

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

Dokumentácia do predmetu IJA
BLUDISKO

Autory:

Attila Večerek xvecer17
Santiago Mejía xmejia00

11. apríla 2014

1 Popis balíkov a tried

1.1 Balík Singleplayer

Obsahuje triedu Singleplayer, ktorá spúšťa hru. Načúva príkazom a vyhodnocuje ich, až kým užívateľ nezadá príkaz ukončujúci hru, alebo hru nevyhrá.

1.2 Balík Game

Obsahuje triedu Game, ktorá:

- načíta mapu bludiska
- vytvorí polia bludiska a prípadne ich obsadí jednotlivými objektami
- vytvorí hráča a umiestni ho na hracú plochu

1.3 Balík Tape

1.3.1 Trieda Tape

Je to trieda reprezentujúca hraciu plochu a obsahuje metódy vykonávajúce nasledujúce úkony:

- zobrazí na obrazovke hraciu plochu v textovej podobe
- orientácia na hracej ploche, t.j.: ktoré políčko je napravo, naľavo,... od druhého
- umiestni hráča na prvej voľnej pozícii

1.3.2 Trieda TapeField

Je triedou reprezentujúcou jedno políčko hracej plochy. Môže byť na nej umiestnený objekt a/alebo hráč.

1.3.3 Trieda TapeHead

Reprezentuje hráča, ktorý sa pohybuje na políčkach hracej plochy. Okrem toho ešte:

- zbiera kľúče
- otvára brány

1.3.4 Trieda TapeObjects

Je abstraktnou triedou, zastrešujúcou objekty ako kľúč, brána, stena, či cieľová páska.

1.4 Balík Objects

1.4.1 Trieda Finish

Objekt reprezentujúci cieľovú pásku a hráč, ktorý obsadí pole obsahujúce tento objekt, ukončí hru a stane sa víťazom.

1.4.2 Trieda Gate

Objekt reprezentujúci bránu. Má dva stavy - je zatvorená, alebo otvorená. Dá sa ju obsadiť jedine v prípade, ak je otvorená.

1.4.3 Trieda Key

Týmto objektom sa otvára brána. Kľúče zbiera hráč.

1.4.4 Trieda Wall

Objekt reprezentujúci stenu, ktorá sa nedá ani obsadiť, ani otvoriť.

2 Diagram tried

