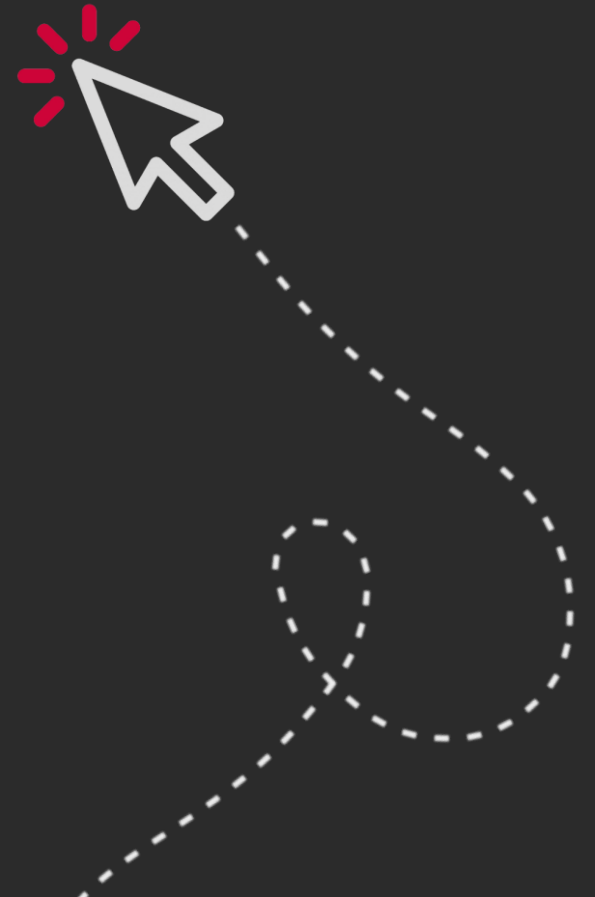


Point-and-Click detective

Годовой проект по информатике

Автор: Гуторова Инна, 10-5 класс

Руководитель: Полярный Николай Вадимович



Постановка задачи

- Идея и интерфейс



Постановка задачи

- Интерфейс
- Сюжет



Математическая модель

x_0 – начальная координата по оси X

y_0 – начальная координата по оси Y

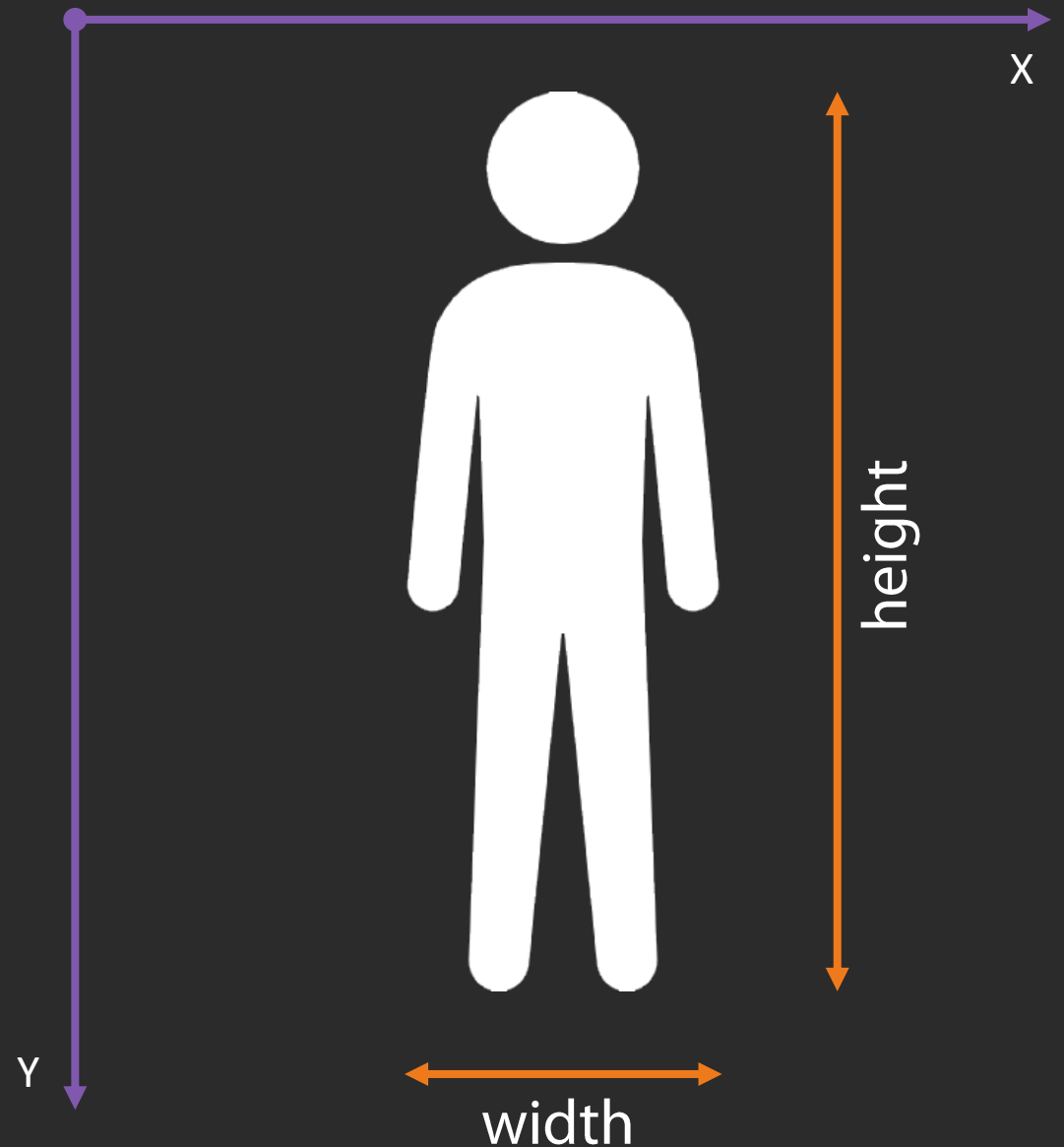
v_x – проекция скорости на ось X

v_y – проекция скорости на ось Y

t – время зажатия клавиши

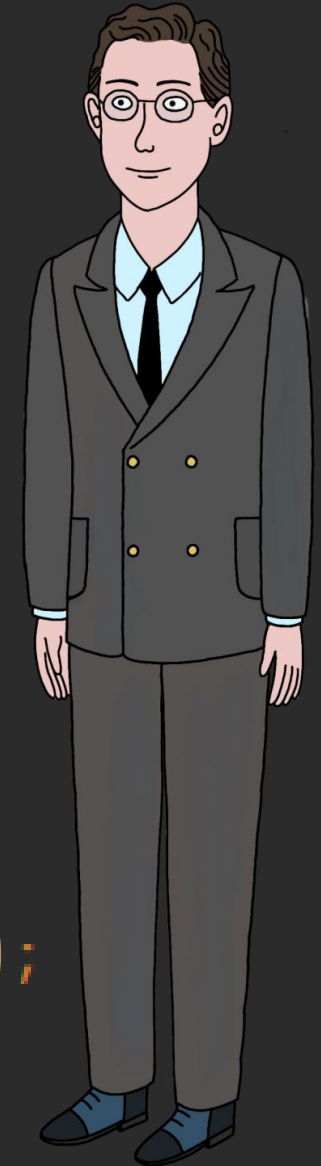
$$x = x_0 + v_x * t$$

$$y = y_0 + v_y * t$$



Структура данных. Главный герой

```
int x = 100;
int y;
int height = 400;
int width = 200;
BufferedImage imageRight;
BufferedImage imageLeft;
BufferedImage currentImage;
Room room;
int direction = 1;
Controller controller = new Controller( playerCharacter: this);
```



Структура данных. Персонажи

```
int x;  
int y;  
int height = 400;  
int width;  
String name;  
int xName;  
BufferedImage image;  
ArrayList<Dialogue> dialogues;  
int currentDialogue;  
boolean talking = false;  
boolean clicked = false;
```



