

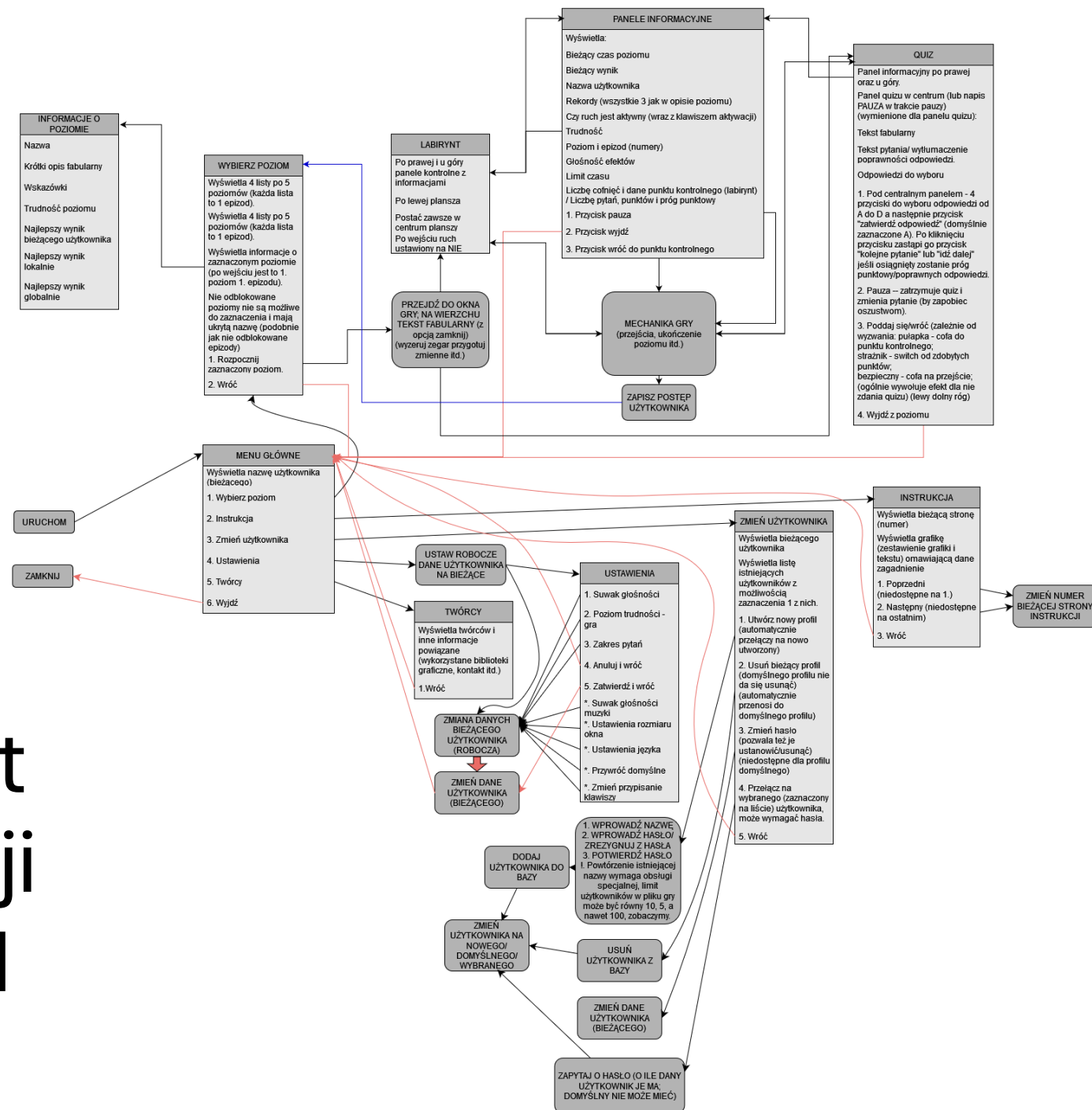
# Labirynty I Quizy

Interfejs użytkownika

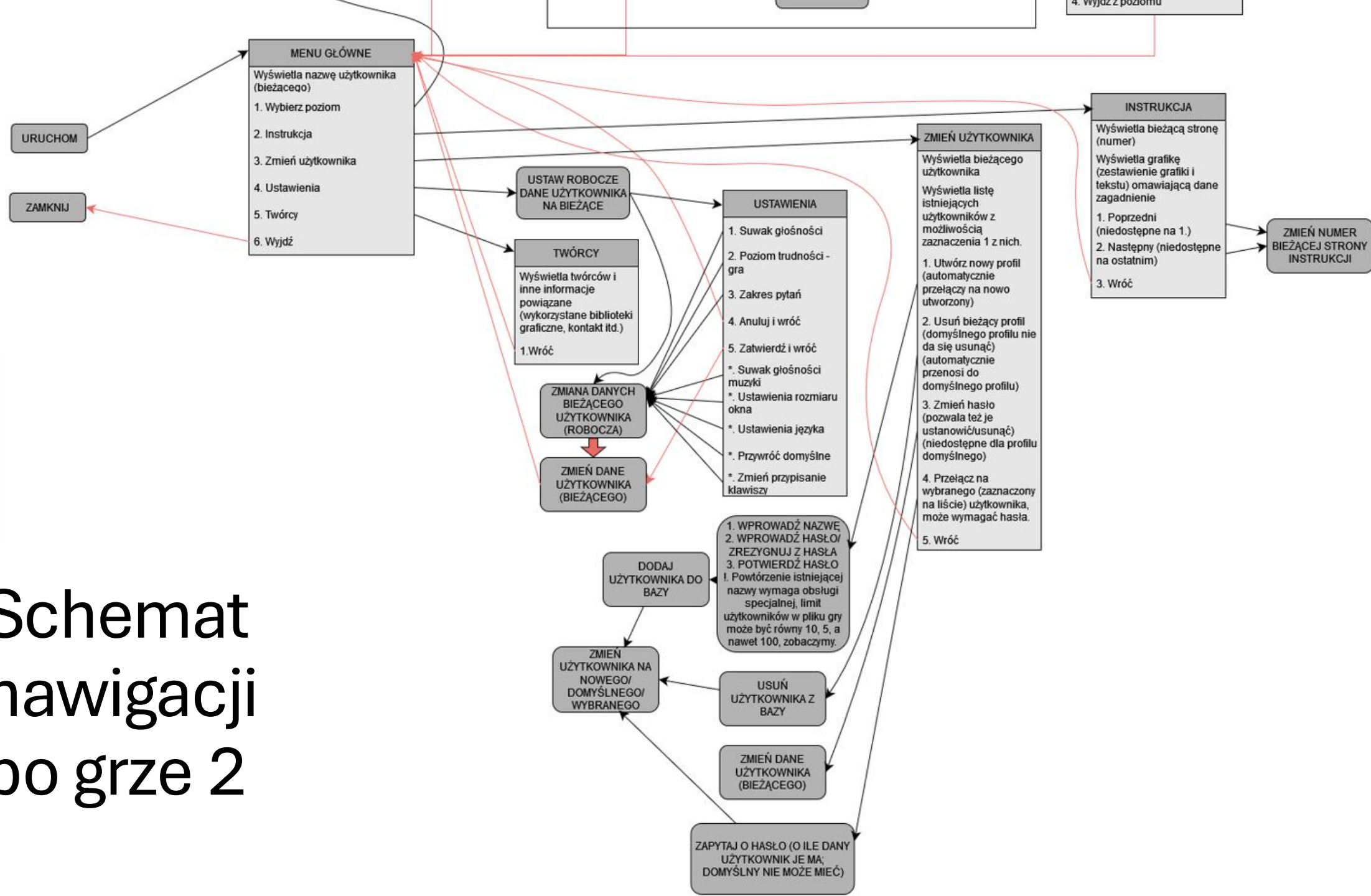
