

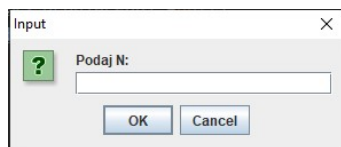
Programowanie obiektowe

Projekt 2 „Wirtualny ŚWIAT”

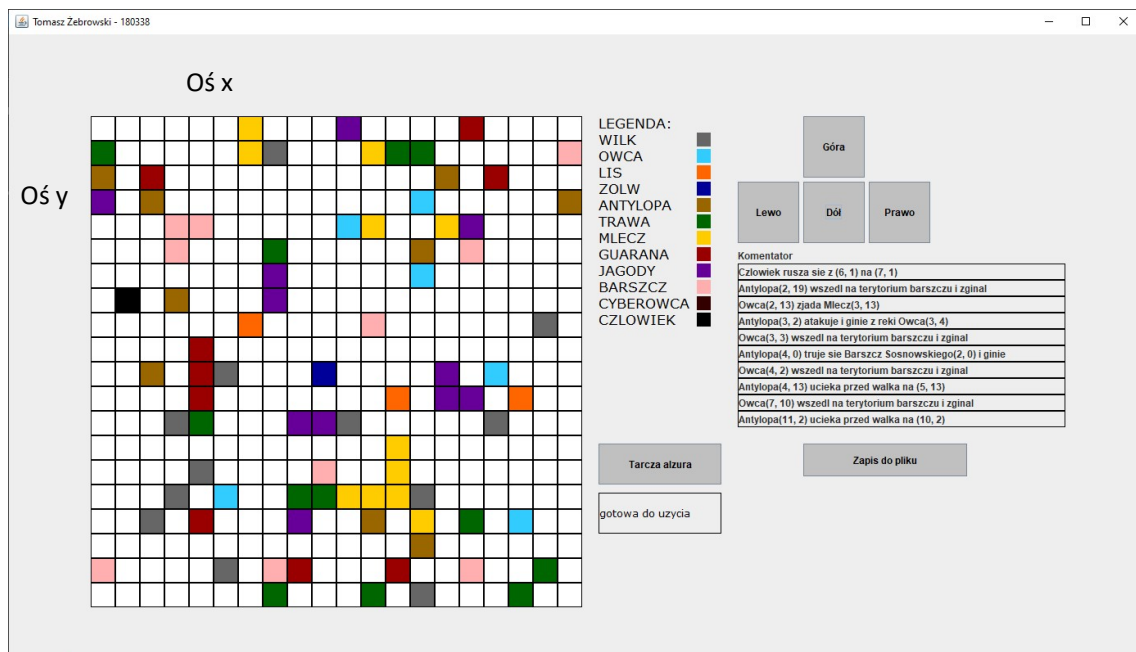
Uwagi:

- Gra została napisana w języku Java w środowisku IntelliJ IDEA z wykorzystaniem SDK 1.8 java version
- Gra nie kończy się po śmierci człowieka; używając strzałek-przycisków pozostałe przy życiu organizmy dalej będą się poruszać
- Jeżeli nie wydrukuje się kompletnie jakiś komponent z 1 rys., na przykład legenda, należy złapać myszką prawą krawędź okna dialogowego i pociągnąć odrobinę w prawo (wtedy się pojawi w pełni)

Opis:



- od razu po uruchomieniu pojawią się 2 takie okna, aby otrzymać od gracza wymiary planszy(N i M)