Структура данных. Диалоги

```
int n = 0;  
int type;  
ArrayList<Phrase> phrases0;  
ArrayList<PhraseNPC> phrases1;  
boolean npcLine = true;  
int end = -1;  
boolean ended = false;  
boolean firstCheck = false;
```

0	1	...	n-1	n
Фраза 0	Фраза 1		Фраза n-1	Фраза n

Структура данных. Фразы

Разговор главного героя и персонажа

Разговор двух персонажей

```
String text;
```

```
String text;
```

```
Response[] response;
```

0	1	...	n-1	n
Ответ 0	Ответ 1		Ответ n-1	Ответ n

Структура данных. Объекты

```
public int x0;  
public int y0;  
public int width;  
public int height;  
public BufferedImage image;  
public BufferedImage paper;  
public String text;  
public boolean openedMessage = false;  
public Button ok;  
public boolean got = false;  
public boolean inInvent = false;  
public ClickListener clickListener;
```

Так выглядит сообщение
о находке.

Понятно



Структура данных. Кнопки

```
int x;  
int y;  
public int width;  
public int height;  
public String text;  
public int xText;  
public BufferedImage image;  
public ClickListener clickListener;
```

Инвентарь





Понятно

Закрывать

Структура данных. Инвентарь

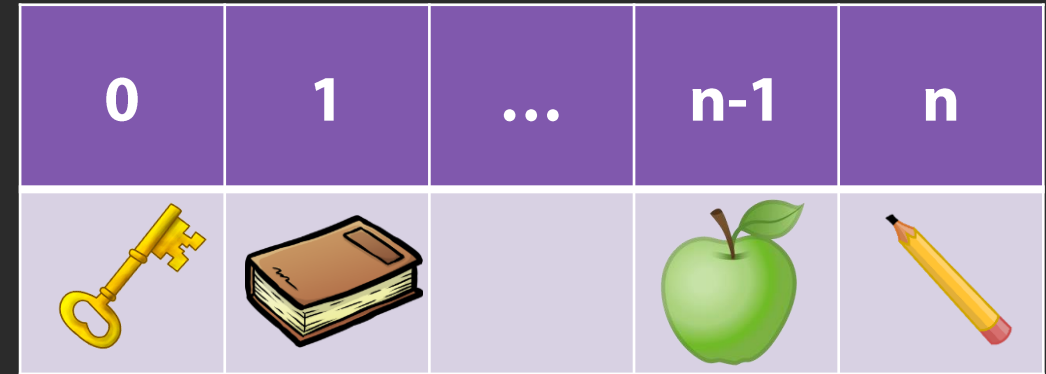
```
ArrayList<ClickableObject> objects;  
BufferedImage backImage;  
boolean opened = false;  
Button button;  
Button close;
```



0	1	...	n-1	n
				





Структура данных. Комната

```
String name;  
ArrayList<ClickableObject> objects;  
ArrayList<NPC> npc;  
BufferedImage background;  
int height = 720;  
int width = 720;  
int playZone = 200;
```



