

## Projekt 1

Poniżej zamieszczam 4 propozycje (**trzeba wybrać jedną**). Graficzna część projektu musi opierać się o biblioteki **Swing** oraz **AWT**.

Termin oddania 19.05.2021

1. Dinozaur
  - a. Stworzyć grę typu nieskończony bieg, gdzie zadaniem jest gracz przebyć jak największą odległość.
  - b. Program zapisuje do pliku najwyższy wynik.
  - c. Program startując zaczytuje najwyższy dotąd uzyskany wynik z pliku.
  - d. Przykład: <https://chromedino.com/>
2. UFO
  - a. Stworzyć grę typu space invaders, gdzie zadaniem gracza jest zniszczenie wrogich statków kosmicznych.
  - b. Program zapisuje czas, w którym udało się pokonać wszystkich wrogów.
  - c. Program startując zaczytuje najlepszy czas.
  - d. Warunkiem przegrania jest utrata punktów życia / żyć.
3. Tetris
  - a. Stworzyć grę typu tetris (lub pochodną)
  - b. Gra oblicza wynik (tutaj oryginalna gra jest dość złożona, proszę przyjąć jakąś miarę oceny gracza)
  - c. Gra startując zaczytuje i prezentuje najlepszy wynik.
  - d. Warunkiem przegrania jest koniec miejsca do wstawienia nowego klocka.
4. Asteroid
  - a. Stworzyć grę typu asteroids
  - b. Wynik gracza powinien być wyliczany na podstawie czasu, który przeżył
  - c. Program startując zaczytuje najlepszy czas.
  - d. Warunkiem przegrania jest utrata punktów życia / żyć.

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.	1
2	Program realizuje wizualizację sceny wedle przyjętych przez autora założeń	2.5
3	Program pozwala na interakcję.	2.5
4	Program zawiera wątek/tki, które wymuszają animację	3
5	Program realizuje postawione przed nim zadanie (mówimy o grach, a zatem: „czy to można w to grać?”)	3
6	Program obsługuje zapis i odczyt z pliku.	2
7	Program realizuje grafikę <b>nie</b> bazującą na podstawowych kształtach	2
8	Program jest napisany zgodnie z dobrymi praktykami.	2
9	Autor wykazał się kreatywnością.	2