

Amgine

link

Tervünk egy játékprogram és ahhoz egy szerkesztő pálya megírása, amit az Enigma nevű játék inspirált. Mind az eredeti és mind a mi játékunk alapja az a tipikus memóriajáték, ahol a képpel lefordított kártyákat kell minél hamarabb megtalálni. A főszereplő egy fekete vagy fehér fémgolyó. Egy pályán előfordulhat mind a kettő, de csak egy-egy példányban. A golyókra a következő fizikai törvények vonatkoznak:

- Tehetetlenség
- Gyorsulás
- Surlódás
- Ütközés
- Gravitáció
- Termoplasztikusság
- Mágneses vonzerő
- Fényvisszaverődés
- Impulzus

A játék egy kétdimenziós felületen zajlik, amin az objektumok helyezkednek el egy méhkaptárhálón. A játékos a golyót egyszerre csak egyet), amihez az egeret használja. A játék legfontosabb állandó pozíciójú eleme egy olyan hatszög alakú tárgy, ami fizikai hatásra megmutatja az általa rejtett képet. Ugyanazt a képet természetesen csak két ilyen kő mutathatja. A cél az, hogy párosítsuk ezeket a köveket (Azonos képet rejtő kövekre egymás után hatunk.). A játékban négy alapvető típusra lehet osztani az objektumokat:

- Talaj
- Kő
- Golyó
- Támadó
- Eszköz

Talaj

Minden egyes hexagonban kötelezően kell legyen egy és csak egy talaj, amit a mintája, a surlódás, a lejtés, a stabilitás és a gyúlékonyság jellemez. (Ha instabil a talaj, belezuhanhat a golyó, amivel elveszül egy élet.)

Stabil talaj esetén lehetséges nyomásérzékelőt beletenni, ami kapcsolóként működik.

nincs definiálva, hogy mit is értesz STABIL/INSTABIL TALAJON

Kő

Egy talajon maximum egy kő található. Átjárhatósági szempontból van átjárhatatlan, átjárható és egyirányú.

Átolvastam az anyagot.

A következők a kifogásaim:

- általában nagyon nagy az átfutási ideje egy ilyen szimulátor elkészítésének. Nem látom ugyanis azt, hogy a KERETrendszer milyen eszközöket tudnátok értelmes - valós - időben megvalósítani. A gond már az első pontban említett fizikai törvények megléte.

- ezt úgy lehet könnyebben elképzelni, hogy veszel egy rendszert, ami gondoskodik a szimulációról majd implementárod a SPECIFIKUS részeket, általában a rendszer által adott eszközökkel.

A sok alkotóelem miatt nagyon nagy lesz a bonyolultsága az interakcióknak: itt fontos lehet a nagyon jó - OOP - tervezés. Azonban a következményeknek a lekezelése sem lesz nagyon könnyű: kellene valahogy POST-ACTION vagy a CATCH mechanizmust használni.

A szerkesztő megléte is érdekes: nem nagyon tudom elképzelni, hogy amennyiben ezt be is fejezitek, mennyire lesz időtök a játékot megírni....

Ha gondoljátok, akkor csináljátok, a kikötések mellett lenne egy kérés:
- be kellene venni még egy embert...

Sűrűség szempontjából vannak:

- Nagyon nagy sűrűségűek: Elmerülnek a mocsárban.
- Nagy sűrűségűek: Elmerülnek a vízben. nincsenek definiálva
- Közepes sűrűségűek: Úsznak a vízben, így talajként szolgálnak.
- Alacsony sűrűségűek: A vízben merülnek mélyebbre, mint stabil talajon.
- Nagyon alacsony sűrűségűek: Lebegnek a szakadékban.

MIKET
OSZTÁLYOZOL?

Aktivitás szempontjából vannak:

- Aktív
- Félpaszív
- Indirekten aktív
- Inaktív

Aktív

Kapcsolók: érintésre aktiválódik valamilyen mechanizmus.

Rejtvénykövek: fizikai hatásra megmutatja magát.

Félpaszív

Golyó impulzusának hatására elmozdíthatóak

Indirekten aktív

Csak lézer hatására reagál

Inaktív

Semmilyen módon nem mozdítható, amíg nem alakul át egy másik típusá.

Golyó

Lehet akár két talaj határvonalán is, tulajdonképpen bárhol, ahol nincs átjárhatatlan fal.

Van egy adott súlyuk.

Fekete: Fekete átjárókon (valójában kő) átmehet.

Fehér: Fehér átjárókon átmehet.

Támadó

Két féle van: Pörgettyű: belesik a szakadékba. Rotor: nem esik bele a szakadékba.

Érintése halálos. Ezeknek is van súlya.

Eszköz

Egy talajon maximum csak egy lehet. Olyan talajon is előfordulhat, ahol van átjárható kő. Egy golyóval rámenve fel lehet szedni a talajról, ha az adott golyó nem rendelkezik már 12 eszközzel. Minden ilyen eszköznek van saját súlya, tehát befolyásolják a golyó irányíthatóságát.

Két fő csoportba lehet osztani az eszközöket:

- Letehető
 - Kalapács – ~~Ö~~sszetör nagyon rozoga falakat.
 - Bomba – ~~M~~egsemmisít kevésbé rozoga falakat.
 - Élet – ~~G~~olyó elvesztése esetén ha van tartalékban, az felhasználódik és új esélyt ad.
 - Tipp – ~~T~~ippeket ad a játék során.
 - Pénzérem – ~~P~~énzautomatába behelyezve mechanizmus aktiválódik.
 - Varázspálca – ~~R~~övid kőre beállított triggert aktivál, ha megérintjük a követ.
 - Kanál – ~~M~~egsemmisíti a golyót és a kiinduló pozícióból kezd.
 - Zászló – ~~F~~ehér zászló esetén, ha a fehér golyó semmisült meg, a zászlónál generálódik újra a golyó. Fekete zászló esetén ugyenez a helyzet fekete golyóra.
 - Egyszerű használatos rugó – ~~S~~zakadékok átugrására jó. A rugó a földön marad használat közben.
 - Többszöri használatos rugó – ~~S~~zakadékok átugrására jó. A rugó a golyó tarsolyában marad.
 - Tűzoltó – ~~T~~űzet lehet oltani vele
 - Letehető fal – ~~E~~l lehet állni vele támadók útját.
 - Kulcs – Zárát nyit.
 - Ernyő – Megvéd a szakadékba zuhanástól és a támadóktól.
 - Ecset – Kifesti a l'thatatlan követ.
- Nem letehető
 - Jinjang – vált a fehér és fekete golyók között.
 - Súly – megnehezíti az irányítást.

A projekt Jávában készül. A csapat neve AcQuA, tagjai a következők:

- Bartis Áron (projekt vezető)
- Czank Csaba
- Streitferd Erika
- Vámos Norbert

