

student: Wojciech Wolny Informatyka sem. 4 grupa 4
nr albumu 283786
wwolny@elka.pw.edu.pl

prowadzący: Mateusz Modrzejewski

Programowanie Zdarzeniowe (PROZ) – Projekt PONG

Dokumentacja Wstępna Projektu

Planowany zakres funkcjonalności i działania aplikacji:

Gra Pong, będąca symulacją tenisa stołowego przy użyciu grafiki dwuwymiarowej. Celem gry będzie zdobycie większej liczby punktów niż przeciwnik. Będą dostępne dwa rodzaje rozgrywki:

- gra z innym graczem na tym samym komputerze
- gra z AI, na różnych poziomach trudności

W trakcie gry będą pojawiać się dodatkowo Power Up-y zwiększające lub zmniejszające zdolności graczy, na przykład (przyspieszenie/zwolnienie paletki, czy też ich zwiększanie/ zmniejszanie). Graa będzie posiadała również statystykę z prowadzonych do tej pory gier.

Wstępna koncepcja implementacji:

Do wykonania projektu zostanie wykorzystana Java 8 oraz biblioteka graficzna JavaFX. Pierwszym krokiem w implementacyjnym będzie stworzenie menadżera ekranów, który pozwoli na skuteczne zmienianie widoku. Następnymi krokami będzie stworzenie właściwej gry oraz AI do niej. AI będzie polegało na wzroście prędkości, z którym środek paletki AI będzie dążył do piłeczki.

Skonfigurowane środowisko pracy:

Do wykonania projektu zostanie wykorzystane Eclipse IDE oraz bibliotek graficzna JavaFX. Do budowy projektu został wykorzystany Maven. Projekt można wystartować przy pomocy pliku .jar.

Repozytorium:

Wykorzystane zostało publiczne repozytorium Githuba. Link do repozytorium:
<https://github.com/wwolny/pong-dev>

Interfejs:

Docelowo interfejsem będzie złożony menu, właściwej gry, ustawień i zapisu rekordów. Obecny wygląd interfejsu odpalany przez plik .jar różni się od docelowego.