Projekt na inżynierię oprogramowania

Opracowali:  
Aleksander Grudniok  
Maciej Gładysiak  
Miłosz Fido  
Jaromir Gas

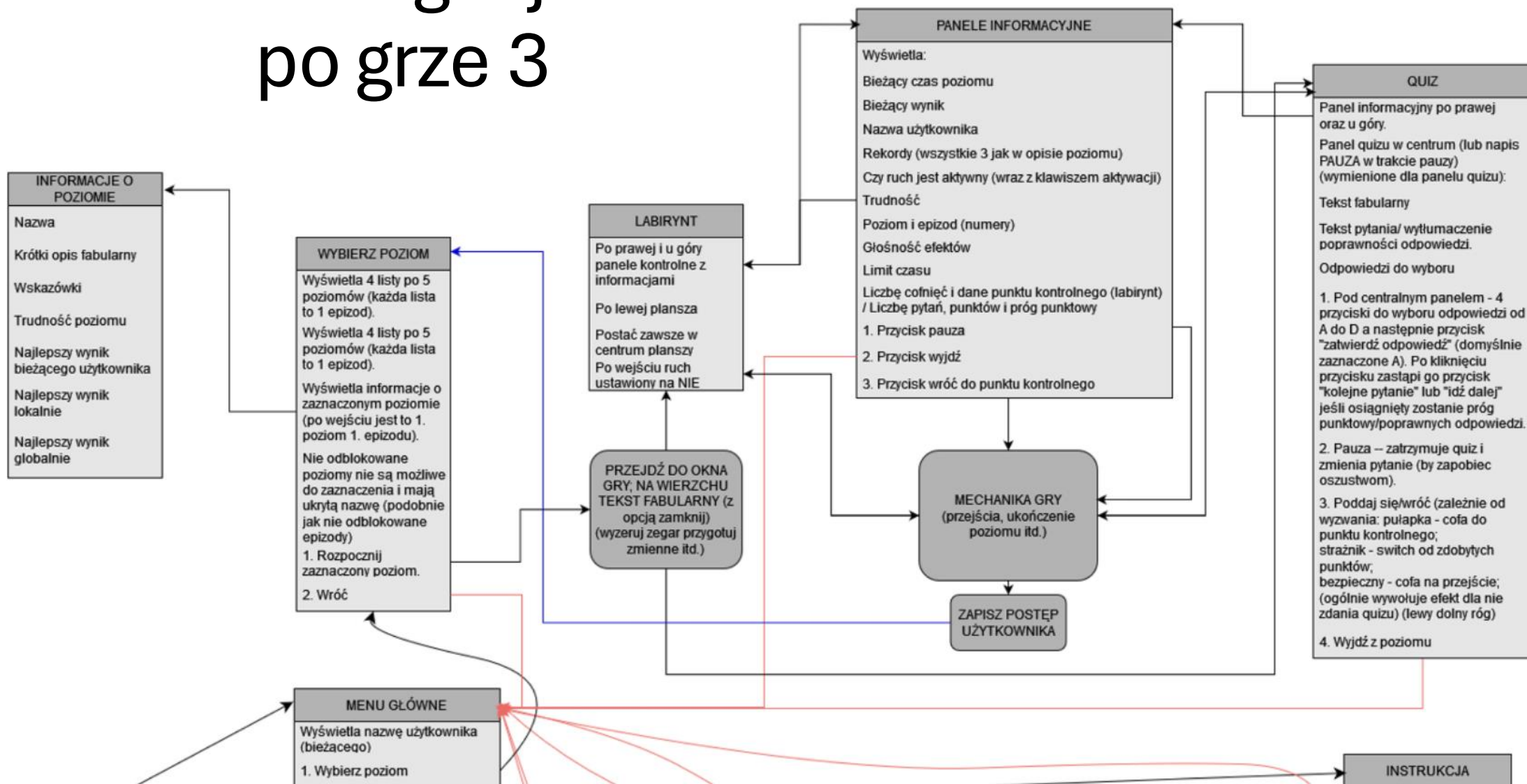
