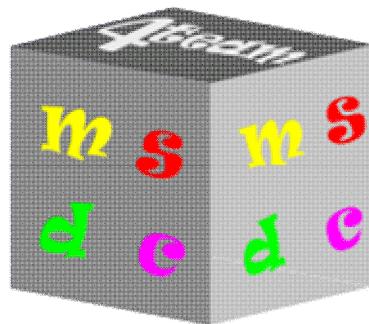


Instrukcja obsługi

# Gra "Asteroid"



4Team

## **Spis treści:**

1. Ostrzeżenie dotyczące zdrowia
2. Wymagania systemowe
3. Interfejs użytkownika
  - 3.1 Menu główne
  - 3.2 Tworzenie gry
  - 3.3 Ekran gry
  - 3.4 Ustawienia sterowania
  - 3.5 Ranking
4. Informacje o autorach

## **1. Ostrzeżenie dotyczące zdrowia**

Graj zawsze w dobrze oświetlonym pomieszczeniu. Rób sobie regularne, piętnastominutowe przerwy co godzinę. Przerwij grę, jeżeli odczuwasz zawroty głowy, nudności, zmęczenie, lub jeżeli rozbolała Cię głowa. Niektórzy ludzie są wrażliwi na błyskające lub migoczące światła albo pojawiające się na ekranie geometryczne kształty i wzory; mogą cierpieć na niezdiagnozowaną epilepsję albo doświadczać ataków epiletycznych podczas oglądania telewizji lub grania w gry wideo. Jeżeli cierpisz na epilepsję, skonsultuj się z lekarzem, zanim zaczniesz grać w gry. Bezzwłocznie udaj się do lekarza, jeśli w czasie gry zaobserwujesz u siebie następujące objawy: kłopoty ze wzrokiem, drgawki mięśni, inne mimowolne ruchy, utrata świadomości, zawroty czy konwulsje.

## **2. Wymagania systemowe**

### **Podstawowe wymagania:**

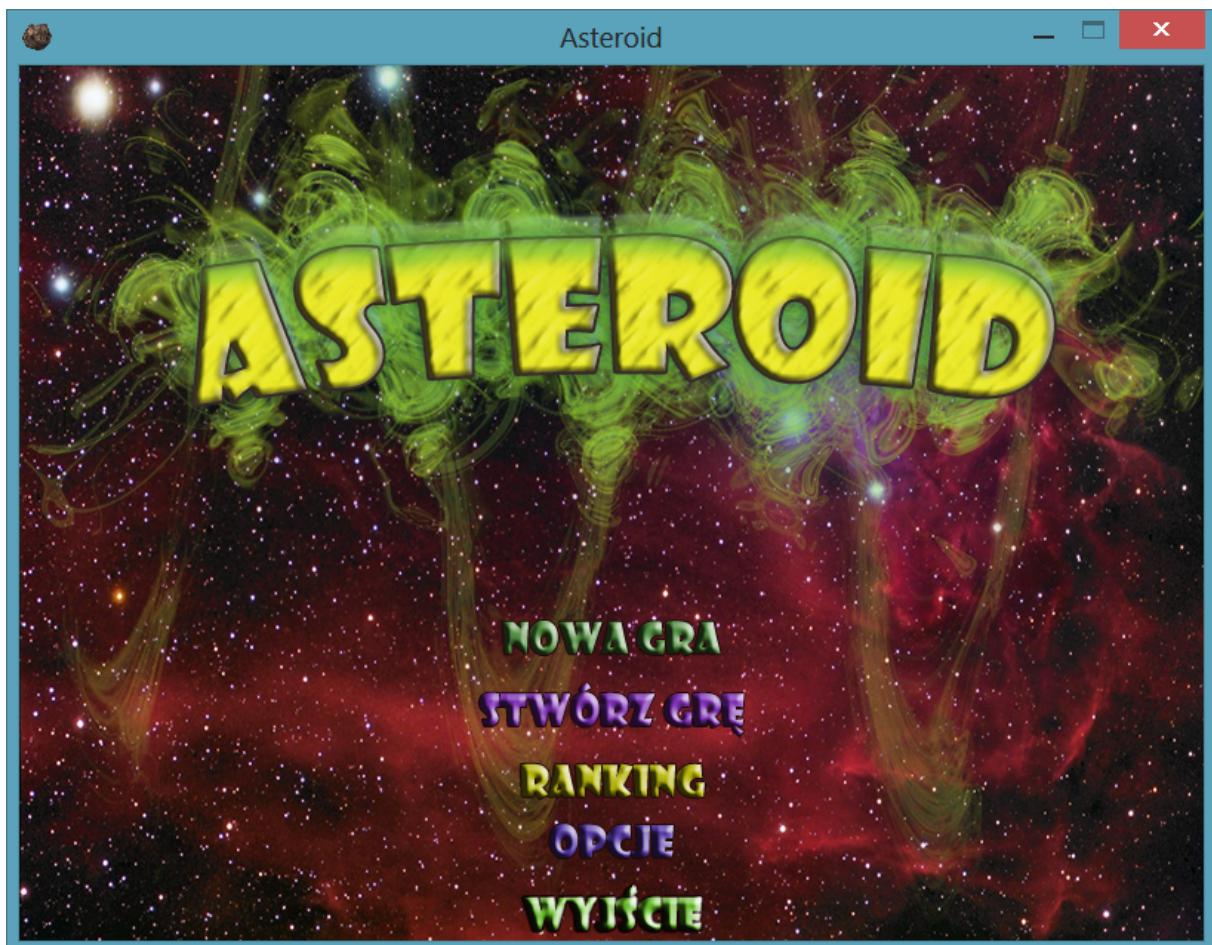
- procesor Intel Pentium 4 o taktowaniu min. 1 GHz / AMD Athlon (Duron) o taktowaniu 1 GHz
- 512 MB RAM DDR2
- Karta graficzna: GeForce MX440 64MB / ATI Radeon X1300 64MB
- System operacyjny: Windows 98/XP/Vista/7/8

