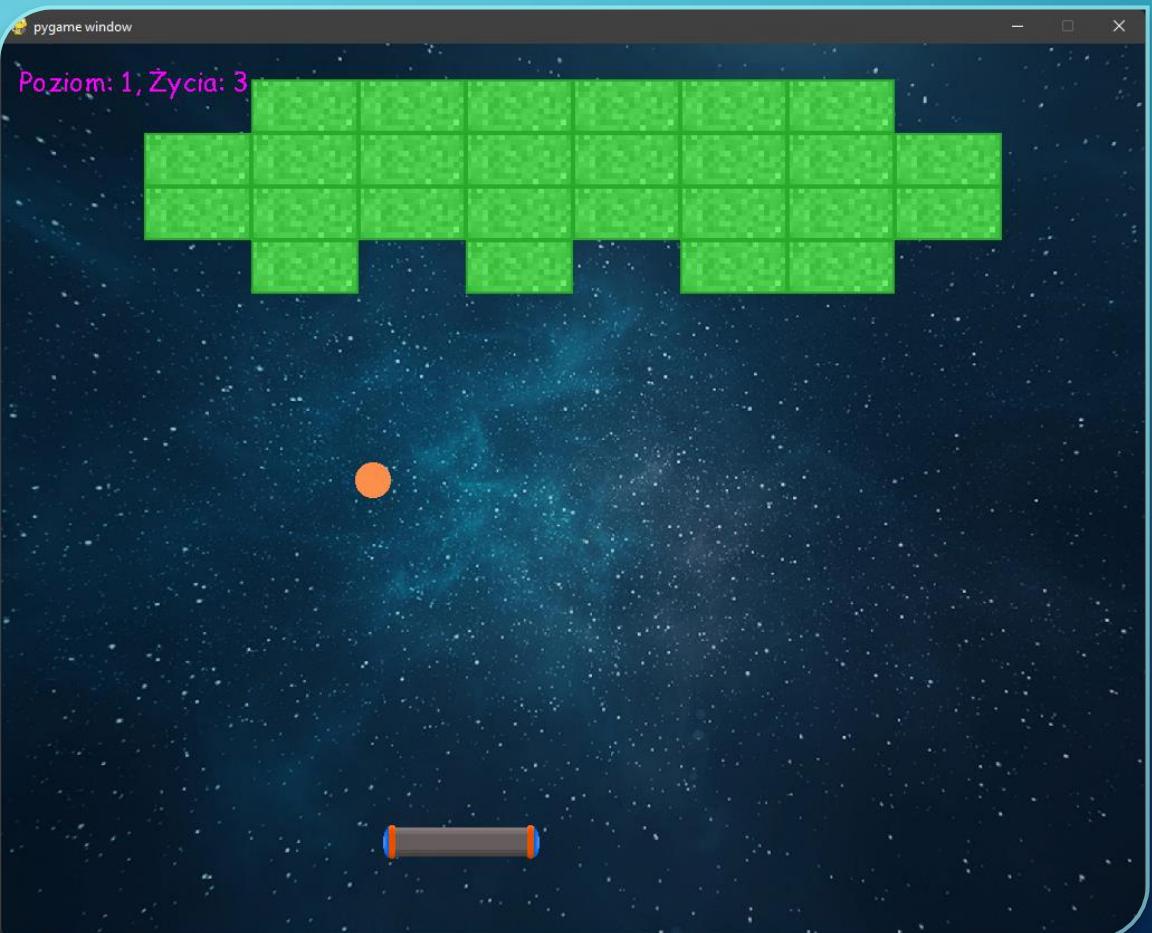


# GRA ARKANOID

LEKCJA 11 - 13

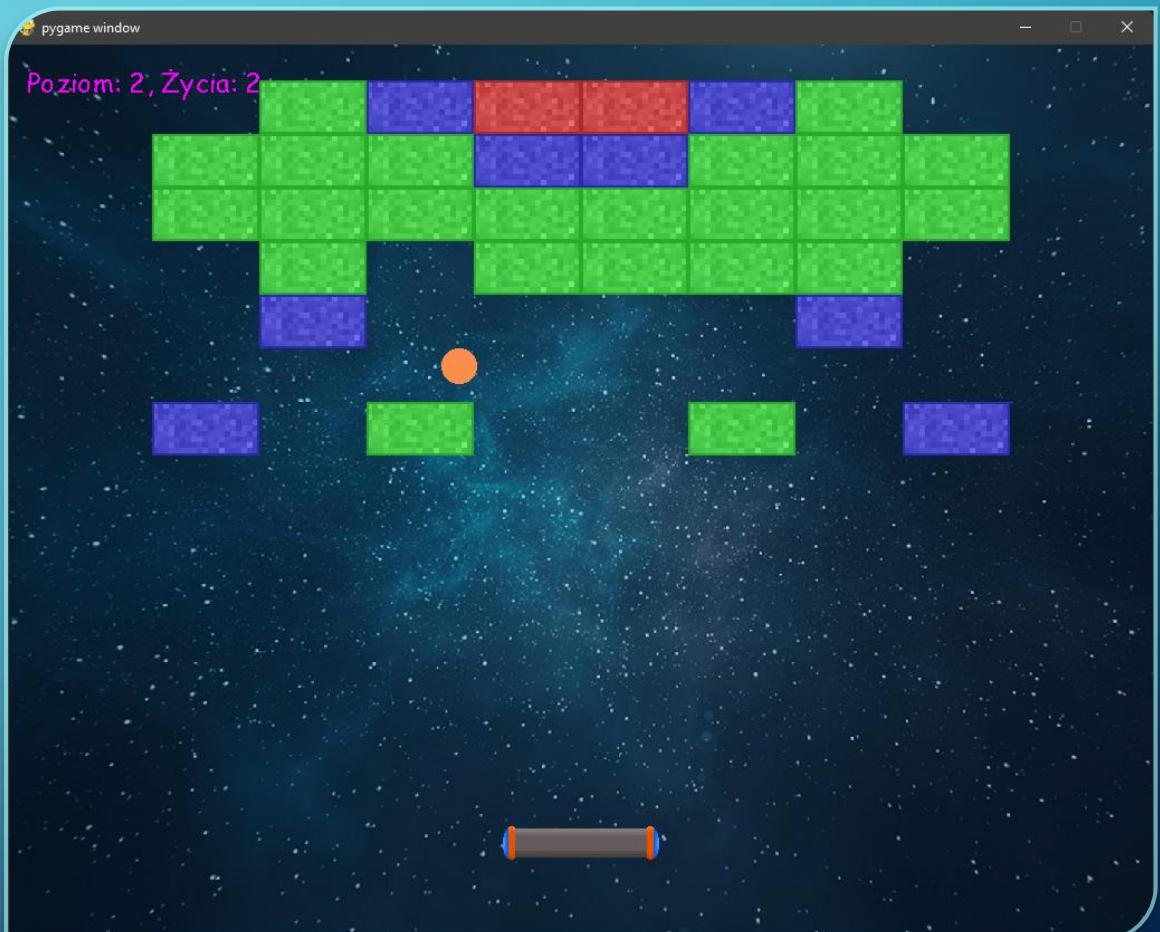
Arkanoid – gra komputerowa, w której za pomocą małej ruchomej platformy odbija się piłeczkę wewnątrz ekranu. Gra została stworzona i wydana przez firmę Taito w 1986 roku na automaty do gry.

Celem gry jest niedopuszczenie do dostania się piłeczki do dolnej części ekranu oraz odbijanie jej w taki sposób, aby zbić jak najwięcej klocków rozmieszczonych w jego górnej części



# CZEGO SIĘ NAUCZYMY

- Fizykę przemieszczania kulki oraz jej zderzenia z klockami i platformą
- Tworzenie obiektów klocków
- Zaprogramujemy 3 różne poziomy gry
- Klocki będą miały różną ilość trafień potrzebną do ich zniszczenia



# PODZIAŁ LEKCJI

- Lekcja 11 – podstawowy projekt z tłem i sterowaniem platformą
- Lekcja 12 – dodanie Kulki oraz mechaniki jej przemieszczania i kolizji z krawędziami i platformą
- Lekcja 13 – dodanie Klocków oraz tworzenie poziomów. Rozszerzenie klasy kulka tak aby sprawdzała kolizje z klockami. Doszlifowanie gry za pomocą wyświetlania napisów.