# Schemat nawigacji po grze 1



# Schemat nawigacji po grze 2



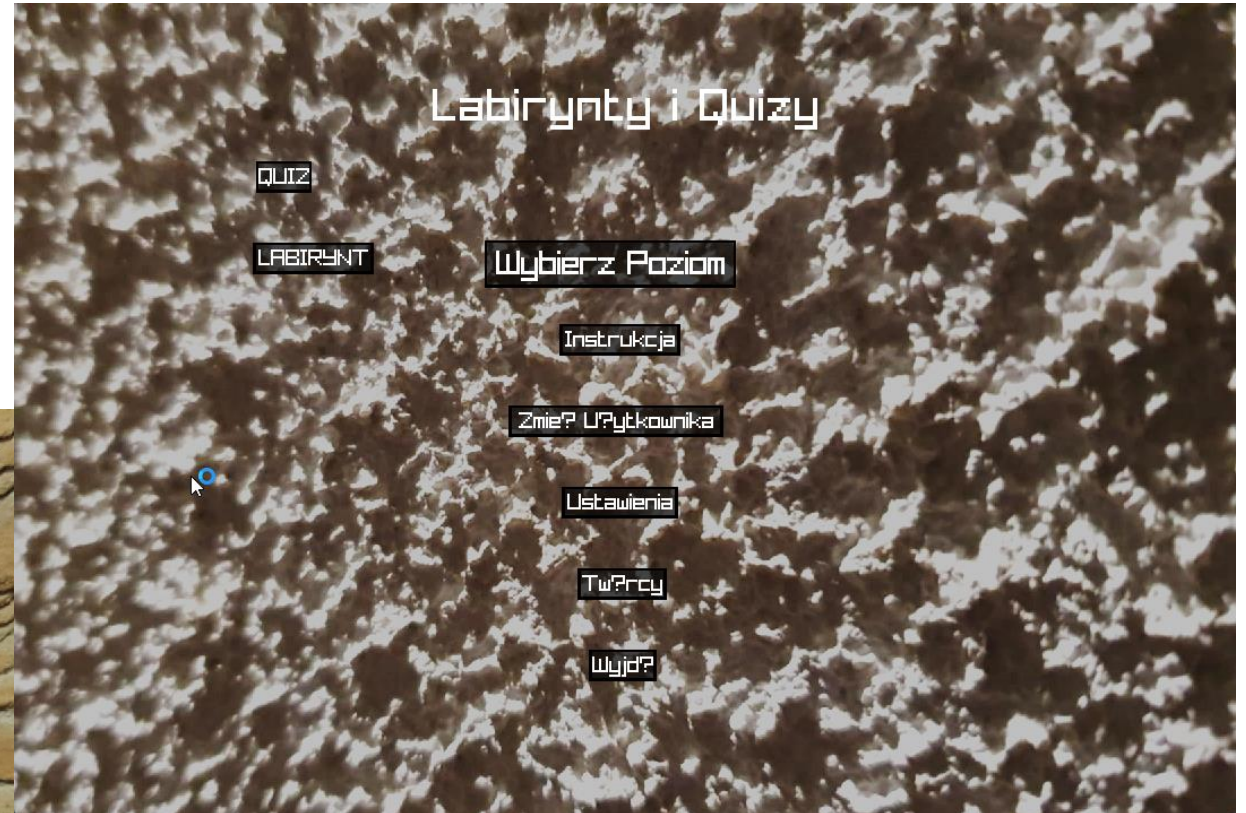
# Schemat nawigacji po grze 3





# Menu Główne

Motyw menu - zarówno głównego jak i innych menu – będzie zależał od tego, w jakim epizodzie z naszych czterech jesteśmy.

