Inżynieryjski Projekt Zespołowy

# Gra logiczna Grupa 310, zespół 2.

## Demo pierwszego poziomu

**Założenia**

* Cztery pomieszczenia, jedno wyjście.
* Cztery proste zagadki w każdym pomieszczeniu, jedna trywialna na wyjściu.
* Poziom z perspektywy lotu ptaka, do poruszania się wystarczą podstawowe 4 kierunku.
* Trywialną zagadkę rozwiązać możemy dopiero po skończeniu tych rozmieszczonych po pokojach, otwiera ona drzwi przez które wychodząc otrzymujemy powiadomienie o naszym wyniku.
* Jako wynik pokazuje nam się czas skończenia poziomu.

# Taski

# Singleplayer Demo

# COOP Demo

1. Gracz A dostraja liczby pod konkretne kategorie podane przez gracza B.
2. Gracze wciskają guziki z sekwencji która widzą, aktualnie wcisnąć musi ten któremu wyświetla sie informacja że jest jego tura, co jest kompletnie losowe. W przeciwnym wypadku, gra zaczyna sie od nowa.
3. Cel: Gracz A dochodzi do białego okienka.

Gracz A rusza się po planszy zaś gracz B widzi właściwą drogę

Jeżeli gracz A nadepnie na czerwony kwadrat, wraca on na start

1. Cel: Gracz a musi nacisnąć guzik w odpowiedniej pozycji gdy wyświetli sie czerwony kolor graczowi B.

Gracz B podaje informacje na temat pozycji i czasu reakcji graczowi A, ten musi przejść używając tylko informacji od gracza B. Jeżeli nie trafi w okienko czasu,

niebieska kropka zmienia miejsca i kalibracja musi być rozpoczęta od nowa.