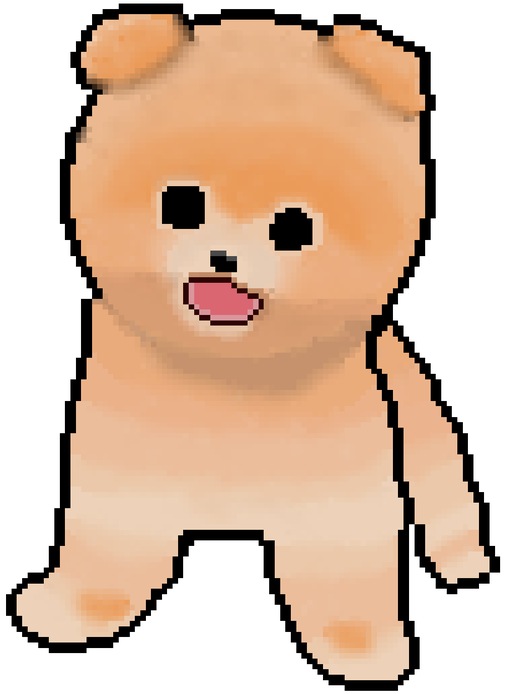
Игра Find Puppy



“It’s done, when it’s done”

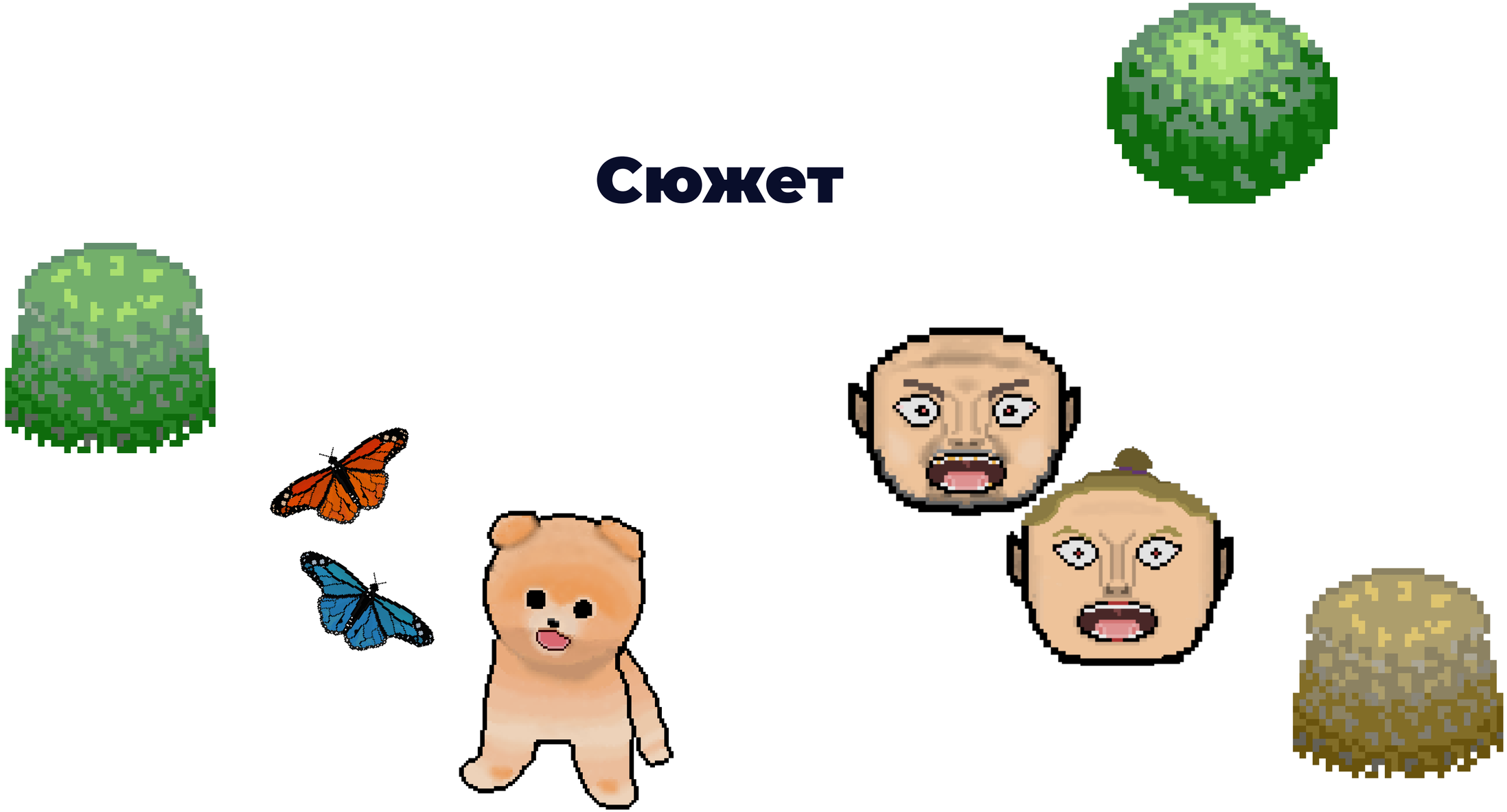
— Джон Д. Кармак,
разработчик Quake, Doom, Wolfenstein 3D

Выполнил: Шевлягин Алексей
Преподаватель: Таразевич Анастасия
Площадка: РТУ МИРЭА, Детский технопарк "Альтаир"

Актуальность

Гиперказуальные игры - это новый **тренд**, который **захватил** мир игр за последние несколько лет.