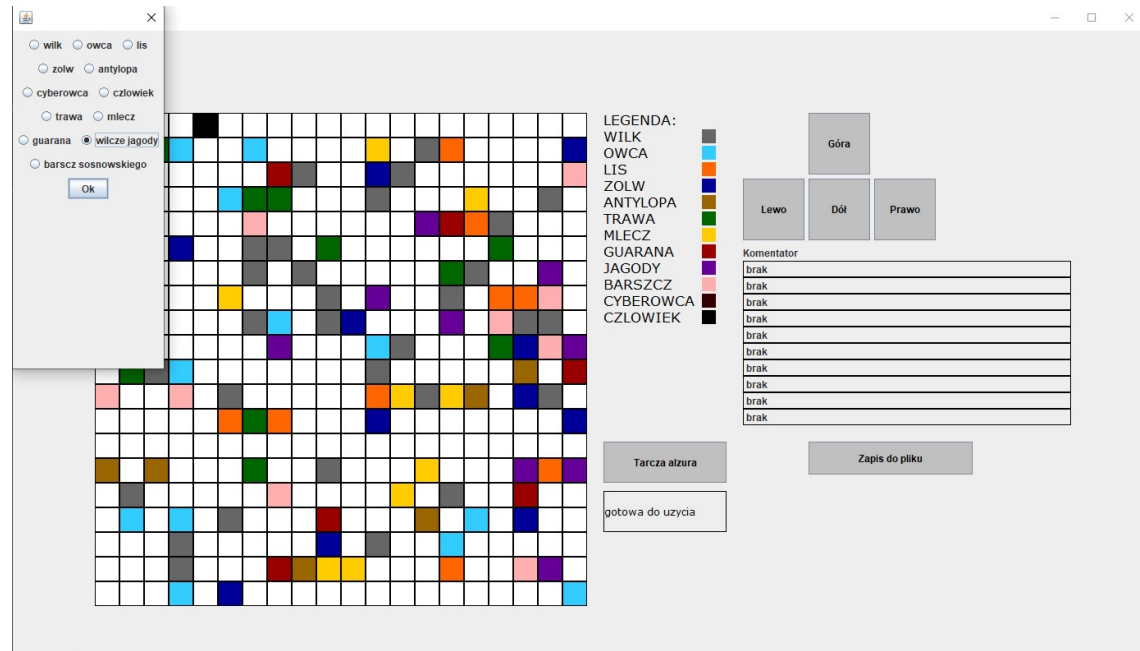


1 rys.

Podgląd w trakcie gry.

Gra rozgrywa się na planszy, gdzie pojedyncze pole planszy to 1 mały kwadrat. Białe pola symbolizują niezajęte przez nikogo pola, natomiast pokolorowane reprezentują różne organizmy, każdy kolor reprezentuje inny organizm zgodnie z legendą po prawej stronie planszy. Na prawo od legendy znajdują się przyciski aktywowane myszką służące do sterowania człowiekiem, natomiast pod pulpitem sterowniczym znajduje się sekcja komentatorska rejestrująca najważniejsze wydarzenia podczas gry. Sekcja zawsze rejestruje ruch człowieka, natomiast przy każdym ruchu danego organizmu podawane są także współrzędne danego stworzenia. Tutaj mała zagwostka - (1 współrzędna w nawiasach to y na mapie, natomiast 2 współrzędna to x, na rysunku objaśnione). 1 kwadrat w lewym górnym rogu ma współrzędne (0, 0). Przycisk „Tarcza alzura” aktywuje na 5 tur tarczę alzura. Pod spodem przycisku znajduje się mała sekcja opisujuca

obecny stan tarczy alzura, a są ich 3 („obecnie używana” – człowiek obecnie używa tarczy, „ładuje się” – tarcza czeka na możliwość ponownego użycia, „gotowa do użycia” – tarcza może już zostać aktywowana). Przycisk „Zapis do pliku” spowoduje nadpisanie pliku „zdarzenia.txt” lub utworzenie go w drzewie plików projektu jeśli wcześniej nie występował w nim.



Rys. 2

Naciśnięcie na dowolny kwadrat na planszy spowoduje pojawienie się nowego okna z wyborem organizmu, które pojawi się na wybranym polu, jeżeli tylko jest puste(nie zajęta przez inny organizm). Po naciśnięciu myszką wybranego kwadratu należy zaznaczyć dokładnie 1 zwierzę i zatwierdzić operację przyciskiem „ok”.