**G-04237 Graafisten käyttöliittymien ohjelmointi**

Esa Parkkila

Joni Joutsijoki

Anssi Sorsakivi

Android -peliprojekti

# Projektin tavoitteet

Ohjelmoida Android –älypuhelimessa toimiva peli.

Pelillä tulisi olla seuraavat ominaisuudet:

Yksinkertainen hahmon animointi.

Pelissä tulee olla sattumanvaraisuutta.

Pelin pistelasku saa olla yksinkertainen.

Pelissä voi olla useampi hahmo tai keskeisen hahmon

# 2. Suunnittelu

## 2.1 Pohjustus

Nimi: Kuulapeli

Tyyppi: Kuulapeli

Tavoite: Ohjata kuula maaliin painovoimasensorin avulla.

Pelin kentät ovat erilaisia sokkeloita joiden vaikeusaste nousee pelin edetessä.

## 2.2 Pelihahmo