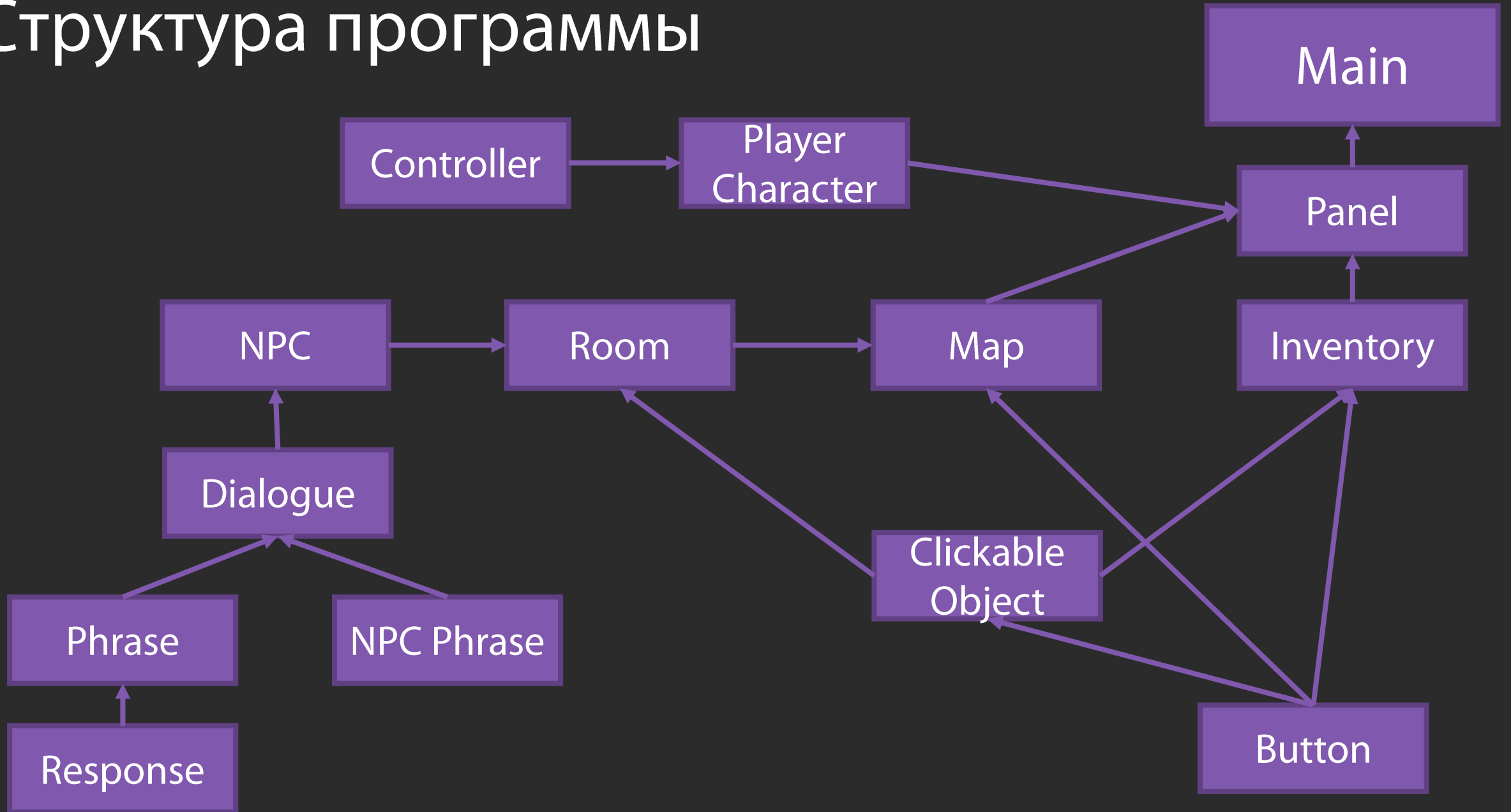
Структура данных. Карта

```
Room[] rooms;  
int currentRoom;  
Button button;  
boolean opened = false;
```

