



# PIGEON INVADERS

PLAY



## Opis gry:

Gracz steruje róźdżką i strzela do nadlatujących gołębi. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów, unikając zderzeń z przeciwnikami i ich pociskami. Dodatkowe punkty uzyskuje się zjadając gołąbki!

## Specyfikacja techniczna:

### Widok z góry (2D)

Gracz steruje róźdżką za pomocą myszki, kliknięcie na róźdżkę powoduje strzał pocisku

Gołębie poruszają się w dół

System punktów i licznik życia

Prosty ekran menu i ekran końca gry

## Technologie:

Biblioteka graficzna: np. Windows Forms

Grafika: pliki PNG (róźdżka i energia, gołębie i gołąbki)

Dźwięki: gruchotanie, efekty dźwiękowe pocisków

energetycznych, efekty dźwiękowe jedzenia gołąbków

# Zrzut ekranu z obecnej wersji gry:

Music  
OFF

Exit

# PIGEON INVADERS

Play

**Ekran startowy:  
opcja wyjścia z gry  
opcja włączenia/ wyłączenia gruchotania  
opcja “PLAY” rozpocznij grę**

3,600,100 ❤️ 5

ENERGY  
POWER 14,000

WEAPON 18,000

EARLY  
PIGEON 20,000



1

wizualizacja

## **Ekran gry:**

- gracz zaczyna od najprostszego poziomu z liczbą punktów równą 0
- ilości życie 5
- energy power poziomu 1: 1000
- weapon poziomu 1:
- early pigeon poziomu 1:

**Koniec gry następuje, gdy gołębie dotkną różdżki  
Gracz traci 1 życie za każdym dotknięciem gołębiich odchodów  
Kolizja z czterema piórkami skutkuje utratą jednego życia  
Gracz otrzymuje dodatkowe punkty za zjedzenie gołąbka**

**Po pozbyciu się wybiciu wszystkich gołębi z pierwszego poziomu  
gracz automatycznie przechodzi do poziomu drugiego**

# Zrzut ekranu z obecnej wersji gry:

[Exit Game](#)

3000

**ENERGY  
POWER**

1000

**WEAPON**

1000

**EARLY  
PIGEON**

1000



# Utrudnienia kolejnych poziomów

**1: brak utrudnień, podstawowa wersja gry**

**2: szybsza prędkość spadania gołębi oraz odchodów i piórek**

**3: na początku chwilę tak jak na poziomie 2, potem walka z bossem GIGA GOŁĄB**

**(możliwość rozbudowania o więcej poziomów przed walką z bossem)**



**Czego się nauczysz?**

**obsługi kolizji, logika ruchu elementów gry**

**obsługa pętli gry, przekazywanie punktów, przechodzenie do kolejnych poziomów gry, zarejestrowanie przegranej**

**zarządzanie grafikami i dźwiękiem**

**stworzenie interfejsu użytkownika**

3,600,100 ❤ 5

ENERGY  
POWER 14,000

WEAPON 18,000

EARLY  
PIGEON 20,000

Zasoby gracza



Gołębi atak

1 Poziom gry

Broń gracza

wizualizacja

3,600,100 ❤ 5

ENERGY  
POWER 14,000

WEAPON 18,000

EARLY  
PIGEON 20,000



Gołębie wysyłają pociski

1

Gracz wysyła strumień energii



wizualizacja

3,600,100 ❤️ 5

ENERGY  
POWER 14,000

WEAPON 18,000

EARLY  
PIGEON 20,000



Gołębie mnożą się i poruszają w dół

1

Gracz ze swoją różdżką porusza się w kierunku poziomym

wizualizacja

3,600,100 ❤️ 5

ENERGY  
POWER 14,000

WEAPON 18,000

EARLY  
PIGEON 20,000



Gołąb trafiony!

1

1

wizualizacja



3,600,100 ❤ 5

ENERGY  
POWER 14,000

WEAPON 18,000

EARLY  
PIGEON 20,000



Punkt dla gracza!  
Smacznego

1

|

wizualizacja



3,600,100



ENERGY  
POWER

14,000

WEAPON

18,000

EARLY  
PIGEON

20,000

# GAME OVER

PLAY

1

wizualizacja

Music  
OFF

Exit

# PIGEON INVADERS

Play

**Ekran końcowy:  
wyświetla się komunikat o skończonej grze  
opcja zagraj ponownie: resetuje grę do ustawień poziomu 1  
opcja kliknięcia X, aby wyjść z gry**