

## Projekt 2

Poniżej zamieszczam 3 propozycje (**trzeba wybrać jedną**). Graficzna część projektu musi opierać się o biblioteki **Swing** oraz **AWT**.

### 1. Dinozaur

- Stworzyć grę typu nieskończony bieg, gdzie zadaniem jest gracz przebyć jak największą odległość.
- Program zapisuje do pliku najwyższy wynik.
- Program startując zaczytuje najwyższy dotąd uzyskany wynik z pliku.
- Przykład: <https://chromedino.com/>

### 2. UFO

- Stworzyć grę typu space invaders, gdzie zadaniem gracza jest zniszczenie wrogich statków kosmicznych.
- Program zapisuje czas, w którym udało się pokonać wszystkich wrogów.
- Program startując zaczytuje najlepszy czas.
- Warunkiem przegrania jest utrata punktów życia / żyć.

### 3. Tetris

- Stworzyć grę typu tetris (lub pochodną)
- Gra oblicza wynik (tutaj oryginalna gra jest dość złożona, proszę przyjąć jakąś miarę ocenienia gracza)
- Gra startując zaczytuje i prezentuje najlepszy wynik.
- Warunkiem przegrania jest koniec miejsca do wstawienia nowego klocka.

ID	Nazwa	Skutek
0	Program nie kompiluje się.	Wyzerowanie punktów za projekt
1	Program składa się z okna, które nie wyłącza się natychmiast czy samoistnie.	+0.5
2	Program realizuje wizualizację sceny wedle przyjętych przez autora założeń.	+0.5
3	Program pozwala na interakcję.	+0.5
4	Program zawiera wątek/tki, które wymuszają animację.	+0.5
5	Program realizuje postawione przed nim zadanie (mówimy o grach, a zatem: „czy to można w to grać?”)	+1.0

6	Program jest napisany zgodnie z dobrymi praktykami.	+1.0
7	Program obsługuje zapis i odczyt z pliku.	+0.5
8	Autor wykazał się kreatywnością.	+1.0