0	1	...	n-1	n
				



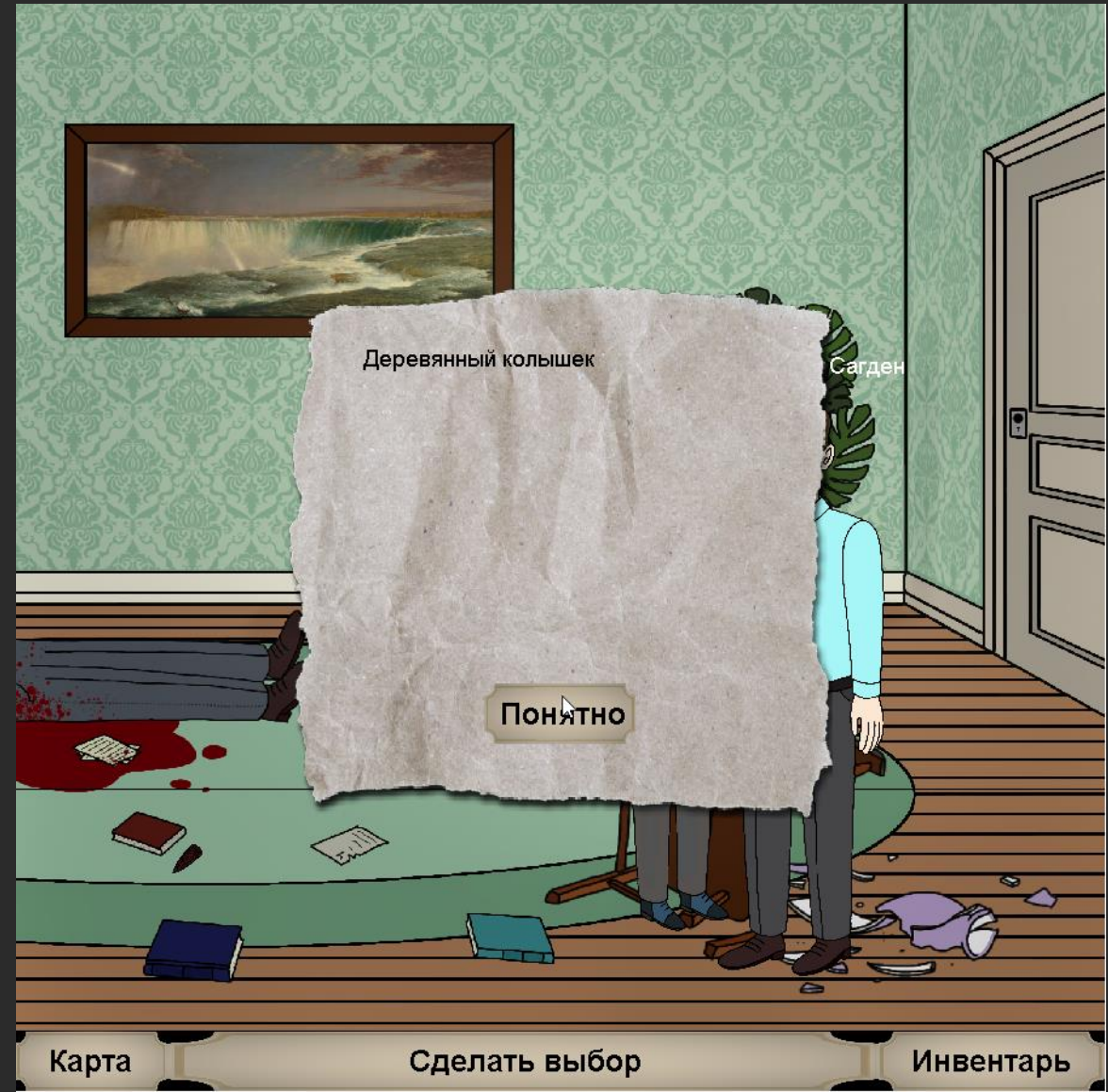
Структура программы



Пример работы программы



Пример работы программы



Пример работы программы



Кто же убийца?

- Альфред Ли?
- Джордж Ли?
- Лидия Ли?
- Магдалина Ли?
- Гарри Ли?
- Пилар Эстрададос?
- Инспектор Сагден?

Возникшие затруднения

- Считывание файлов типа «txt» для диалогов

Номер фразы	0
Фраза	Полковник Джонсон: Вы обнаружили ключ?
Число ответов	2
Следующая фраза 1	1
Ответ 1	Вы: Да
Следующая фраза 2	7
Ответ 2	Вы: Нет

Возникшие затруднения

- Считывание файлов типа «txt» для диалогов
- Перенос текста на следующую строчку

