

Temat: Gra mobilna Sudoku na telefony z systemem Android

Zespół: Paweł Ogorzały, Marcin Jędrzejczyk

Język: C#

Środowiska projektowe: Visual Studio 2015, Unity3D

Metodyka: Przyrostowa

Gra mobilna będzie zawierać wyjaśnienie zasad Sudoku i krótki tutorial. Możliwe będzie wybrać poziom trudności planszy. Do wyboru będą: łatwy, normalny i trudny poziom rozgrywki. Plansze będą generowane na początku każdej gry, dzięki temu zminimalizowane zostaje prawdopodobieństwo rozgrywania dwa razy tej samej planszy.

Przewidziane są dwa tryby gry: wyjść z czasem, gdzie oprócz samego rozwiązania liczy się czas w jakim do tego doszło, drugim jest normalna gra, w tej wariacji na ilość uzyskanego wyniku duże znaczenie ma ilość popełnionych błędów i zmian wartości pól.

Aplikacja będzie miała lokalnie własną tablicę wyników, z podziałem na poziomy trudności i tryby w jakich odbyto grę.

Podczas gry wyświetlany będzie rząd przycisków z cyframi od 1 do 9. W momencie wybrania pola, które chcemy uzupełnić rząd podświetli możliwe uzupełnienia kwadratu 9x9. Ponadto w razie błędnego wypełnienia pola możemy cofnąć nasz ruch albo przywrócić planszę do początkowego stanu.