

Space Traffic – rozšíření základen na planetách – pozemky a budovy

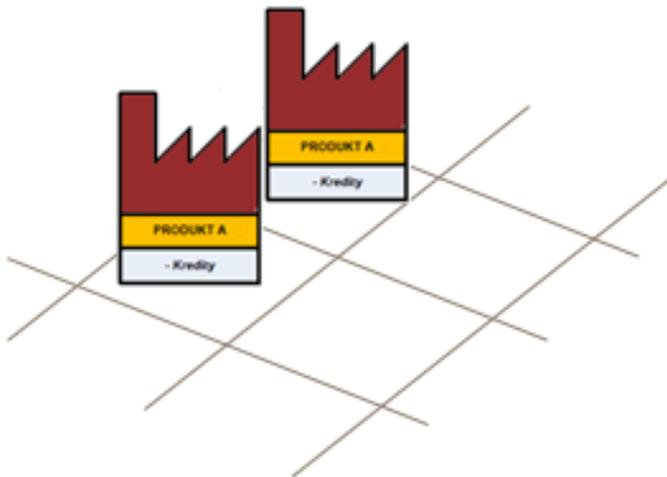
Co je Space Traffic?

Space Traffic je webová MMORTS (Massively-Multiplayer Online Real-Time Strategy) se zaměřením na obchodování ve vesmíru obsahující programovatelné prvky jako součást ovládání. Hra má za cíl reprezentovat KIV a přilákat středoškolské studenty ke studiu na FAV. Hra je vyvíjena samotnými studenty v rámci jejich semestrálních, bakalářských a diplomových prací.

V případě dalšího zájmu je možné v projektu pokračovat v rámci PRJ5, bakalářské práce potažmo diplomové práce.

Zadání

1. Implementovat pozemky na základnách. Pozemek je reprezentován jako plocha čtvercových polí, na které lze stavět budovy. Jednotlivá pole lze nakupovat po skupinách, vždy tak aby vznikla obdélníková plocha, až do maximální velikosti 8x8 polí.
2. Implementovat budovy. Budova může být trojího typu (dok, sklad a továrna) s rozdílnou velikostí do max. 3x3 polí. Budova bude implementována pouze jako třída s atributy id, typ a velikost.



Obr. 1: Grafické přiblížení pozemků a továren.

3. Implementovat GUI pro nákup pozemků a výstavbu budov:
 - a. Nákup pozemků;
 - b. Rozšíření již stávajícího pozemku;
 - c. Zmenšení pozemku;
 - d. Výstavba budov na pozemku;
 - e. Demolice budov.

Rozšíření

- Pozemky bude možné nakupovat a prodávat v aukci (prodány budou i s postavenými budovami).
- Grafický návrh pozemků a budov.

Požadavky

- Implementace v jazyku C#.
- Kvalitní dokumentace.
- Dokumentace v kódu v angličtině.
- Dodržování štábní kultury projektu.
- Průběžné konzultace a výsledky práce s vedoucími projektu.
- Používání nástrojů Redmine a SVN.

Kontakty

Jan Dyrczyk, dyrczyk@students.zcu.cz

Pavel Bořík, pborik@students.zcu.cz

MOTTO: Není důležitý cíl, ale cesta. Jestli Vám záleží více na nabytých znalostech a vlastní použitelnosti na trhu práce je naše semestrální práce určena právě Vám! Zapomeňte na šuplíkové semestrální práce a pojďte s námi tvořit!