Описание проекта

Результатом проекта является прототип игры “Doodle Jump” для ПК. Помимо написания кода для игры, планируется создать и интерфейс в игре, чтобы приложение было не “таймкиллером”, а настоящей компьютерной игрой, целью в которой является получить больший результат.

Техническое задание

Планируется сделать минимум две отрисовки игрового поля: для основного меню и для самой игры. Игра будет написана с использованием классов спрайтов, таких как персонаж(Doodle) и различные виды платформ. Для того, чтобы пользователь мог видеть свой результат в игре и повышать его, будет создан счетчик, отвечающий за количество платформ, от которых “отпрыгнул” персонаж. В конце игры, а именно, когда персонаж будет либо слишком быстро, либо слишком медленно проходить платформы, результат будет помещён в список всех результатов, а топ игр будет обновлён. Также в планах есть добавление скинов для персонажа, чтобы разнообразить геймплей.