



# **Akademia Nauk Stosowanych w Tarnowie**

Wydział Politechniczny  
Katedra Informatyki

## **Projektowanie interfejsów użytkownika II** **Projekt "Clicker"**

Mateusz Hamera, Katarzyna Jaszczur, Eryk Łuszczkiewicz

31 styczeń 2023

## **1. Wstęp.**

Stworzony projekt jest grą polegającą na zdobyciu jak największej ilości punktów. Gra skupia się na rozplanowywaniu zwiększenia mnożnika jak i w późniejszym czasie zwiększenie bonusu, który pozwala na automatyczne zwieszanie ilości wyniku.

Na początku gracz ma za zadanie zdobycie odpowiedniej ilości rezultatu, aby zakupić pierwsze ulepszenie mnożnika. Po zdobyciu pierwszych 1000 punktów zostaje odblokowany pierwszy bonus, który pozwala na automatycznie zwiększenie wyniku.

W trakcie rozgrywki gracz, podejmuje decyzje związane z zakupem nowych ulepszeń takich jak bombka, dzwonek, elf, ciastek oraz renifer.

## **2. Technologia.**

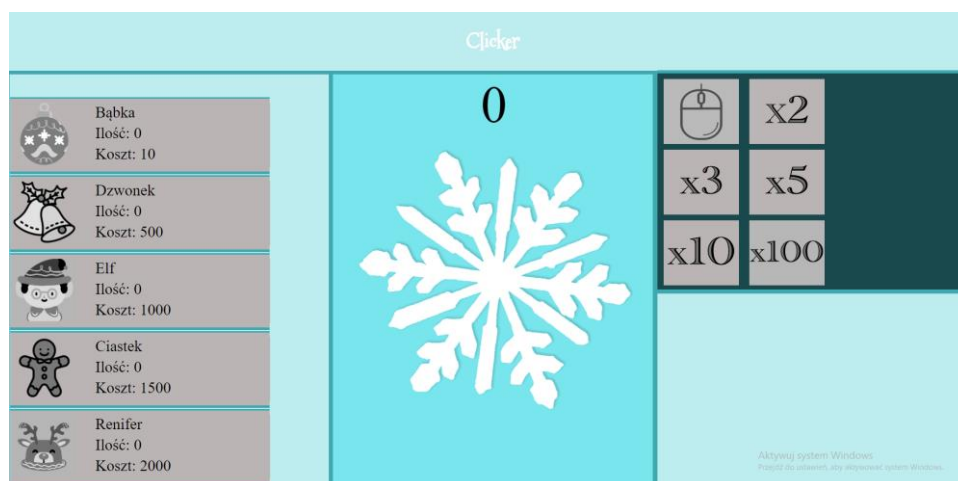
Program ma swoją implementację w Html, Css oraz JavaScript.

## **3. Cel rozgrywki.**

Celem gracza jest zdobycie jak największej ilości punktów i odblokowanie wszystkich bonusów.

## 4. Wygląd i obsługa.

a) Wygląd strony:



