

# Projekt JPWP

Krok 3: Projekt i stan realizacji

Eliza Żukowska s175469

# ***Plan prezentacji***

1. Temat i cel projektu
2. Projekt interfejsu graficznego
3. Zasoby gry
4. Składowanie danych
5. Stan realizacji

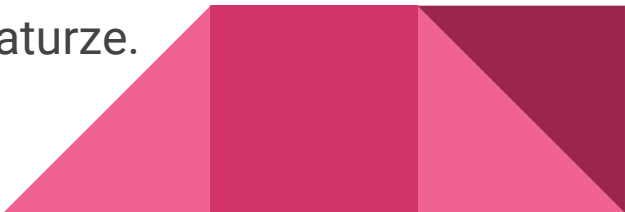


# 1. Temat i cel projektu

Temat projektu: Interaktywna gra ~~“Szybkie Paluszki”~~ “CyberWords 2021”

Cel projektu: Celem projektu jest utworzenie gry „CyberWords 2021”. Gra powinna umożliwiać ćwiczenia koordynacji wzrokowo-ruchowej w ramach nauki posługiwania się klawiaturą. Gra miałaby charakter 2D z widokiem z góry na samochód, gdzie aby wyminąć przeszkodę na jego drodze, należałoby wpisać podane na ekranie słowo w określonym czasie. Technologia: C#

Docelowi użytkownicy gry: Osoby w każdym przedziale wiekowym chcące poprawić swoje umiejętności szybkiego pisania na klawiaturze.



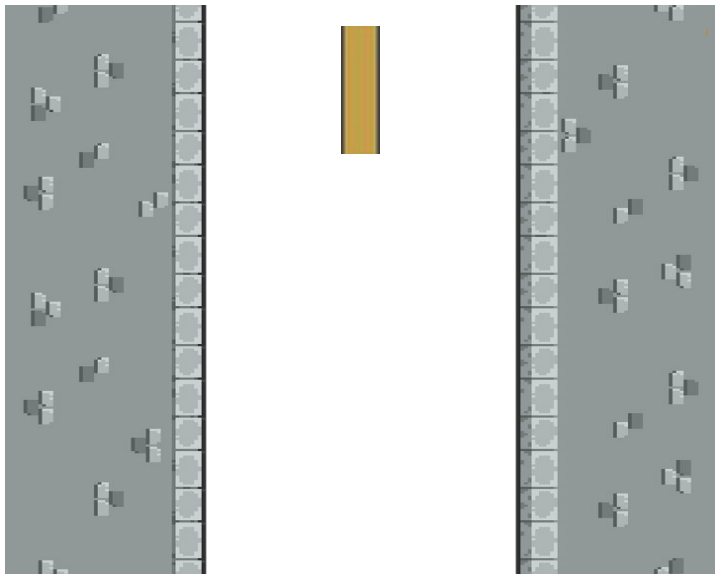
## 2. Projekt interfejsu graficznego



### 3. Zasoby Gry

Graficzne

-obrazy ruchomego tła



-obraz samochodu



### 3. Zasoby Gry

-obraz przeszkód



-obraz zbieranych punktów



# 3. Zasoby Gry

## Dźwiękowe

- pliki wav z dźwiękiem zbierania monet w grach oraz dźwięk uderzenia samochodu w kamień pobrane z internetu.



## 4. Składowanie danych

W bieżącej realizacji gry nie będzie zrealizowanie składowanie informacji o użytkownikach ani o wynikach w grach.

W przyszłości warto:

- zapisywać wyniki gier w pliku lub bazie danych,
- umożliwić rejestrację użytkowników,
- umożliwić logowanie użytkowników w celu monitoringu postępów poszczególnych użytkowników.





## 5. Stan realizacji

1. Zaprojektowano interfejs graficzny użytkownika.
2. Wykonano pliki zasobów.
3. Zrealizowano całą grę.
4. Do zrealizowania pozostała dokumentacja.



# Stan realizacji

Przykład funkcji losującej słowa z pliku txt i wstawiającej wylosowane słowo o określonej długości do labela

```
private void getRandomWord()    {
    Random random = new Random();
    string path = "words.txt";
    int wordLength = Menu.length;
    StreamReader stream = new StreamReader(path);
    string[] allLines = File.ReadAllLines(path);
    string fileText = allLines[random.Next(allLines.Length)];
    while(fileText.Length > wordLength)
    {
        fileText = allLines[random.Next(allLines.Length)];
    }
    txtDisplay.Text = fileText.ToString();
}
```