### **Zalecane wymagania:**

- procesor Intel Pentium 4 o taktowaniu min. 2 GHz / AMD Athlon (Duron) o taktowaniu min. 2 GHz
- 1 GB RAM DDR2
- Karta graficzna: GeForce FX 5950 Ultra 256MB / ATI Radeon X1800 256MB
- System operacyjny: Windows 98/XP/Vista/7/8

### 3. Interfejs użytkownika

#### 3.1 Menu główne



rys. 1 Główne menu gry

Kilka zdań na temat głównego menu gry:

1. Nowa gra - rozpoczyna nową grę
2. Stwórz grę – przenosi do nowego widoku, w którym użytkownik ustawia swoje parametry gry (rys. 2)
3. Ranking - przedstawia listę najlepiej punktujących w grze (rys. 3)
4. Opcje - pozwala na zmianę ustawień sterowania statkiem oraz na włączenie/wyłączenie dźwięku gry (rys. 4)
5. Wyjście - zakończenie gry i powrót do pulpitu

## 3.2 Tworzenie gry



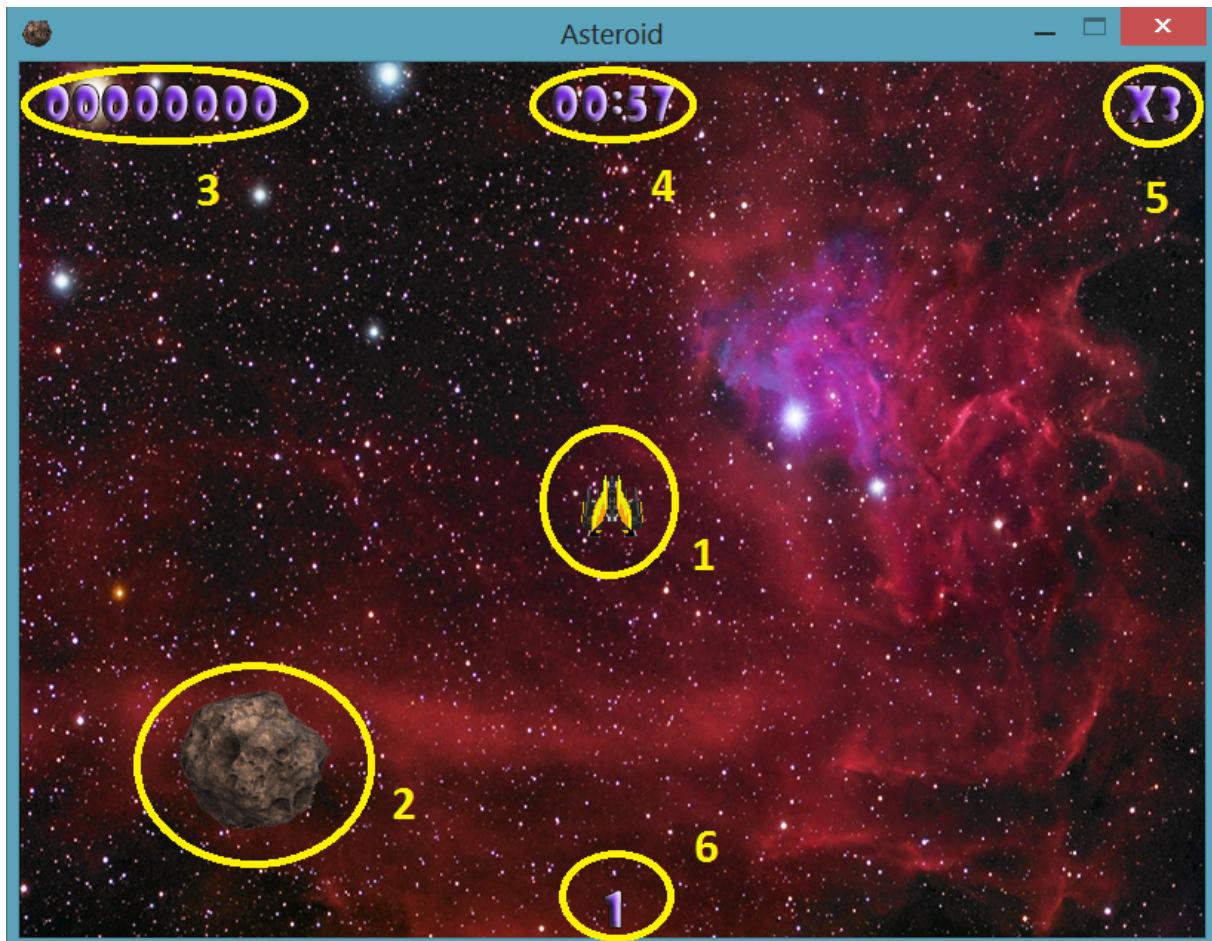
rys. 2 Tworzenie gry

"Stwórz grę" pozwala na stworzenie gry określając dwa parametry:

1. Czas trwania poziomu - wybieramy jak długo ma trwać jeden poziom gry. Przedział wyboru: od 1 do 10 minut.
