**Instytut Informatyki  
Kolegium Nauk Przyrodniczych  
Uniwersytet Rzeszowski**

**Przedmiot:**

**Programowanie gier komputerowych**

**Podręcznik użytkownika aplikacji:**

***Gierka mobilna***

**Wykonał: Palich Szymon**

**Prowadzący: dr inż. Wojciech Kozioł**

**Rzeszów 2021**

Spis treści

[1. Opis programu 2](#_Toc89197343)

[2. Przegląd zastosowań aplikacji 2](#_Toc89197344)

[3. Wymagania sprzętowe 2](#_Toc89197345)

[4. Instalacja i konfiguracja 2](#_Toc89197346)

[5. Środowisko programu 3](#_Toc89197347)

[5.1. Sterowanie 3](#_Toc89197348)

[5.2. Opis obiektów w grze 3](#_Toc89197349)

[5.2.1. Gracz 3](#_Toc89197350)

[5.2.2. Torpeda – zadaje obrażenia przeciwnikom 3](#_Toc89197351)

[5.2.3. Mina głębinowa – zbliża się do gracza i zadaje mu obrażenia 3](#_Toc89197352)

[5.2.4. Ryba głębinowa – pływa po określonej ścieżce, w kontakcie z graczem zadaje obrażenia 4](#_Toc89197353)

[5.2.5. Flara – po wpłynięciu w nią rozświetla teren 4](#_Toc89197354)

[6. Sytuacje niepoprawne 4](#_Toc89197355)

[7. Literatura 4](#_Toc89197356)

# Opis programu

Gierka mobilna pod tytułem Deep Sea Trial. Gracz wciela się w łódź podwodną i eksploruje otchłanie oceanu unikając przy tym zagrożeń takich jak miny głębinowe oraz ryby głębinowe. Gracz posiada pasek tlenu pełniący role limitu czasowego oraz pasek życia. Życie traci po kontakcie z zagrożeniem bądź przy uderzeniu w ściane. Po wyczerpaniu któregoś z pasków przegrywa. Wygrywa po dopłynięciu do końca poziomu (zielone światło). Gra posiada wiele poziomów.

# Przegląd zastosowań aplikacji

Dawanie radości

Dawanie rozrywki

# Wymagania sprzętowe

|  |  |
| --- | --- |
| System operacyjny | 4.4 (API 19)+ |
| CPU | ARMv7 with Neon Support (32-bit) or ARM64 |
| Graphic API | OpenGL ES 2.0+, OpenGL ES 3.0+, Vulkan |
| RAM | 1GB+ |

# Instalacja i konfiguracja

Konfiguracja – brak

Instalacja – odpalenie pliku DeapSeaTrial.apk

# Środowisko programu

# Sterowanie

Obraz zawierający tekst, ciemny

Opis wygenerowany automatycznie

Lewy Joystick – ruch łodzią

Prawy Joystick – strzelanie torpedą

Obrót ekranu – obrót łodzi

# Opis obiektów w grze

### Gracz



### Torpeda – zadaje obrażenia przeciwnikom



### Mina głębinowa – zbliża się do gracza i zadaje mu obrażenia



### Ryba głębinowa – pływa po określonej ścieżce, w kontakcie z graczem zadaje obrażenia



### Flara – po wpłynięciu w nią rozświetla teren



# Sytuacje niepoprawne

Brak

# Literatura

https://docs.unity3d.com/Manual/index.html