Сюжет



Цель

Создать игру по концепции гиперказуальных игр.

Задачи

01 Создать макет дизайна игры в Figma.

02 Реализовать игровую логику.

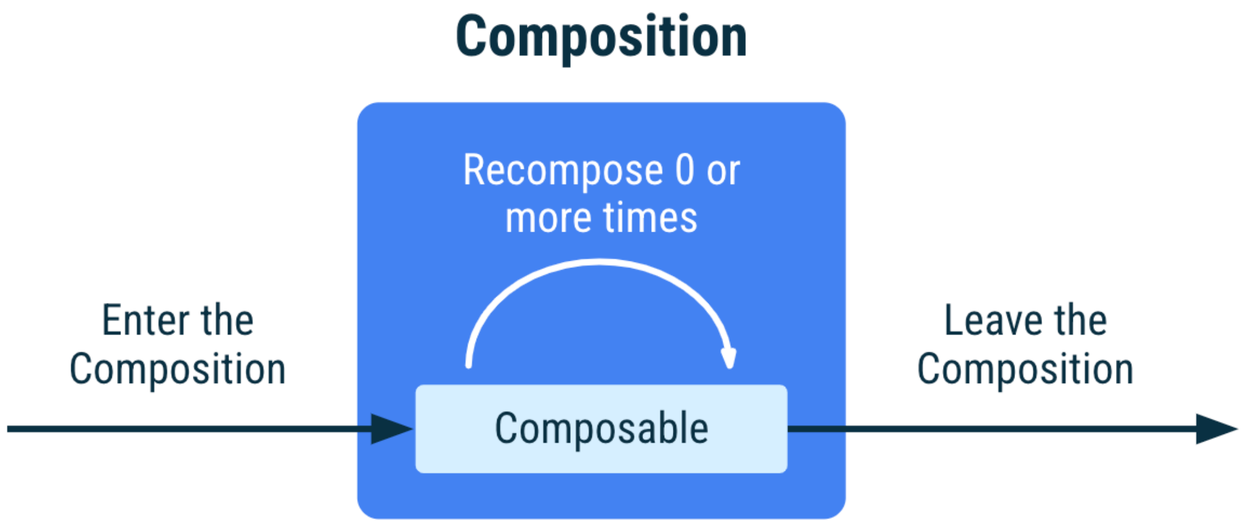
03 Фиксировать изменения в репозитории и сделать релиз приложения.

