



ZNIKAJĄCY MOST

Jakub Palanis 180358
Telekomunikacja gr.1



Plan prezentacji:

1. Temat projektu
2. Wymagania funkcjonalne
3. Wymagania pozafunkcjonalne
4. Przebieg gry



Temat i cel projektu:

Gra pt. "ZNIKAJĄCY MOST"

Cel projektu:

Gra "ZNIKAJĄCY MOST" przeznaczona jest dla dzieci i młodzieży. Jej głównym celem są ćwiczenia pamięciowe, wykonywane pod presją czasu. W grze gracz będzie musiał zapamiętać drogę i przebyć ją w jak najkrótszym czasie.

Docelowi użytkownicy:

Dzieci i młodzież chcące poprawić swoje umiejętności szybkiego zapamiętywania i koordynacji wzrokowo-ruchowej



Wymagania funkcjonalne

Analizując problem zidentyfikowano następujące wymagania funkcjonalne:

- Celem gracza jest przejście mostu w jak najkrótszym czasie
- Gra stopniuje trudność w formie poziomów,
- Trudność będzie zwiększała się wraz z kolejnymi poziomami
- Gracz będzie posiadał kilka żyć i za każdy upadek z mostu straci jedno z nich
- Przejście przez most powoduje zakończenie zliczania czasu i przejście do kolejnego poziomu
- Na kolejnych poziomach most będzie znikał na coraz dłuższy czas
- Użytkownik może w każdym momencie przerwać grę.



Wymagania pozafunkcjonalne:

Analizując problem zidentyfikowano następujące wymagania poza funkcjonalne:

- Gra ma być napisana w języku C#(biblioteka windows forms.)
- Pole graficzne gry będzie stałe 1024x768.
- Menu będzie w formie graficznej w górnej części pola graficznego gry.



Przebieg gry

1. Użytkownik uruchamia program i automatycznie znajdują się na pierwszym poziomie, na górze zostaje włączony aktualny poziom, ilość żyć i licznik czasu
2. Na ekranie pojawi się most i ludzik (na początku tego mostu), który będzie sterowany przez użytkownika
3. Widzialność mostu będzie co kilka sekund znikać i pojawiać się
4. Każdy upadek z mostu (zejście z niego w miejscu do tego nieprzeznaczonym czyli nie na początku i na końcu) spowoduje stratę jednego z żyć i jego ilość żyć na górze ekranu zmniejszy się o 1
5. Gdy gracz przejdzie przez most automatycznie przejdzie do następnego poziomu
6. Gra się zakończy wtedy gdy gracz przejdzie przez ostatni poziom wtedy też graczowi ukaże się czas jaki zajęło mu przejście gry i aktualna ilość żyć
7. Jeżeli liczba żyć gracza spadnie do 0 gra się zakończy i ukaże się napis informujący o przegranej i utracie wszystkich żyć