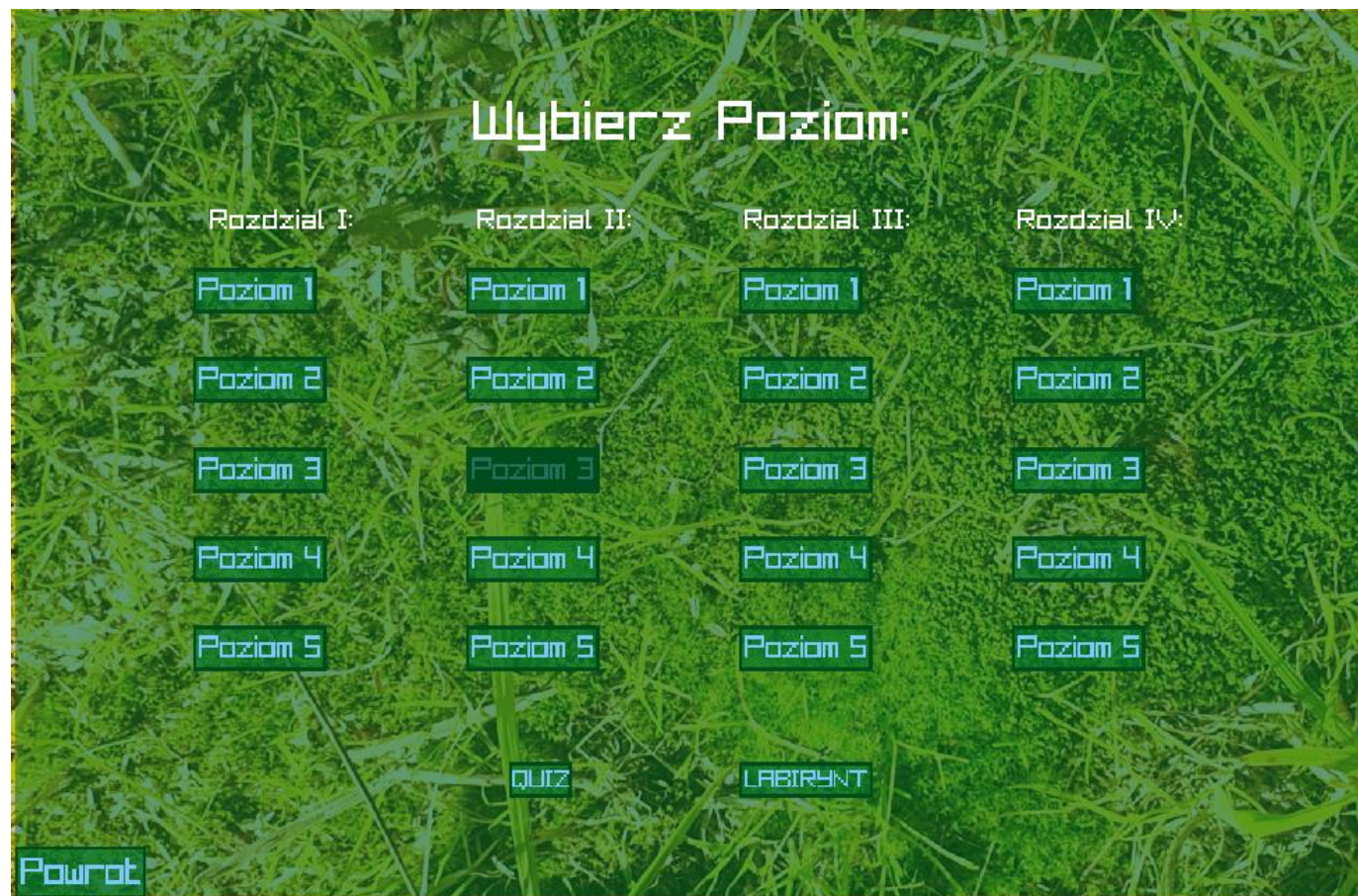




# Wybór poziomu

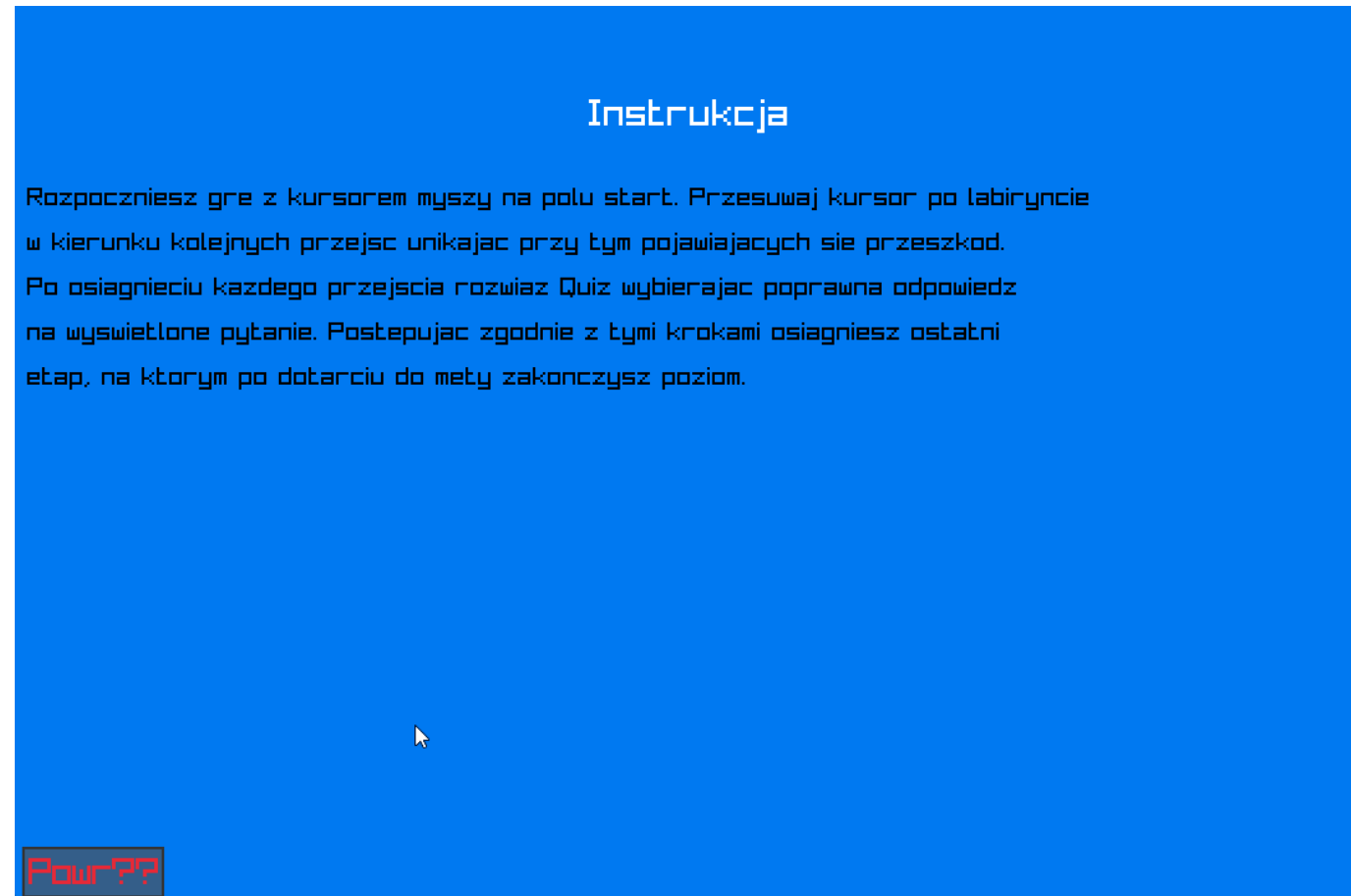
---

- W nim wybieramy jeden z 4 epizodów oraz jeden z 5 poziomów w każdym, następnie przechodzimy do quizu bądź labiryntu. Tło dostosowuje się jak w Menu do wybranego epizodu.



# Instrukcja

Instrukcja zawiera, jak można się spodziewać, podstawowe informacje o obsłudze programu.



# Zmień Użytkownika

Zakładka pozwala zmienić obecnie wybrany profil użytkownika. Obecnie jest wybór jednego z pięciu profili, jednakże planujemy dodać możliwość wpisywania własnej nazwy użytkownika i tworzenia czy usuwania profili.





# Ustawienia

Menu ustawień pozwala użytkownikowi zmienić głośność jak i poziom trudności pytań w części quizowej oraz labiryntu.





# Twórcy

Zakładka zawiera informacje o twórcach projektu.

Projekt stworzony przez studentów Informatyki Technicznej Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie jako projekt zaliczeniowy na przedmiot "Inżynieria Oprogramowania".