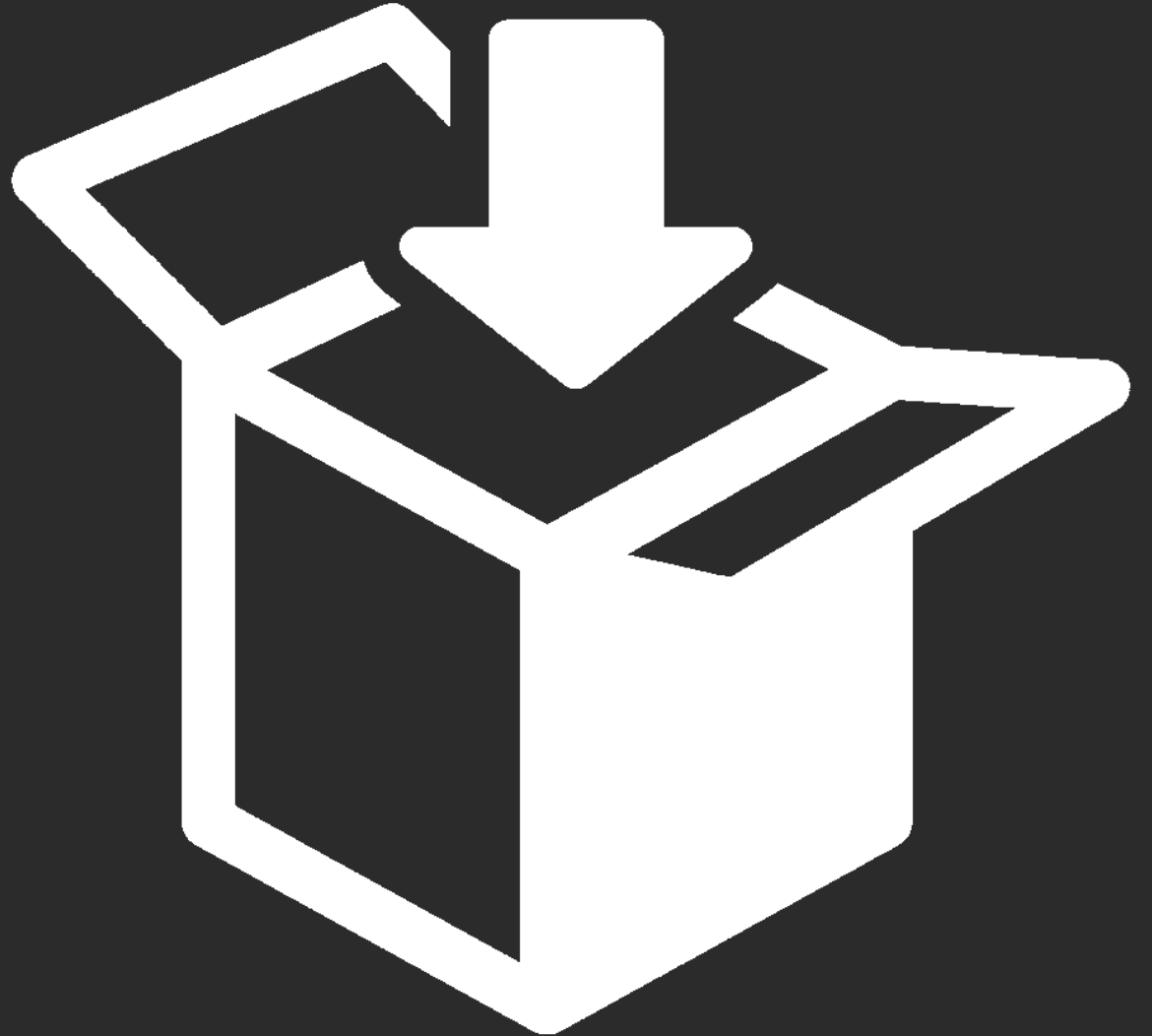
В момент, когда первая буква слова **о**каз



В момент, когда первая буква слова **о**казывается за пределами выбранного **п**рямоугольника, происходит перенос **с**троки

Возникшие затруднения

- Считывание файлов типа «txt» для диалогов
- Перенос текста на новую строчку
- Перемещение предметов в инвентарь



Спасибо
за внимание!

Автор: Гуторова Инна

Класс: 10-5

E-mail: innguturova@gmail.com

