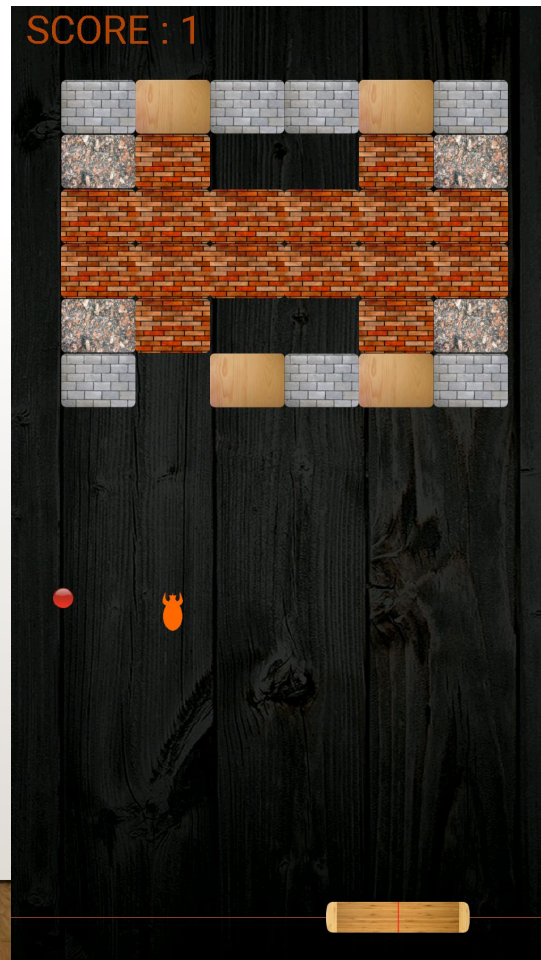


# “BRICKS BREAKER”

Команда Sipses:  
Абрамов Евгений  
Ланько Вадим  
Петров Сергей  
Тагиев Андрей



# ИДЕЯ ПРОЕКТА



Проект является адаптированной версией популярной игры “ARKANOID”.

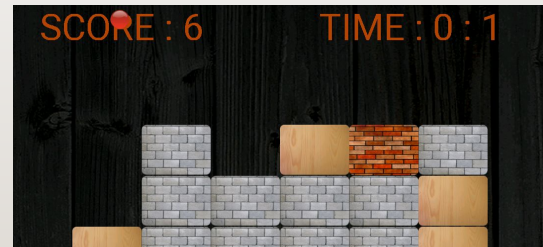
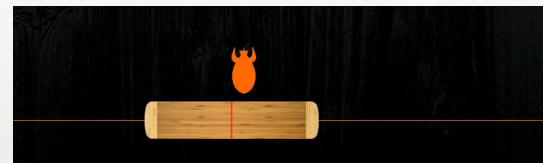
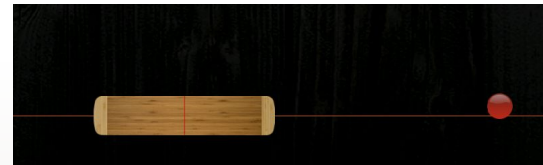
На экране имеются:

- Поле с прямоугольными блоками
- Доска внизу поля, перемещаемая пользователем по горизонтали
- Шарик, перемещающийся по части поля между блоками и доской, который позволяет разрушать блоки.
- Бомбы, появляющиеся при разрушении некоторых блоков

Задача: разрушить все блоки на поле, перемещая по экрану доску (пальцем или наклоном).

# ИГРОК ПРОИГРЫВАЕТ В СЛЕДУЮЩИХ СИТУАЦИЯХ:

- Шарик не попадает на доску внизу экрана и пересекает ограничительную черту.
- Бомба, падая вниз, попадает на доску.
- Заканчивается время на таймере, установленное в настройках.



# ТИПЫ БЛОКОВ

Все блоки различаются  
по прочности (каждой  
прочности  
соответствует  
определенный  
материал блока)



# СЛОЖНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ

- Столкновение шарика с объектами (стенами, доской, блоками) и расчет траектории его дальнейшего движения.
- Столкновение бомбы с доской.
- Пересечение шариком границы и последующее поражение.
- Передача настроек в игру и их сохранение после выхода из игры
- Сохранение рекорда
- Случайная симметричная генерация блоков с разной прочностью
- Управление доской с помощью наклона



# ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ

В проекте мы создали 3 Activity:

- Начальный экран - главное меню
- Activity игрового поля
- Настройки



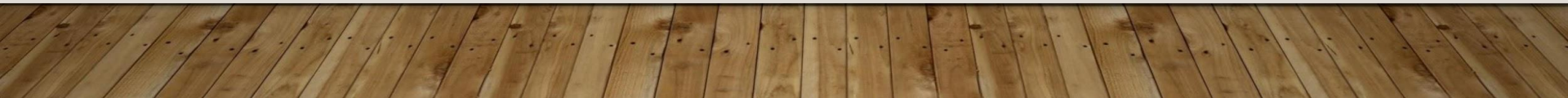
# ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ

Для игровой Activity было создано 4 класса:

