**Robotika projektmunka  
ULTRAKRILL játék**

**Projekt leírása**

A projekt - **Ultrakrill** névre hallgat - egy egyszerűnek tűnő, végtelenített lövöldözős játék megvalósítását célozza, amely kijelzőn jelenik meg, és balról jobbra „futó” vizuális megjelenítést használ. A játék három fizikai gombbal vezérelhető: 1. felugrás, 2. gyors csúszás és 3. lövés funkciókkal. Az irányítandó játékos (a bal oldalon) rendelkezik életerővel, amely bár folyamatosan csökken, de ellenségek legyőzése és „vérük/ lelkük” begyűjtésével visszatöltődik. A játék során találkozhatunk akadályokkal (vaskos és meggyengített falakkal + bozóttűzzel), repülő és szárazföldi ellenségekkel is. A játék végén egy high-score kiírást is kapunk, amely eltárolja és megjeleníti az aktuális eredményt és a játékmenetben lévő statisztikát (lépések száma + lövések száma + visszaütések száma + sebzés és gyógyulás mértéke) felépítve.

**Projekt célja**

Célunk az **Ultrakrill** nevű lövöldözős játékkal ösztönözni a fiatal egyetemistákat az Arduino programozás használatára és közelebb hozni őket a Robotika gyakorlati tantárgy megkedveléséhez. Az áramkörök, fizika mélyebb ismerete és a csapatmunka segítségével sokszínű projektek készülhetnek, amihez csak a fantáziánk szab határt. Ajánljuk mindenki számára projektünk tesztelését és meghívjuk őket egy-két-sok játékmenetre!