

# Ristipolku

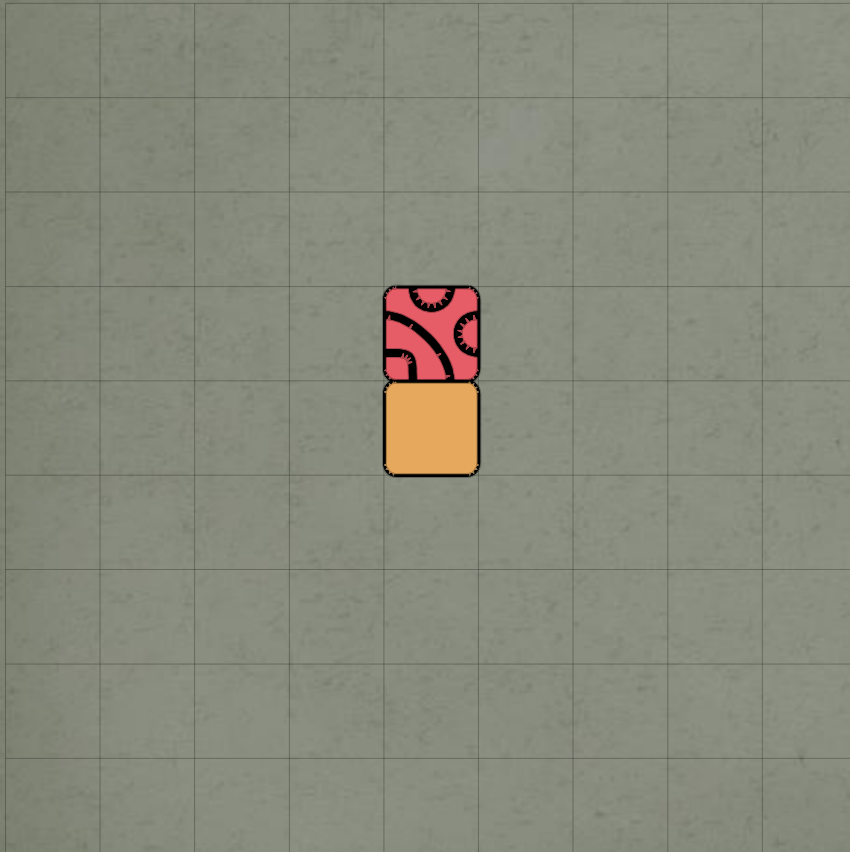
---

Pulmapeli Javalla toteutettuna

# Perusajatus

- Osittainen Klooni web-pohjaisesta Entanglement-pelistä.  
<http://entanglement.gopherwoodstudios.com/light>
- Tarkoituksena muodostaa mahdollisimman pitkä ”polku” läpi palasien, jossa jokaisessa 6 eri segmenttiä.
- Pelaajalle annetaan yksi pala kerrallaan (ja näytetään seuraavaksi tuleva pala – lisää tästä myöhemmin), palaa voi pyörittää 360 astetta, 90 asteen askelissa.
- Pisteytys sen mukaan, mitä pidemmän pätkän polkua saa luotua yhdellä ”siirrolla”.

# Esimerkki



- 9 x 9 ruudun pelilauta.
- "Aloituspala" keskellä.
- Varsinainen ensimmäinen siirto aloituspalan vierestä.

