

Katani asustajad

Rühm Kolmainsus

**Gert Palok
Urmas Kvell
Riivo Talviste**

Mängu tutvustus

Katan on muistsetes kaartides mainitud oivaline maa. Mängijad on kolonisaatorid, kes on leidnud peale kauakestvaid otsinguid Katani viljaka maa ja hakkavad seda austama väikeriikidega Katan koosneb viiest erinevast maastikualast, mis toodavad erinevat saaki.

Mängu käigus mängijad saavad kauplemiseks väärtusliku saaki ja ehitavad väikeriigi tänavaid, külasid ja linnu. Saak oleneb nii maaväljast kuhu iga mängija on ehitanud oma küla, kui ka kahe täringuga visatud arvust.

Mängija kes esimesena kogub kümme võidupunkti on mängu võitja ja Katani valitseja.



Tehniline lahendus

- Server-Klient lahendus
- Java 1.6
- Graafika: Simple DirectMedia Layer (SDL)
 - Töötab nii Windowsi, Linuxi kui ka MacOS keskkonnas



Tööjaotus

- Gert
 - Serveripoolne võrgundus ja mänguloogika
 - Protokoll
 - UI elementide kihistamise süsteem
- Urmas
 - Kasutajaliides ja kõik graafikaga seonduv
 - Disain
- Riivo
 - Kliendipoolne mänguloogika
 - Server-klient-kasutajaliides suhtlus



DEMO



Plussid

- Mängu on alati tore kirjutada
- Õppisime palju uut Java kohta
- Meeskonnatöö arendamine



Miinused

- Ajaplaneerimine väga mööda
- Suur tükk ajab suu lõhki!
 - Hetkel loobusime mõnest mängu elemendist
- SDL Java tugi on vigane



Küsimused?

Projekt ja sellega seonduvad materjalid:
<http://planc.ee/ydc/projektid/catan/>

