

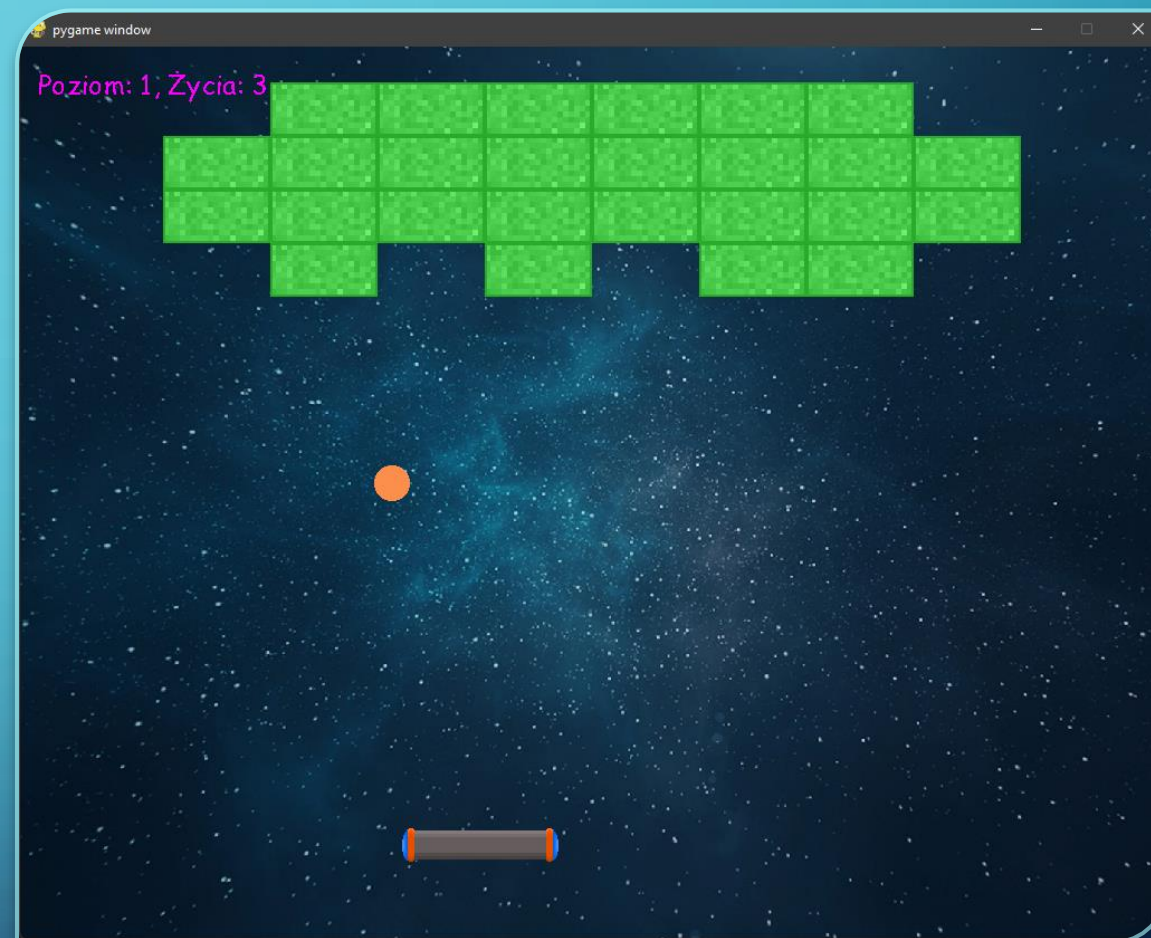
A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of white lines and circles on a blue gradient background. The lines are vertical and horizontal, with some diagonal segments, and the circles are of varying sizes, resembling a circuit board or a stylized tree structure.

GRA ARKANOID

LEKCJA 11 - 13

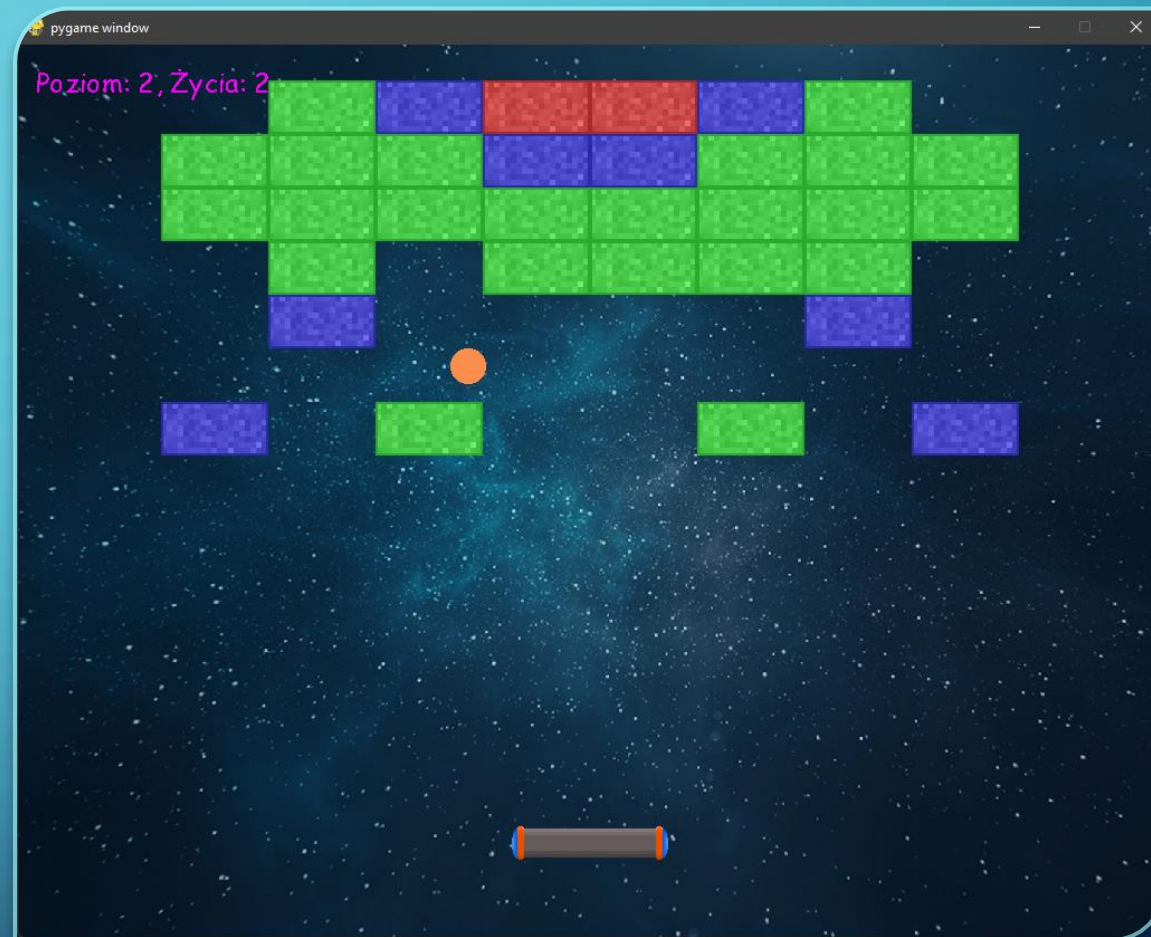
Arkanoid – gra komputerowa, w której za pomocą małej ruchomej platformy odbija się piłeczkę wewnątrz ekranu. Gra została stworzona i wydana przez firmę Taito w 1986 roku na automaty do gry.

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.