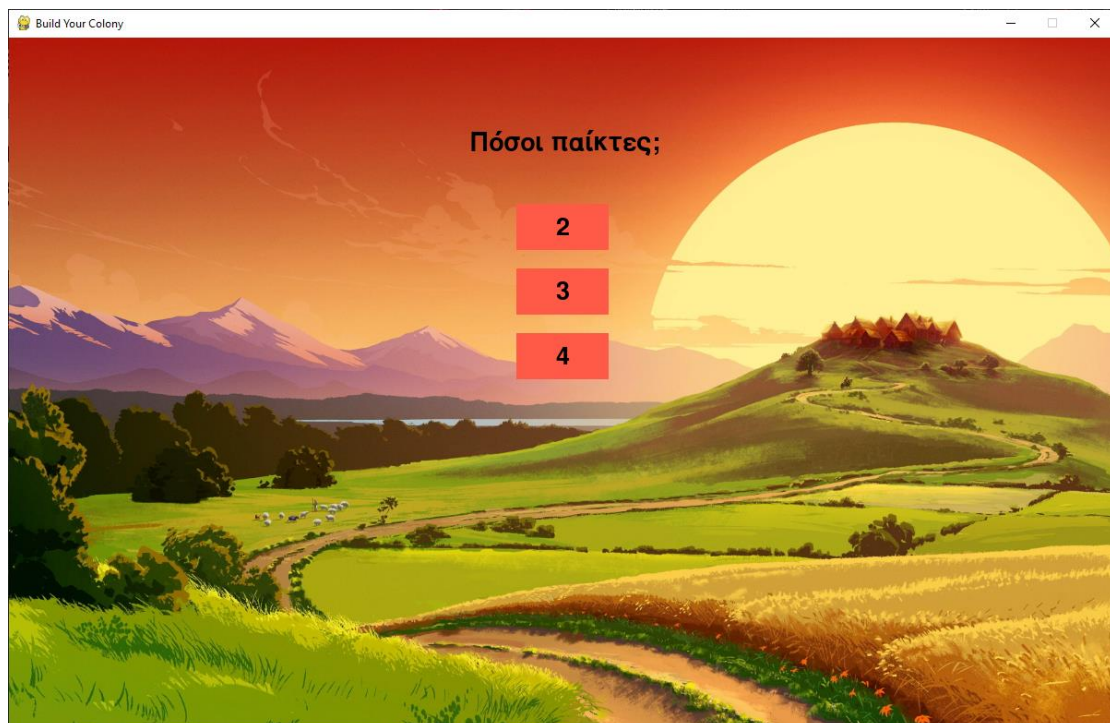
Το **"Χτίσε την Αποικία Σου"** είναι ένα διαδικτυακό επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής που βασίζεται στη διαχείριση πόρων, την κατασκευή οικισμών και την ανάπτυξη υποδομών. Κάθε παίκτης ξεκινά με έναν μικρό οικισμό και έναν δρόμο σε ένα δυναμικό ταμπλό που αποτελείται από εξαγωνικά πλακίδια, καθένα από τα οποία παράγει έναν συγκεκριμένο τύπο αγαθών (δέντρο, Πηλός, Κριθάρι, Βράχος, Κασίκα). Τα αγαθά αποκτώνται όταν οι παίκτες ρίχνουν τα ζάρια και οι αριθμοί που φέρνουν αντιστοιχούν σε πλακίδια που ελέγχουν οι ίδιοι ή άλλοι παίκτες. Με τα αγαθά που συγκεντρώνουν, οι παίκτες μπορούν να χτίσουν νέους δρόμους, να δημιουργήσουν σπίτια ή να τα αναβαθμίσουν σε πολυκατοικίες, κάτι που τους επιτρέπει να συλλέγουν περισσότερα αγαθά. Παράλληλα, έχουν τη δυνατότητα να διαπραγματευτούν και να ανταλλάξουν αγαθά με άλλους παίκτες ή να κάνουν θαλάσσιο εμπόριο. Το παιχνίδι περιλαμβάνει επίσης κάρτες μαγείας, οι οποίες μπορούν να προσφέρουν στρατηγικά πλεονεκτήματα, όπως ο στρατηγός που μετακινεί τον στρατό του, ο οποίος εμποδίζει την παραγωγή αγαθών σε ένα συγκεκριμένη περιοχή. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να συγκεντρώσει ένας παίκτης πρώτος 10 πόντους νίκης, οι οποίοι κερδίζονται μέσω της κατασκευής σπιτιών (1 πόντος), της αναβάθμισης σε πολυκατοικίες (2 πόντοι), της απόκτησης συγκεκριμένων καρτών μαγείας ή Αποκτώντας μοναδικές διακρίσεις, όπως ο μεγαλύτερος δρόμος ή η μεγαλύτερος στρατός. Το **"Χτίσε την Αποικία Σου"** συνδυάζει την κλασική εμπειρία των επιτραπέζιων παιχνιδιών με την ευκολία του διαδικτυακού παιχνιδιού, επιτρέποντας σε παίκτες από όλο τον κόσμο να αναμετρηθούν και να αποδείξουν τις ικανότητές τους στη στρατηγική και τη διαπραγμάτευση.

