

**SPŠE JEČNÁ**

**NÁZEV OBORU – C**

JEČNÁ 30, PRAHA 2, 120 00

**INFLUENCER TYCOON**

**Sebastian Janíček**

IT

1 Cíl práce .....	3
2 Software .....	3
3 Popis hry .....	3
3.1 Příběh .....	3
3.2 Postavy .....	3
3.3 Mechaniky.....	3
4 Manuál .....	4
5 Závěr .....	4
6 Zdroje .....	5

## 1 Cíl práce

Cílem tohoto projektu je vytvořit hru, která bude sloužit jako zkrácení dlouhé chvíle. Uživatel si takto bude moci zahrát hru, která není nějak náročná, mozkově ani časově a zkrátit si u toho například čekání na autobus.

Hra je v okně

## 2 Software

- **Vývojové prostředí** - IntelliJ – IDEA 2024.1.1
- **Programovací jazyk** – Java – SDK 22, pro lepší funkcionalitu změněno na 1.8
- **Knihovny** – Swing pro UI, UI Builder IntelliJ

## 3 Popis hry

### 3.1 Příběh

Již od mala bylo Vaším dětským snem stát se influencerem, jen jste nevěděl kde začít. Potom Vám to došlo, nelegálně si budete přidávat subscribery a tím budete vydělávat peníze na lepší vybavení. Nebude to však jednoduché, každý občas udělá chybu a Vy nebudete výjimkou. Při Vaší cestě utrpíte i velkým ztrátám.

Tak hodně štěstí, Influencere!

### 3.2 Postavy

Hlavní postava je samotný hráč, jméno si zvolí sám.

### 3.3 Mechaniky

V hlavním menu se hráč může pomocí rozcestníku tlačítek podívat do tří sekcí:

- Play (začátek hry)
- Tutorial (vysvětlení ovládání)
- Credits (jméno autora)

Ve hře si uživatel přidává odběratele pomocí tlačítka. Má na výběr i obchod, ve kterém si za své odběratele může nakupovat lepší vybavení, které mu poté pomůže mít co nejvíce odběřů.

## 4 Manuál

Hra je velice jednoduchá na ovládání i pochopení

Ovládání je v UI

Hlavní obrazovka hry:

Tlačítko Mine! - přidávání odběratele podle aktuální hodnoty přidávání.

Tlačítko Shop – přesměrování do herního obchodu s vylepšeními

Shop:

- Každé tlačítko má v sobě, co vylepšuje
- Nad tlačítky je cena
- Vylepšení obsahují
  - Zvýšení počtu odběrů na kliknutí: 2, 10, 20
  - Automatické přidávání odběrů po 2 vteřinách: 2, 10, 100

## 5 Závěr

Na projektu jsem pracoval postupně od poloviny dubna. Už od začátku jsem se snažil udržet dobrý time-management, abych se vyhnul práci na poslední chvíli. Největší výzvou během vývoje byla má neznalost JFrame a Swing UI, což mě stálo značné množství času, protože jsem se musel tyto technologie naučit. Ze začátku se mi také nedařilo měnit obrazovky podle přání uživatele, ale i to jsem nakonec úspěšně zvládl. Naopak vymýšlení vylepšení a celého příběhu hry šlo velmi rychle a snadno.

Celkově mě tento projekt naučil pracovat s uživatelským rozhraním, GitHubem a efektivním řízením času. S výsledkem jsem spokojený a doufám, že hra někomu zpříjemní volné chvíle.

## 6 Zdroje

JAVAPPOINT. *Java Swing tutorial*. Online. JavaPoint. 2011. Dostupné z:  
<https://www.javatpoint.com/java-swing>. [cit. 2024-05-30].