2. Ilość asteroid na planszy - określa ile Asteroid ma się znajdować na planszy w czasie określonym w "Czas trwania poziomu". Zawsze kiedy zestrzelimy jedną Asteroidę pojawią się następna. Łącznie może ich być na planszy maksymalnie 10 w danym momencie.  
Przedział wyboru: od 1 do 10 Asteroid.

Przycisk "Nowa gra" rozpoczyna grę z podanymi przez nas parametrami.

### 3.3 Ekran gry



rys. 3 Ekran gry

Ekran gry - to po nim porusza się nasz statek który ma za zadanie w określonym czasie zestrzelić wszystkie nadlatujące Asteroidy. Kilka słów o oznaczonych elementach:

1. Statek - to nim poruszamy i staramy się zestrzelić Asteroidy
2. Asteroida - nasz przeciwnik, aby przechodzić do kolejnych plansz musimy w określonym czasie (4) zestrzelić Asteroidy (bądź przed nimi uciekać, ale wtedy nie dostajemy żadnych punktów). Zderzenie Asteroidy ze statkiem powoduje eksplozję i utratę jednego życia (5)
3. Licznik punktów - pokazuje nam ile w danej chwili mamy zdobytych punktów za zestrzelone Asteroidy
4. Czas - ilość minut i sekund pozostałych do zakończenia aktualnej planszy
5. Ilość pozostałych statków - po utracie wszystkich kończy się gra
6. Numer planszy - numer aktualnej planszy