Mock-ups

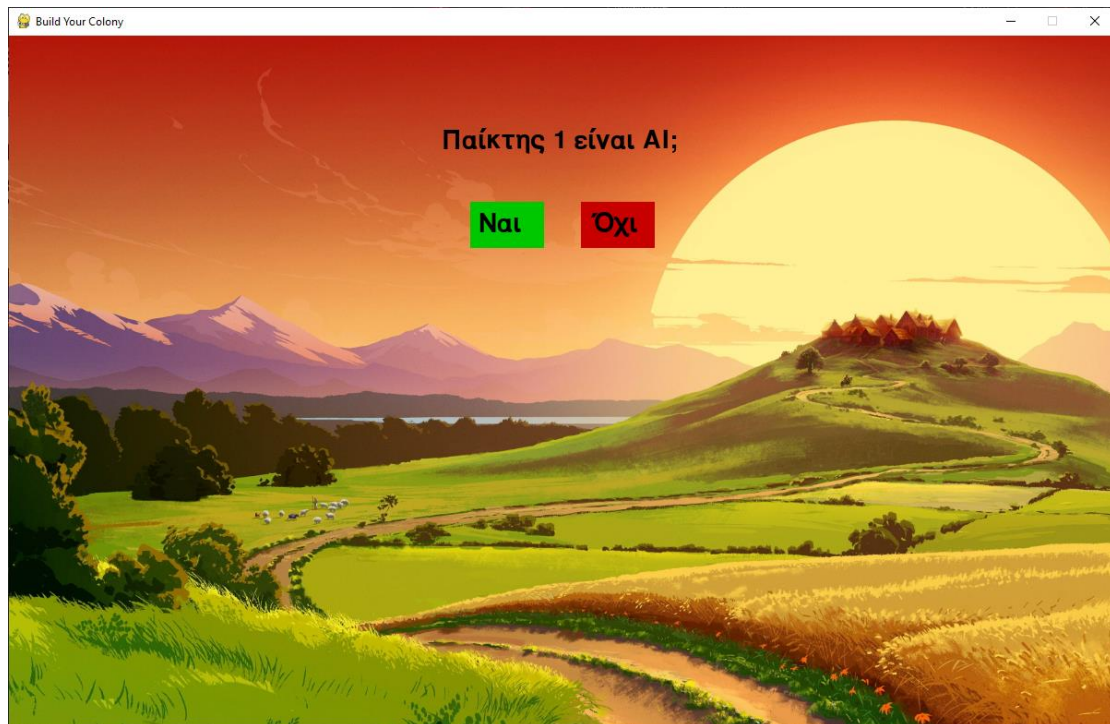
- Αρχική εικόνα του παιχνιδιού



- Επιλογή αριθμού παικτών



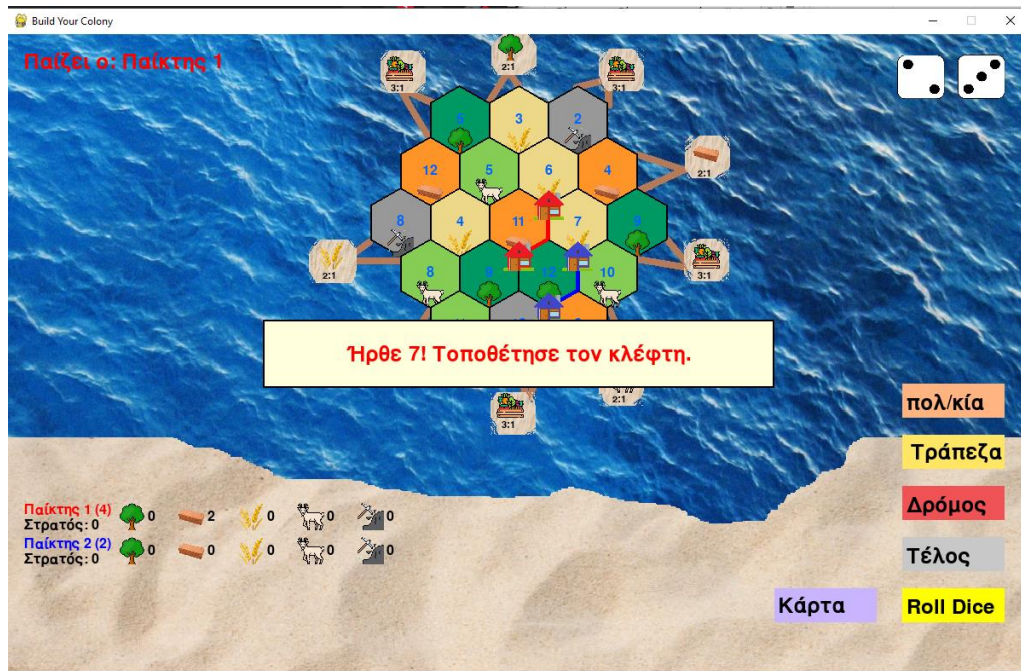
- Επιλογή αν ο παίκτης είναι AI ή κανονικός



- Έναρξη παιχνιδιού. Ξεκινάει ο παίκτης 1 να τοποθετεί τα αρχικά σπίτια και συνεχίζουν οι υπόλοιποι παίκτες με την σειρά.



- Το ζάρι φέρνει 7.Ο παίκτης που έριξε τα ζάρια τοποθετεί τον κλέφτη σε όποιο εξαγώνο θεωρεί ότι τον ευνοεί για την συνέχεια του παιχνιδιού .Ο κλέφτης εμποδίζει την συγκέντρωση αγαθών για το εξαγώνο που βρίσκεται



- Και τοποθετεί σε οποίο εξαγώνο θέλει τον κλεφτή .Επίσης έχει ανοίξει και την επιλογή για ανταλλαγές



- Ο παίκτης έχει ρίξει το ζάρι και έτυχε ένα εξάγωνο όπου ο παίκτης έχει σπίτι και του δίνει τα αγαθά της περιοχής



- Ο παίκτης αγοράζει κάρτα και του τυχαίνει (=1 πόντος)



- Ο παίκτης αγοράζει κάρτα και του τυχαίνει (Στρατός)



- Ο παίκτης 2 νίκησε γιατί έφτασε τους 10 πόντους