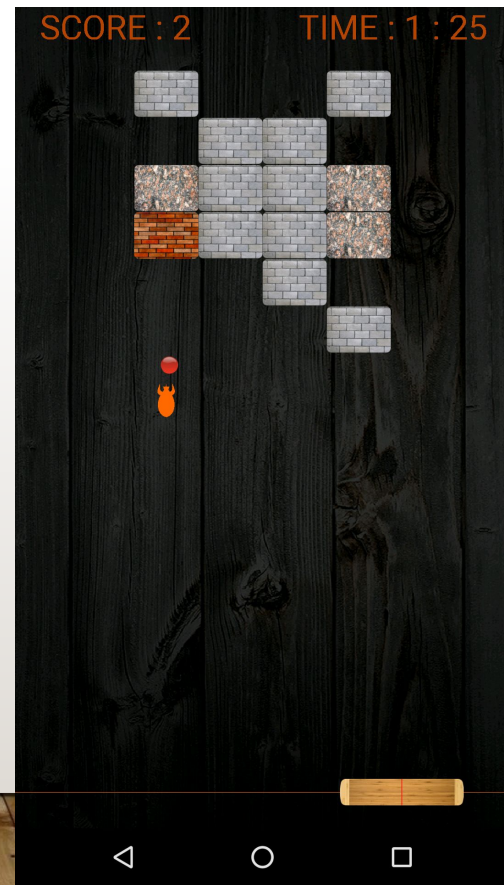
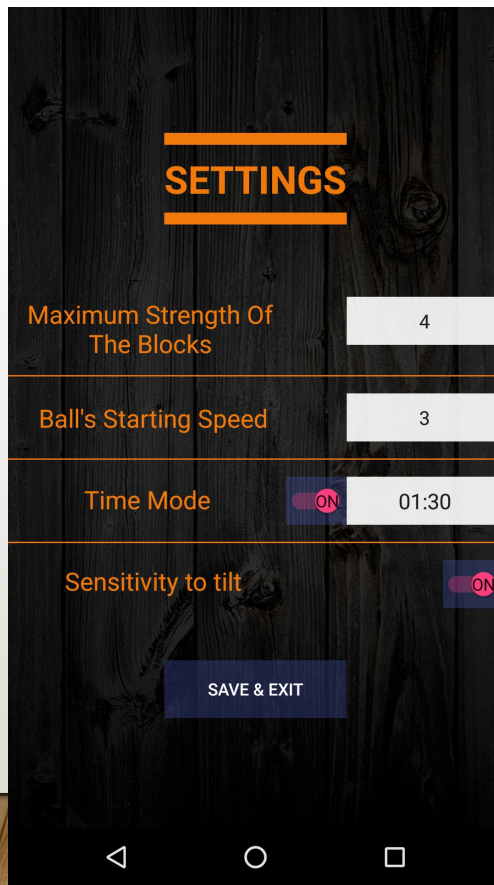
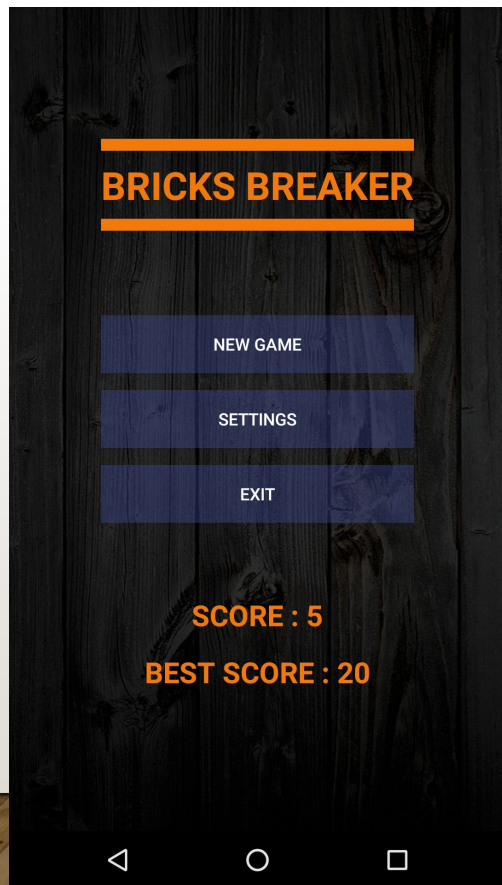
- Класс Board - отвечает за расположение доски внизу экрана и ее отрисовку
- Класс Ball - отвечает за расположение, скорость и отрисовку шарика
- Класс Block - отвечает за расположение, отрисовку и прочность блока
- Класс Bomb – отвечает за падающие при уничтожении блока бомбы

А также два вспомогательных класса:

- Класс MyTheard - отвечает за игровой процесс и обновление экрана
- Класс MySurface - основной класс, отвечающий за отрисовку происходящего в игре




# СКРИНШОТЫ





# ЧЕМУ МЫ НАУЧИЛИСЬ

1. Работать в команде 
2. Работать в Android Studio
3. Освоили GitHub
4. Добавлять в проект звуки
5. Сохранять настройки игры при выходе из программы
6. Научились питаться двумя бутербродами в день
7. Устраивать короткое замыкание

Будь здоров, Сергей Петров!

СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!

[Ссылка в Play Market](#)