

Programowanie w języku Java	
Gra RPG typu Dungeon Crawler z widoku izometrycznego	
Wiktoria Stępień, Daniel Stoczkowski, Hubert Staniszewski	2 rok studiów 2ID13B

Ogólny opis projektu:

Naszym celem było stworzenie gry komputerowej RPG typu Dungeon Crawler z widokiem izometrycznym. Poruszanie postaci jest zrealizowane na bazie hexów. Atakowanie przeciwników jak i poruszanie się jest wdrożone przy użyciu myszki.

Informacje o technologiach użytych w projekcie:

Projekt powstawał w środowisku IntelliJ, oraz z równoczesnym zastosowaniem frameworku LibGDX, który umożliwia tworzenie gier w języku Java. Grafiki oraz animacje jakie możemy zobaczyć w naszym projekcie zostały wykonane przez nas w programie graficznym Krita.

LibGDX - framework wydany przez studio Badlogic Games na licencji Apache License 2.0. Framework umożliwia tworzenie gier, aplikacji, oraz umożliwia niskopoziomowy dostęp do sprzętu i systemu plików, poza tym obsługuje również grafikę 2D jak i 3D ale też OpenGL ES 2.0 oraz 3.0, za pomocą tego frameworku można wydawać gry na systemy Windows, Linux, MAC OS, IOS, Android oraz HTML5.

Krita - aplikacja do tworzenia grafiki rastrowej od podstaw, wchodząca w skład pakietu Calligra, rozwijana przez społeczność KDE. Aplikacja jest przeznaczona przede wszystkim do malowania, nadaje się także w pewnym stopniu do edycji zdjęć. Wydana na systemy operacyjne Windows, Linux oraz MacOS na licencji GPL.

Obsługa Projektu:

Po uruchomieniu naszego projektu ukazuje się czarny obraz z dwoma przyciskami "Play" i "Exit", dookoła nich mamy rozlokowane wielokolorowe ogniki. Po naciśnięciu na przycisk "Exit" gra wyłączy się. Naciśnięcie przycisku "Play" przekieruje nas na planszę na której umieszczonych jest kilku przeciwników. Celem gracza jest pokonanie ich wszystkich. Po tym zostajemy przekierowani do menu głównego.

Wkład w Projekt:

- Daniel Stokowiec - Stworzenie hexów, poruszanie się postaci, zadawanie obrażeń, zaprogramowanie działającego menu, wyświetlanie odpowiednio hexów.
- Wiktoria Stępień - Grafiki mapy, umiejscowienie ich na mapie oraz sporządzenie dokumentacji.
- Hubert Staniszewski - Animacje bohatera, przeciwnika oraz ogników, nałożenie ograniczeń na mapę.