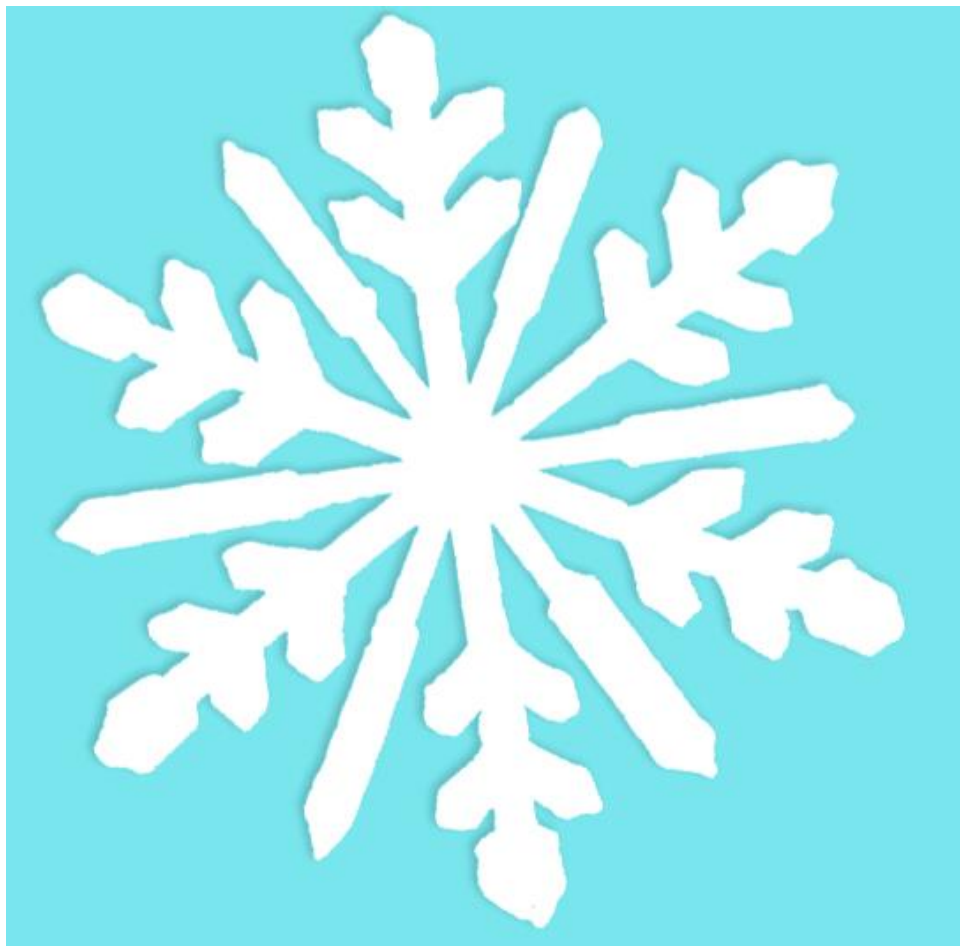
b) Tytuł:






c) Ilość zdobytych punktów:



d) Zbieranie punktów przez gracza odbywa się po przez klikanie śnieżki:



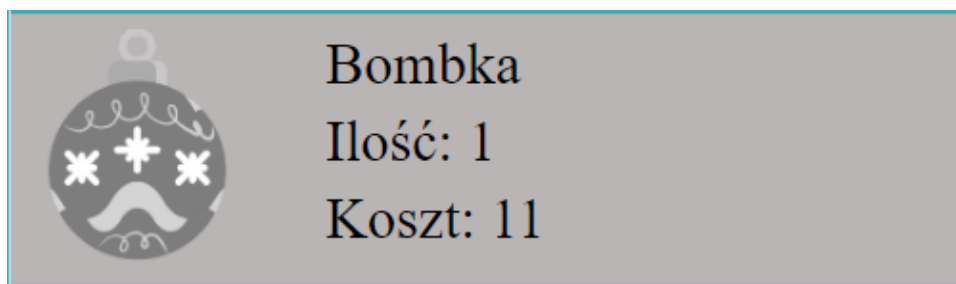
e) Zablokowane ulepszenia:

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
|    | Bombka<br>Ilość: 0<br>Koszt: 10    |
|    | Dzwonek<br>Ilość: 0<br>Koszt: 500  |
|   | Elf<br>Ilość: 0<br>Koszt: 1000     |
|  | Ciastek<br>Ilość: 0<br>Koszt: 1500 |
|  | Renifer<br>Ilość: 0<br>Koszt: 2000 |


f) Odblokowana zostaje bombka po uzyskaniu 10 punktów:




g) Zakupiona bombka:



h) Zablokowane bonusy do automatycznego zwiększania wyniku:

|   |      |
|---|------|
|  | x2   |
| x3  | x5   |
| x10   | x100 |

i) Odblokowany bonus “x2” po zdobyciu 2000 punktów rezultatu

|   |      |
|---|------|
|  | x2   |
| x3  | x5   |
| x10   | x100 |