### 3.4 Ustawienia sterowania

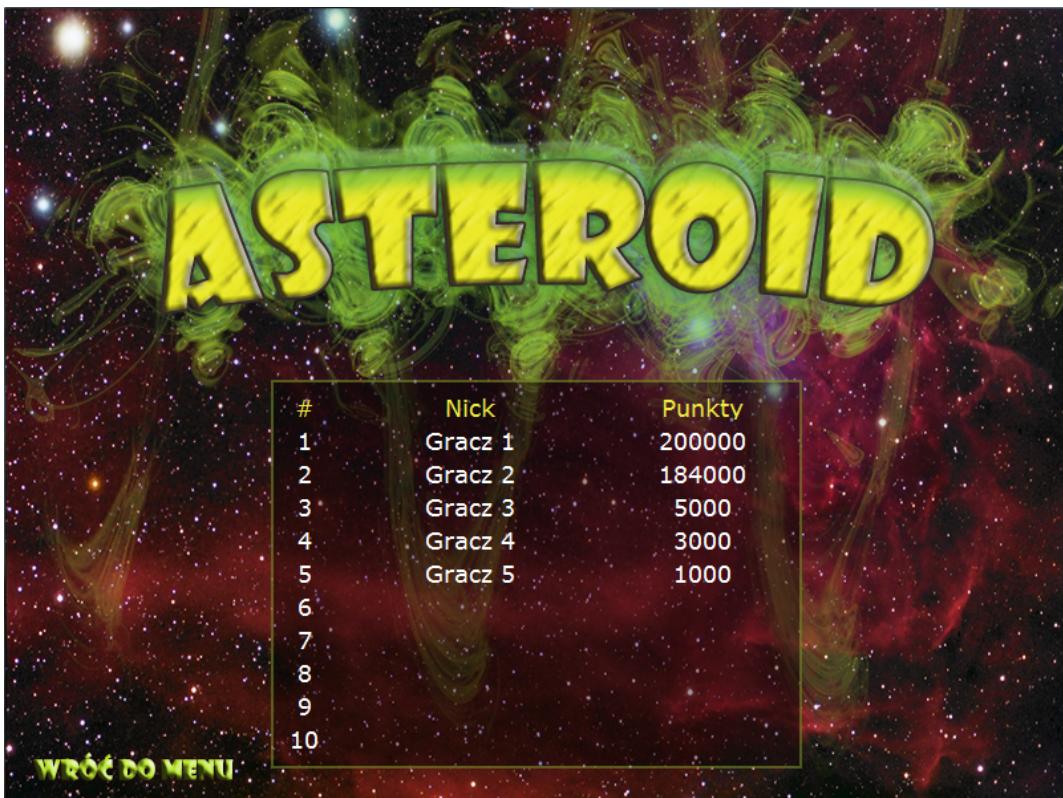


rys. 4 Ustawienia sterowania

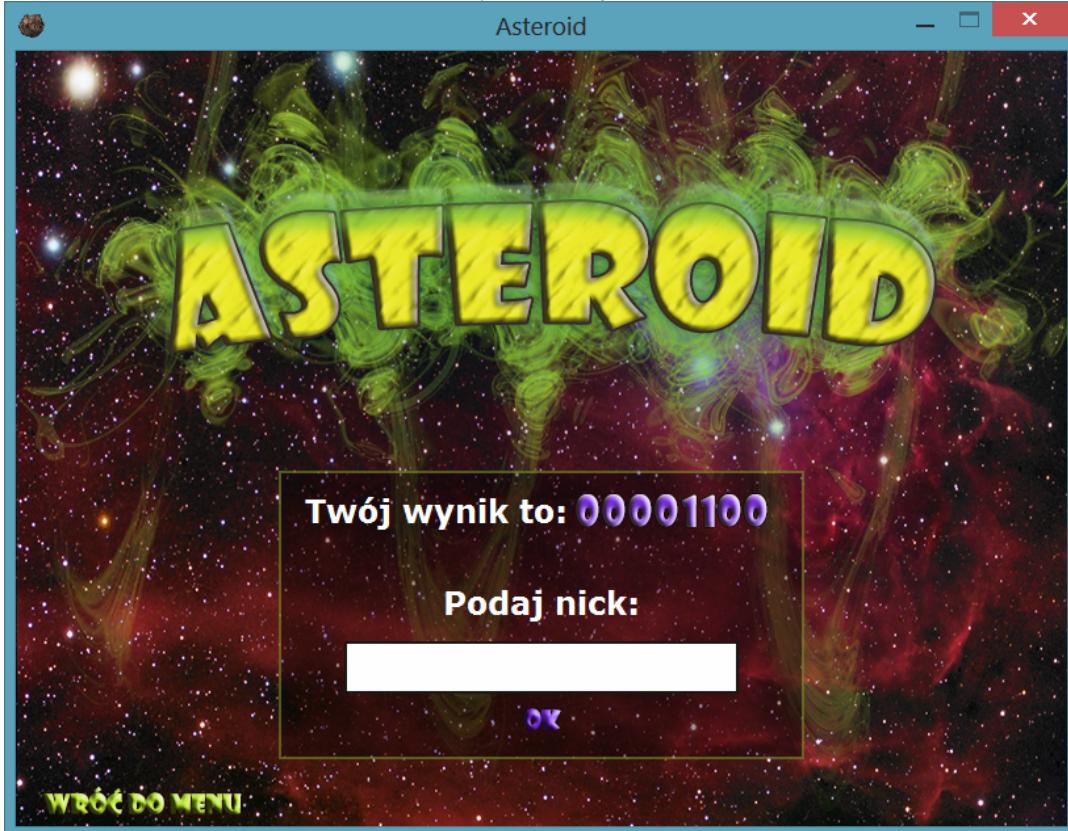
"Opcje" - tutaj możemy zmienić sterowanie statkiem. Robi się to w bardzo prosty sposób: obok elementu który chcemy zmienić znajduje się przycisk "Zmień". Po naciśnięciu na ów przycisk pojawia się obramowanie oznaczające iż dany element jest aktywny do zmiany. Z klawiatury wybieramy pasujący nam klawisz i naciskamy go. Gra automatycznie przypisze akcję do wybranego klawisza.

Możemy także włączyć lub wyłączyć dźwięk gry. Wystarczy kliknąć na pole Tak/Nie obok etykiety "Dźwięk".

### 3.5 Ranking



rys. 5 Ranking

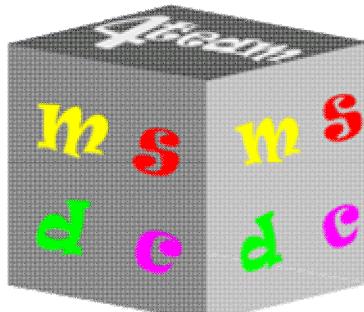


rys. 6 Zapis swojego wyniku do rankingu

W rankingu przedstawiona jest lista najwyższej punktowanych graczy. Po przegraniu gry jeśli wynik uzyskany przez gracza jest lepszy od któregoś znajdującego się

aktualnie w rankingu pojawia się okno w którym można podać swój nick i zapisać wynik w rankingu (rys. 6). W przeciwnym razie pojawia się tylko przycisk „wróć do menu”.

#### 4. Informacje o autorach



rys. 7 Logo 4Team

Grupa 4Team powstała w lutym 2014 roku. Członkami są studenci studiów inżynierskich kierunku Informatyka na Politechnice Koszalińskiej. W skład zespołu wchodzą:

1. Konrad Szenk (programista) - mózg drużyny, kapitan i przywódca. To on rozdzielał zadania i starał się dopilnować jak najlepszego wykonania. Był też kierownikiem projektu "Asteroid".
2. Magda Majewska (grafik) - cała grafika to jej zasługa. Jedyna kobieta w zespole. Niezbędny motywator do działania. Bez niej "Asteroid'a" oglądalibyśmy na pikselach poruszających się po ekranie.
3. Piotr Czesmak (tester, projektant) - odpowiadał za całość testów w projekcie "Asteroid". Jeśli znajdziecie jakieś błędy w grze piszcie/dzwońcie do niego, on ich nie znalazł ;).
4. Marcin Dopart (dokumentalista, programista) - odpowiadał za większość dokumentów wydanych pod logiem zespołu. Wprowadził lekkość, młodzieżość i elegancję do dokumentacji.