**Praktiskais darbs priekšmetā**

**Programmatūras Inženierija**

**„Spēles *Balloon popping*”**

**Lietotāja ceļvedis**

Izstrādāja:

ak-it-p-ns Kārkliņš Ēriks

Rīga

**Saturs**

[Ievads 3](#_Toc151291733)

[1. Spēles apraksts 4](#_Toc151291734)

[1.1. Spēles palaišana 4](#_Toc151291735)

[1.2. Spēles spēlēšana 5](#_Toc151291736)

[1.3. Spēles beigas 7](#_Toc151291737)

[2. Bibliogrāfija 8](#_Toc151291738)

# Ievads

Spēle "Balloon Popping" (turpmāk - Spēle ) lietotāja ceļvedis ir paredzēts visām lietotāju klasēm – spēlētājiem un izstrādātājiem. Ceļvedī ir aprakstītas kā uzsākt un spēlēt spēli.

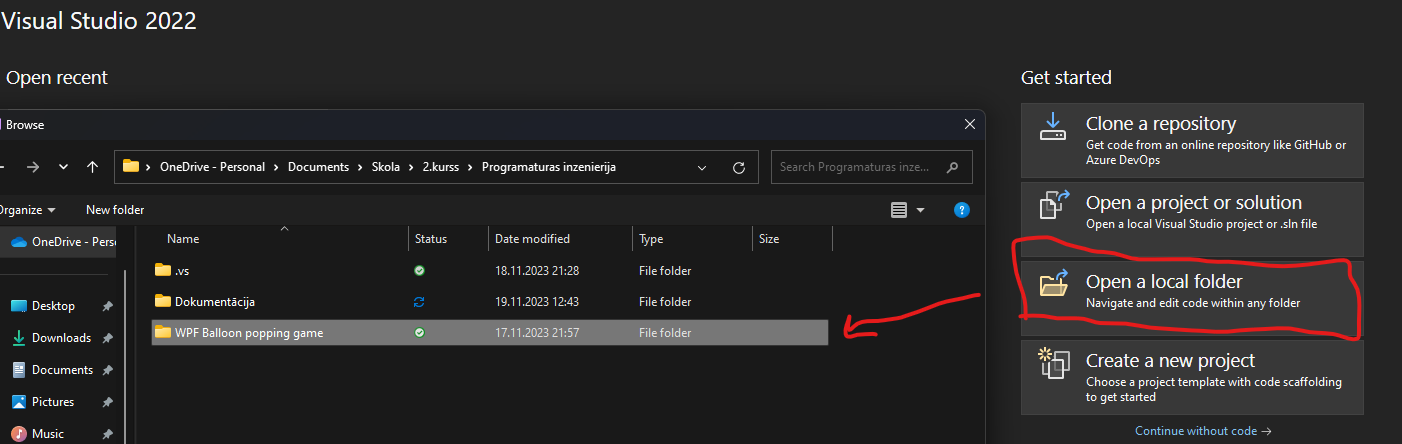
# Spēles apraksts

Lai uzsāktu spēli spēles lietotajam nepieciešams uzstādīt programmatūru *Visual studio.*

Spēles galvenais mērķis ir uzspridzināt pēc iespējas vairāk balonus, lai iegūtu maksimālu punktu skaitu. Spēlētājiem būs jāparāda savas reakcijas spējas, noklikšķinot uz parādībās esošajiem baloniem, pirms tie pārvietojas pār ekrānu un pazūd

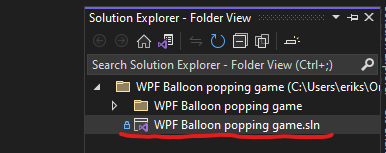
## Spēles palaišana

1. Lai palaistu spēli lietotājam programma *Visual studio* jānorāda spēles atrašanās vieta (direktorija) (1.1. att)



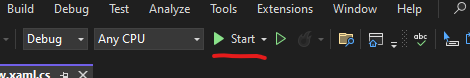
1.1. att. spēles atrašanās vietas norādīšana

1. Pēc kā atverot Solution explorer jāizvēlas fails “WPS Balloon popping game.sln” (1.2. att).



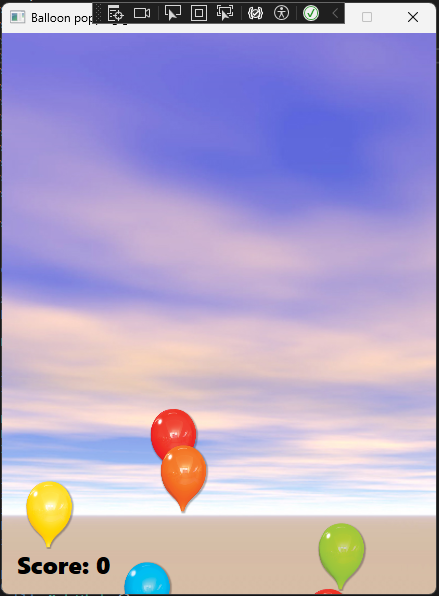
1.2. att. spēles palaišanas fails

1. Pēc palaišanas iespējošajās rīkjoslas poga “Start” (1.3. att).



1.3. att. spēles palaišanas poga “Start”

1. Pēc pogas *Start* nospiešanas programmatūra izvada spēles lauku un spēli var uzsākt (1.4. att).



1.4. att. uzsākta spēle

## Spēles spēlēšana

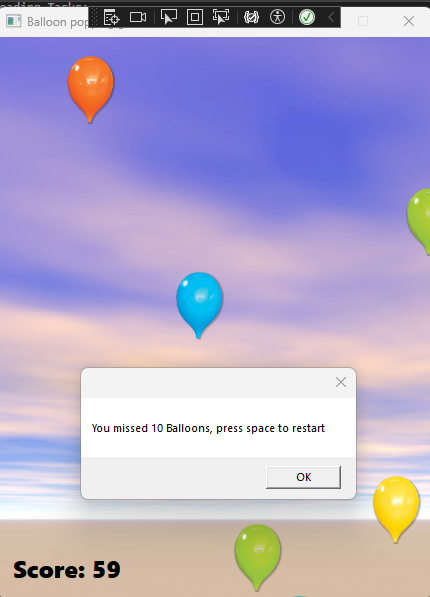
Spēles uzdevums lietotājam ir ar peles palīdzību virzīt peles kursoru pa spēles lauku un uzvirzot to uz ballona nospiest kreiso peles taustiņu tādejādi uzspridzinot balonu. Par katru uzspridzināto balonu tiek saņemts 1 punkts un atskaņots sprādziena skaņu efekts. Spēles uzdevums uzspridzināt pēc iespējas vairāk balonus kamēr tie nav pametuši spēles lauku, lai iegūtu maksimālu punktu skaitu pilnveidojot savas reakcijas spējas (1.5. att). ik pēc 20 veiksmīgi saspridzinātiem baloniem balonu kustības ātrums palielinās.



1.5. att. spēles gaita ar punktu uzskaiti

## Spēles beigas

Spēles beidzas ja lietotājs izlaiž no spēles loga 10 balonus. Pēc kā ir iespēja uzsākt spēli atkārtoti nospiežot uz ievades klaviatūras taustiņu “Space” (1.6. att.) vai ja lietotājs izvēlas neturpināt spēli aizvērt programmu *Visual studio*



1.6. att. spēles beigu paziņojums

# Bibliogrāfija

1. Alberta Koledža, Programmatūras inženierija, lekciju materiāli.