Стек

Jetpack Compose

Kotlin

Рекомпозиция

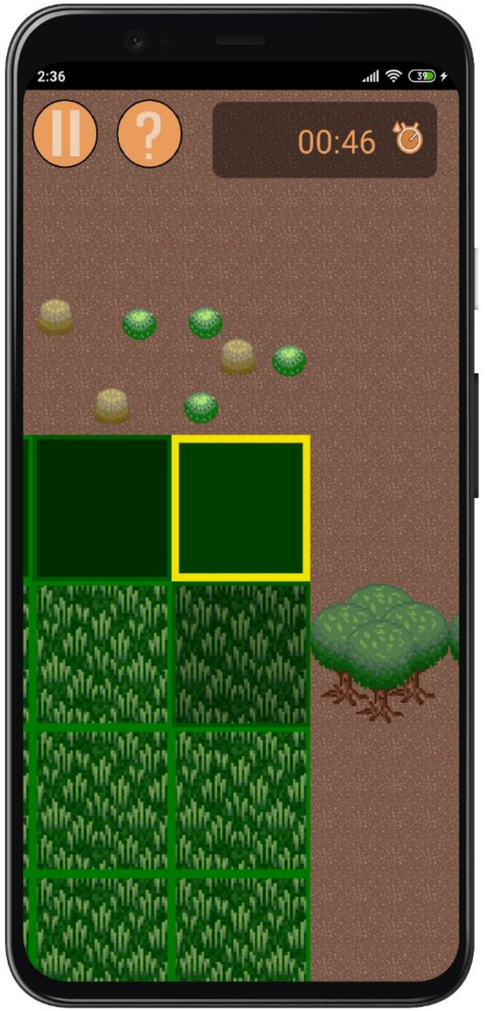


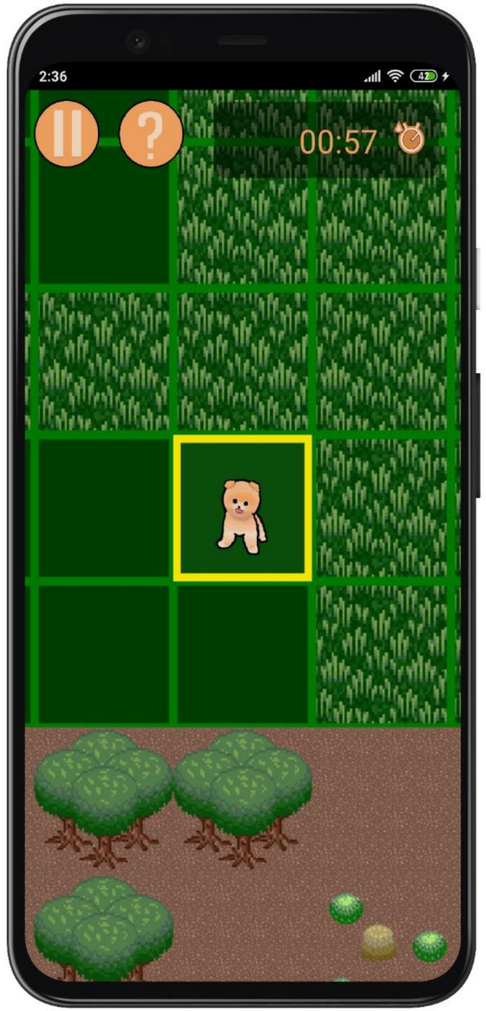
Lifecycle of composables с сайта developer.android.com

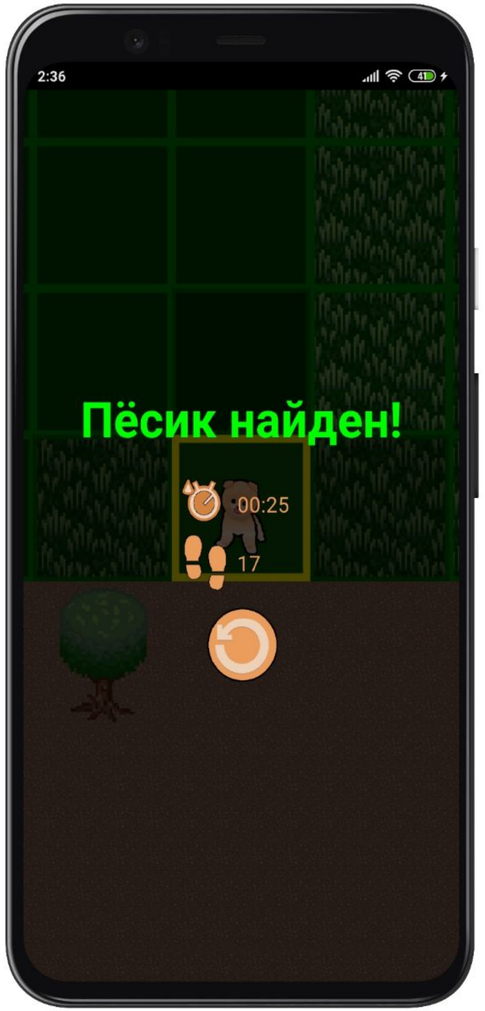
```
@Composable
fun SelectedBorder(
    resourceId: () → Int,
    tileSize: () → Dp,
    offsetX: () → Dp,
    offsetY: () → Dp
) {
    Image(
        painter = painterResource(id = resourceId()),
        contentDescription = "",
        modifier = Modifier
            .size(tileSize())
            .offset(
                x = offsetX(),
                y = offsetY()
            )
            .zIndex(FindPuppyGame.UI_SCREEN_Z_INDEX)
    )
}
```

Пример Composable функции в моём проекте

Результат





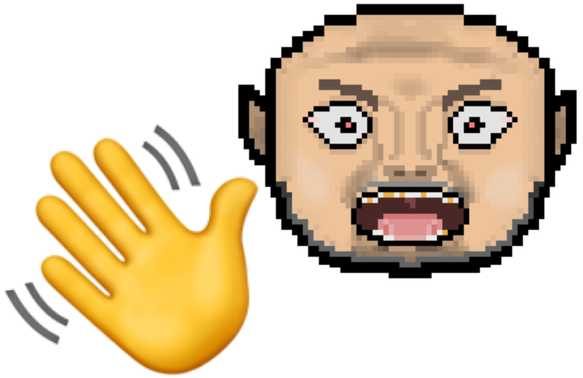


Планы на будущее

- Реализовать режим игры с пространственным звуком.
- Добавить в игру мультиплеер.
- Добавить лут и разные объекты на карте.

Find Puppy

Шевлягин Алексей



Спасибо, у меня всё!