**Nazwa gry: Sokoban**

**Skład sekcji:**

Jagoda Szaton,

Damian Stelliga.

1. Mechanika gry:

Gra polega na doprowadzeniu obiektu (kuli lub skrzynki) w określone miejsce. To zadanie jest utrudnione przez układ mapy oraz położenie początkowe gracza. Podczas rozgrywki wraz z kolejnym poziomem wzrasta poziom trudności.

1. Poruszanie się oraz interakcja:

Gracz może poruszać się w cztery strony (góra, dół, lewo, prawo), po zetknięciu się z obiektem przesuwa on go na następne pole w zależności od kierunku w który jest skierowany. Gracz nie może przyciągnąć do siebie obiektu, a także nie może go przepchnąć przez ścianę.

1. Plansze (poziomy):

Plansze są reprezentowane na układzie współrzędnych (x, y). Poziomy powinny być reprezentowane w formie ciągu znaków i odczytywane z pliku .txt. W programie znaki powinny być zamieniane na odpowiadające im obiekty. Po zresetowaniu/ukończeniu planszy, obiekty powinny być usuwane, a na ich miejsce pojawiać się nowe.

1. Menu oraz inne elementy UI:

Jako elementy UI powinny się znaleźć opcje takie jak: wyłączenie gry, przejście do wyboru poziomu, przejście do ustawień oraz instrukcji. Dodanie możliwości zmiany rozdzielczości okna gry oraz głośności efektów dźwiękowych.

1. Efekty dźwiękowe:

Dodanie głównej ścieżki dźwiękowej, dźwięków zderzania się z obiektami, końcu poziomu oraz dźwięki przycisków w menu.

1. Grupa docelowa:

Osoby chcące miło spędzić czas podczas dojazdu do szkoły lub pracy komunikacją publiczną, a jednocześnie chcący spędzić ten czas „rozgrzewając” swoje szare komórki.

1. Grafika:

Grafika zostanie utrzymana w stylu pixel artowym, z samodzielnie stworzonym modelem postaci.