**PROZE 20Z PROJEKT**

*Etap I*

Zespół: Mateusz Brawański, Maciej Kaczkowski

**Gra Sokoban – zasady**

Bla bla bla bla

**Opis menu i okien gry:**

1. Wybór nazwy użytkownika
   1. Pole tekstowe do wpisania nazwy
   2. Przycisk ZATWIERDŹ – przejście do B
   3. Przycisk ANULUJ – wyjście
2. Menu gry
   1. Pole gry
      1. Składa się z 3 rodzajów pól: ścian (nie można po nich przechodzić ani przestawiać na nie skrzynek), pól docelowych (jeśli stanie na nich skrzynia jest stan jest zmieniany na READY) i pozostałych pól podłogi. Oprócz tego w polu gry znajdują się obiekty klasy skrzynia (jeśli wszystkie skrzynie są w stanie READY poziom jest ukończony) i 1 obiekt klasy gracz
      2. Jeśli jest na nie focus ruchy strzałkami lub WASD powodują ruch postaci, a spacja reset poziomu
      3. Licznik żyć (np. 5 na poziom)
      4. Czas do zakończenia poziomu (np. 5 min)
      5. Pole wynik (wynik jest dodawany po ukończeniu poziomu w zależności od pozostałego czasu i pozostałych żyć)
      6. Po ukończeniu każdego poziomu pojawia się okno dialogowe („Gratulacje, ukończyłeś poziom!”) i przechodzimy do następnego poziomu
   2. Menu rozwijalne GRA
      1. Tablica najlepszych wyników
      2. Pauza
      3. Twórcy
      4. Reset poziomu
   3. Menu rozwijalne PLIK
      1. Wyjście
   4. Pasek narzędzi ze wszystkimi opcjami powyżej (II i III)

**Rysunki menu:**

Rysu rysu