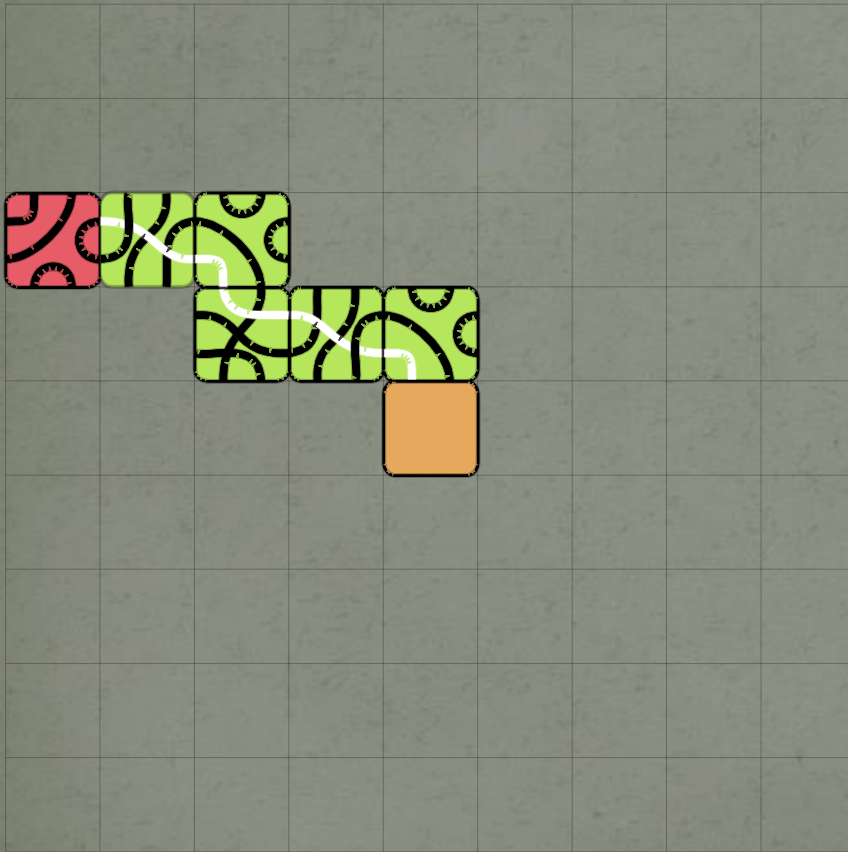


# Polun eteneminen



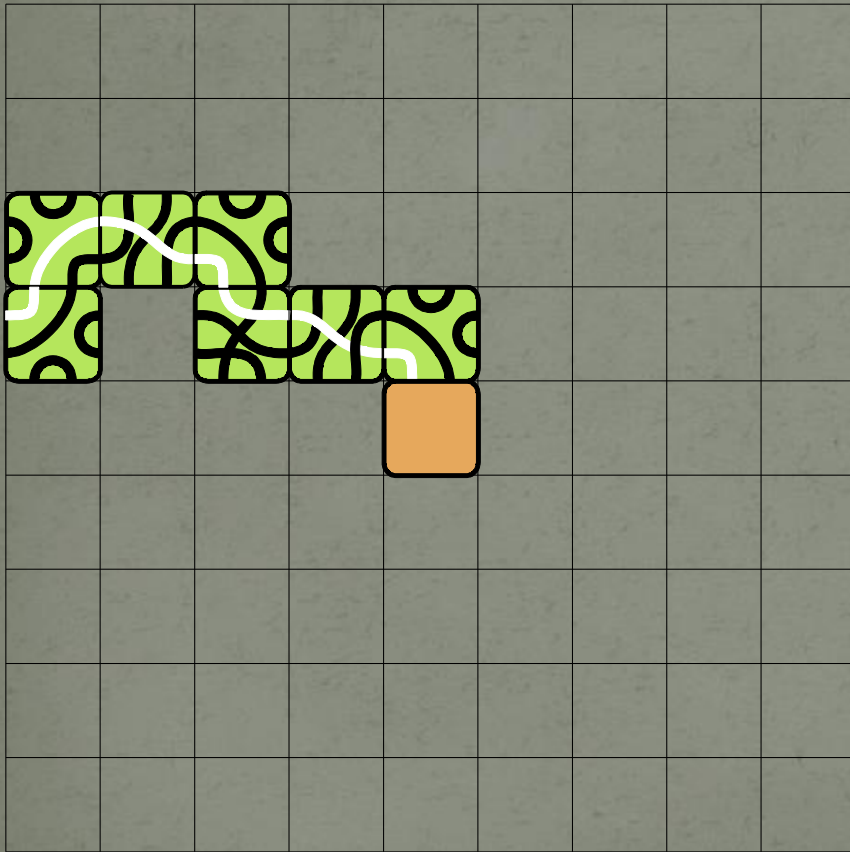
- Jokaisen suoritetun siirron jälkeen peli piirtää "valmiin" polun seuraavaan siirtoon saakka.
- Tämän jälkeen alustalle lisätään uusi pala pyöriteltäväksi.

# Pelin päättyminen



- Peli päättyy, jos ...
  - Polun pää osuu pelialueen ”seiniin”.
  - Tai keskellä olevaan aloituspalaan.
- Muutoin peli jatkuu kunnes pelialusta on täynnä.

# Pelin päättyminen



- Peli päättyy, jos ...
  - Polun pää osuu pelialueen "seiniin".
  - Tai keskellä olevaan aloituspalaan.
- Muutoin peli jatkuu kunnes pelialusta on täynnä.



# Toteutus

- Javan Graphics2D-rajapinnalla (shapet, cubic curve, transformaatiot, ym.)
- Pelilogiikka ja graafinen toteutus modulaarisesti luokilla, mahdollinen Android-porttaus joskus tulevaisuudessa.
- Animaatiot, äänet threadeilla jos aikaa ja kiinnostusta riittää.
- Pistetaulu? Kenties pistetulokset voisi tallentaa webissä tietokantaan.