

## Opis projektu - Filip Komorowski

Mój projekt będzie grą 2D inspirowaną grą ze strony <https://zty.pe>.

Jest to gra, której główną ideą jest ćwiczenie szybkiego i poprawnego pisanie na klawiaturze. Dzięki tej grze jest to przyjemne i efektywne.

W naszej grze znajdujemy się w dolnej części ekranu i z góry spadają na nas wrogowie i każdy z nich ma przypisany sobie wyraz. Jeśli poprawnie wpisujemy przypisany wrogowi wyraz, wtedy ten znika. Gracz przegrywa jeśli, któryś z wrogów zdąży spaść na sam dół ekranu.

Użytkownik zaczyna rozgrywkę od bardzo prostego poziomu i z każdym kolejnym poziom trudności wzrasta.

Trudność polega na zwiększonej częstotliwości pojawiania się słów oraz ich większej długości. Dodatkowo w dalszych poziomach będą pojawiać się wrogowie, którzy potrafią tworzyć nowe słowa, więc gracz musi strategicznie wybierać kolejność wpisywanych słów.

Gracz dostaje punkty za każde poprawnie wpisane słowo. Wyjściowo każde słowo jest warte tyle punktów co znaków w słowie, jednak jeśli gracz od dłuższego czasu pisze bezbłędnie przysługuje mu premia.

Dodatkowo na każdą rozgrywkę graczowi przysługują 3 power-up'y, które pozwalają na zniszczenie od 3 do 7 wrogów, którzy są blisko końcowej linii. Za wrogów zniszczonych w ten sposób, gracz nie dostaje punktów.

Domyślnie słowa losowane są z ustalonego przeze mnie słownika, który podzielony będzie według długości słów. Gracz jednak będzie mieć możliwość wprowadzenia własnego.

Jeśli w danym na momencie na planszy jest mniej niż 26 słów to gra gwarantuje, że nie będzie dwóch słów zaczynających się na tę samą literę. Dzięki temu gracz będzie mieć pełną kontrolę nad tym, który wróg ma zniknąć w pierwszej kolejności.

Jeśli zdążę, chciałbym również również dodać wykres 5 ostatnich wyników.

---

Grę zamierzam pisać w C++ z użyciem SFML. ( być może wykorzystam dodatkowe biblioteki jeśli pojawi się taka potrzeba).