

1 Kamienie milowe

1. Nauka podstaw Javy
2. Pobranie i przerobienie zdjęć, które posłużą za tło gry oraz postacie (np. postać w pozycji skierowanej w lewo, prawo, górę i dół - aby gra wyglądała dynamicznie)
3. Stworzenie GUI użytkownika (okno startowe gry, gdzie użytkownik będzie mógł wybrać m.in. *New game*, *Settings*)
4. Implementacja funkcjonalności gry
5. Połączenie funkcjonalności gry z interfejsem graficznym
6. Dodanie możliwości generowania losowej planszy gry
7. * (opcjonalnie) Dodanie trybu gry: multiplayer