

# Dokumentacja projektu

## Langusta Bob i Walka o Sprawiedliwość Społeczną



## Środowisko tworzenia

Gra „Langusta Bob i Walka o Sprawiedliwość Społeczną” została napisana za pomocą programu Microsoft Visual Studio 2008 Express- Visual C# w systemie Microsoft Windows XP Home Edition. Plik pomocy został napisany przy użyciu programu Help Creator.

## Środowisko testowania

Program testowany był na dwóch następujących komputerach:

- Microsoft Windows XP Professional  
Procesor Q6600 2,4GHz  
Karta graficzna GeForce 4 MX  
Pamięć RAM 2048 MB
- Microsoft Windows Vista  
Procesor Pentium 4 3 GHz  
Karta graficzna GeForce 8800 GTX  
Pamięć RAM 1024 MB

## Środowisko uruchamiania

Minimalna konfiguracja konfiguracja sprzętowa:

Dla Windows XP oraz Vista:

- procesor 800 Mhz;
- 128 MB pamięci RAM;
- 5 MB wolnego miejsca na dysku;
- mysz oraz klawiatura.

# Osiągnięcia

Wykonanie implementacji projektu trwało dwa miesiące. Ze względu na implementację programu w zupełnie nowym dla nas języku, musieliśmy sprostać wyzwaniu nauczania się zarówno nowego języka, jak i obsługi programu MS Visual Studio 2008 Express. Ponadto, projektowanie gry, oraz jej graficznego interfejsu, przysporzyło nam mnóstwo dodatkowej pracy oraz zmobilizowało do intensywnej nauki programowania. Co więcej, projekt umożliwił Pawłowi wykorzystanie umiejętności tworzenia trójwymiarowych modeli po raz pierwszy w grze komputerowej.

## Etap przed implementacyjny

Ta faza tworzenia projektu polegała głównie na przeglądaniu internetu oraz zasobów własnej wiedzy w celu skomponowania idealnego interfejsu graficznego pasującego do naszej gry, oraz zaprojektowania odmiennego, baśniowego świata, miejsca akcji gry.

## Implementacja

Proces implementacji był długi, żmudny i burzliwy: kilkakrotnie zmienialiśmy ogólną koncepcję gry itp. Właściwie, jako pierwsze powstały modeli postaci i przedmiotów, jak i tło programu. Następnie, za pomocą licznych wskazówek stworzyliśmy cały system, m.in. pole gry 8x8, wczytywanie obiektów do gry z plików tekstowych i bmp, system poruszania się i walki. Następnie, korzystając z wcześniej już wykonanych projektów, zaprogramowaliśmy mapę gry, postaci i inne przedmioty. Gra jednak, w sensie fabularnym, nie jest skończona. Obecnie pracujemy nad ostatnią częścią gry, wykonaną w zupełnie innym języku, w programie Visual C++ 2008 Express. Jest to jednak jeszcze bardziej skomplikowane, więc zajmie nam dużo więcej czasu.

## Problemy

W czasie realizacji projektu napotkaliśmy mnóstwo problemów, jakie przytrafiają się młodym, niedoświadczonym programistom. Nie wspominając o nieograniczonych trudnościach w nauce języka i tworzenia gier, mieliśmy również problemy z implementacją naszych pomysłów, co sprawiło, że z dużej ich ilości musieliśmy zrezygnować.