

Yura.net - Risk

Petr Janský, Viliam Tomčányi

Lokalizace – cs/sk

- Lokační soubory v ISO-8859-1
 - Neumí diakritiku
 - Nenalezli jsme funkční konvertor UTF-8 => ISO-8859-1
- Vytvoření vlastní Java třídy pro konvertování znaků s diakritikou















Lokalizace

- Tři různé soubory
- Celkem ~450 frází

Lokalizace

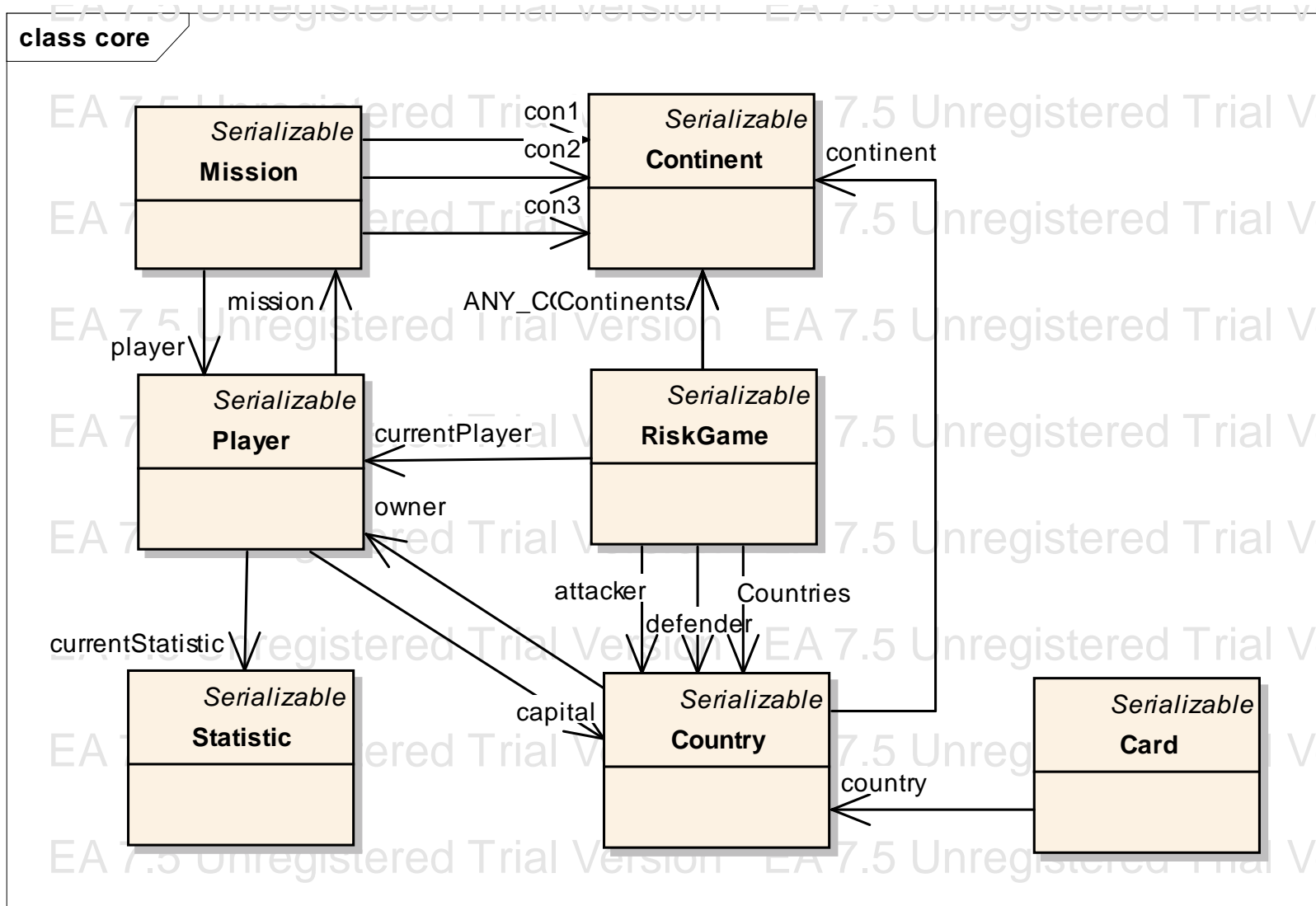


Risk

- ▲  yura
 - ▲  domination
 - ▶  engine
 - ▲  lobby
 - ▶  client
 - ▶  server
 - ▲  tools
 - ▶  mapeditor
 - ▲  ui
 - ▶  CommandLine
 - ▶  FlashGUI
 - ▶  Increment1GUI
 - ▶  SimpleGUI
 - ▶  SwingGUI

- Hra je rozdělena na **core** a **několik rozhraní**, které do něj přistupují

Risk - core



Risk - UI

- Jednotlivá rozhraní se spouští pomocí sh/cmd skriptů
- FlashGUI není již podporováno, na místo něj se spouští hlavní rozhraní

Umelá inteligencia

- 3 úrovne inteligencie: crap, easy hard
- Odlišnosť v implementácii metód príslušných tried
- Metóda `getAttack()` – útok hráča s umelou inteligenciou

Crap AI

- Metóda `getAttack()`{
 return "attackend";
- }
- Hráč s touto umelou inteligenciou neútočí

Easy AI

- V metóde `getAttack` je volaná ďalšia metóda, ktorá náhodne vyberá dostupné oblasti mapy
- Následne na túto oblasť hráč zaútočí

Hard AI

- Hráč útočí na územie, ktoré je vyhodnotené ako najvhodnejšie.
- Kritéria: sila protihráča, koľko daný hráč ovláda území celkovo, koľko ovláda hráč území na kontinente.

Děkujeme za pozornost
