Owca - obiekt, który porusza się chaotycznie. Wiele owiec na małym obszarze wykazuje cechy tłumu, który porusza się zgodnie. Gracz nie ma bezpośredniego wpływu na ruch owiec, może je kontrolować jedynie poprzez psy. Owca w grze może zostać zraniona, zablokowana przez przeszkodę. Owca porusza się po mapie, omijając przeszkody. Ma dotrzeć do zagrody.

- Pies - obiekt kontrolowany przez gracza. Pies przeznaczony jest do sprawowania kontroli nad owcami przez gracza. Gracz ma wpływ na miejsce gdzie pies się znajduje, czy szczeka (straszy owce), oraz jaki ruch wykonuje. Ma za zadnie pilnować owiec

- Przeszkoda - element na mapie przez który owce nie są w stanie przejść. Przeszkodę można ominąć. Przeszkodą może być np: barierka.

- Przeszkoda agresywna - zagrożenie dla owcy, które może spowodować zranienie lub śmierć. Gracz aby zaliczyć poziom nie może skierować owcy do punktu zagrożenia. Zagrożeniem może być np: lis.

- Mapa - Układ elementów świata gry, który zawiera przeszkody, przeszkody agresywne, owce i inne elementy występujące w grze.

- Punkt docelowy - obiekt na mapie, do którego należy doprowadzić wszystkie owce. Może to być zagroda lub inne miejsce oznaczone na mapie.

Warunek ukończenia etapu (poziomu gry):

- Doprowadzenie wszystkich owiec do punktu docelowego.

W grze będą przyznawane punkty za:

- Krótki czas rozwiązania problemu

- Stan zdrowia owiec (brak obrażeń)

- Ilość użytych psów do rozwiązania problemu.

Wstępne założenia projektowe:

- Zintegrowane środowisko programistyczne - Android Studio

- Główny język programistyczny użyty do stworzenia gry: Java

- Docelowe urządzenie - Telefon komórkowy lub tablet

- Docelowy system operacyjny - Android w wersji 4.2 lub wyższej.

- Repozytorium projektu – GitHub