Zespół M. Fido/J. Gas/M. Gładysiak/A. Grudniok

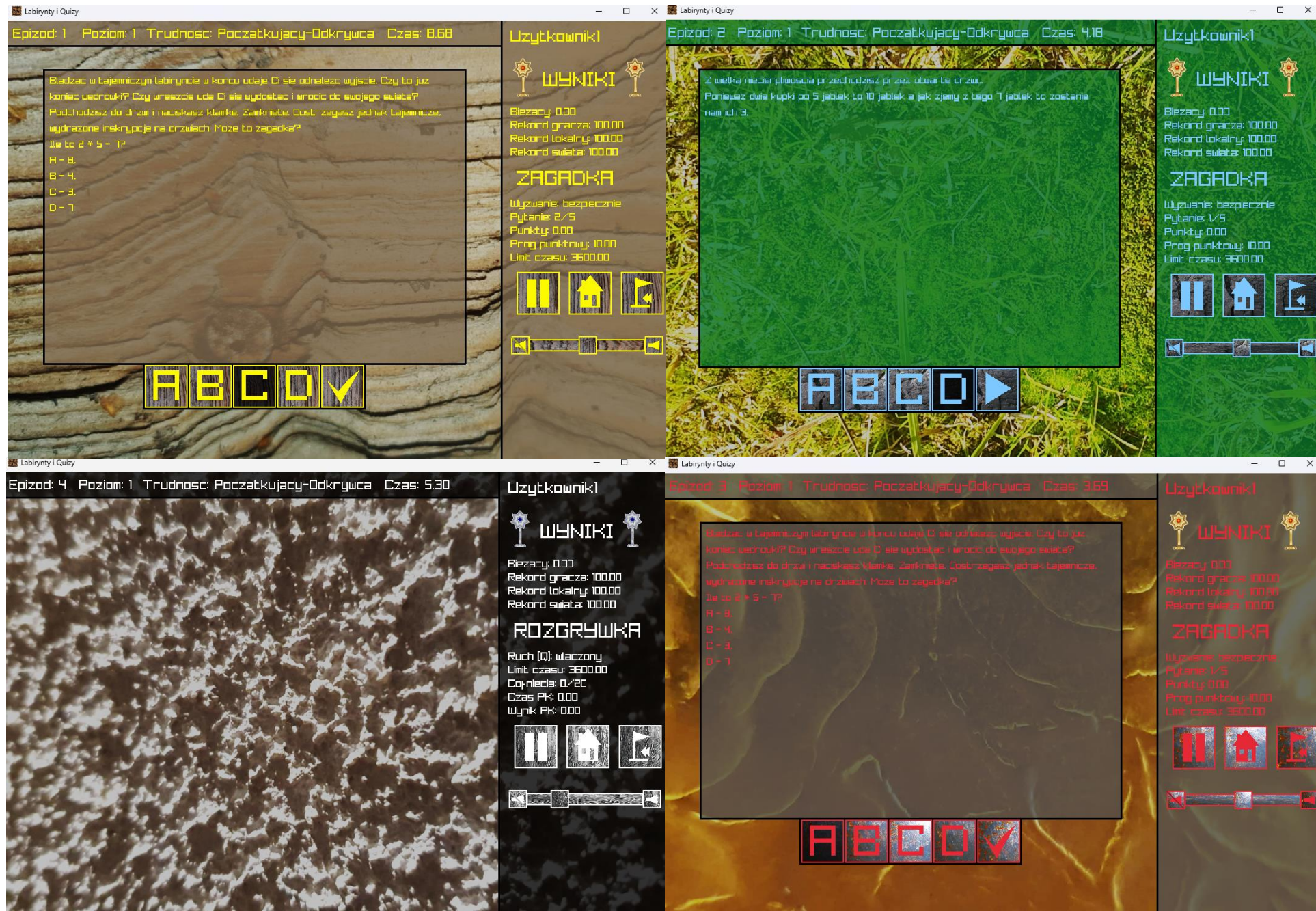
W naszym projekcie wykorzystaliśmy bibliotekę "Raylib" ([raylib.com](http://raylib.com)).

Powr???



# Szata graficzna rozgrywki

Tak jak w przypadku menu kolorystyka oraz grafika poziomu są zależne od epizodu. Zdjęcia:  
Epizod 1 – lewe górne.  
Epizod 2 – prawe górne.  
Epizod 3 – prawe dolne.  
Epizod 4 – lewe dolne.

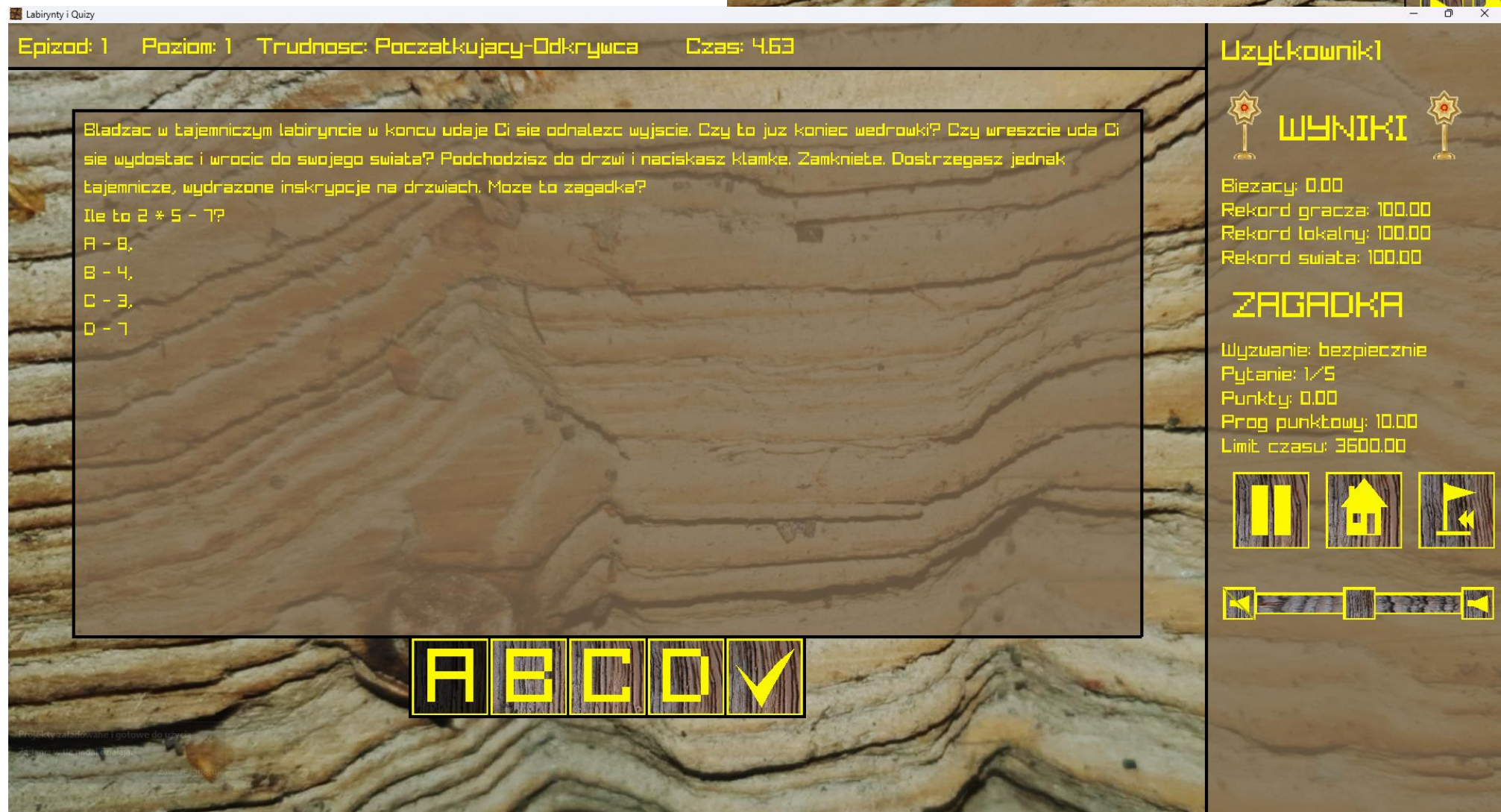




# Rozgrywka - quiz

Quzy reprezentują różne zagadki, pułapki istoty oraz tajne przejścia wewnątrz labiryntu, pogłębiając jednocześnie wiedzę użytkownika.

Pauza kasuje poprzednie pytanie, co uniemożliwia oszustwo względem licznika czasu.





# Rozgrywka - labirynt

Labirynt to zręcznościowa część gry, oparta na umiejętności takiego przesuwania kursorem, by omijając pułapki oraz nie spadając ze ścieżki dotrzeć do przejścia lub wyjścia z labiryntu.

Interfejs zawiera na razie główny panel rozgrywki – pola i elementy planszy będą dodawane razem z mechaniką rozgrywki oraz wczytywania poziomów.



# Dziękujemy za uwagę!

Do pisania prezentowanego programu wykorzystano:

- <https://www.raylib.com/>

Do tworzenia zaprezentowanego schematu wykorzystano:

- <https://app.diagrams.net/>



Opracowali:  
Aleksander Grudniok  
Maciej Gładysiak  
Miłosz Fido  
Jaromir Gas