|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Imię: | Mateusz | Numer indeksu: | 340 174 |
| Nazwisko: | Sierakowski | Nazwa przedmiotu: | PUM |
| Link do projektu (Github): | https://github.com/MrCarrot102/programowanie-mobilne | Rok Akademicki: | 2024/2025 |
| Oczekiwana ocena: | 4 | Semestr: | zimowy |
| Liczba osób w grupie: | 1 | Grupa: | 2  Wtorek |
| Technologie | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| Środowiska Programistyczne: Android Studio | Biblioteki: Jetpack Compose (do tworzenia interfejsu) Kotlin Coroutines (do obsługi animacji i logiki gry)  Coil (do ładowania grafik i zasobów zewnętrznych)  **Architektura: MVVM (Model-View-ViewModel)**  **Model: logika gry, obsługa kolizji, zarządzanie przeciwnikami**  **ViewModel: zarządzenie stanem gry, punktacją, logiką użytkownika**  **View: jetpack compose jako warstwa wizualna, renderująca elementy gry** |

|  |
| --- |
| Podsumowanie Aplikacji |
| Krótkie podsumowanie aplikacji: Gra w stylu retro oparta na klasycznej strzelance „1942”. Gracz steruje samolotem, unikając przeciwników i atakując ich. Celem jest zdobywanie punktów poprzez eliminację wrogich samolotów i unikanie kolizji. Gra ma rosnący poziom trudności i wbudowany ranking wyników. |
| Funkcjonalność |
| Opis Dostarczanych Funkcjonalności: 1. Sterowanie: Dotykowe sterowanie ruchem samolotu2. atak: automatyczny tryb strzelania do wrogów3. przeciwnicy: różne typy wrogów4. poziomy trudności: rosnąca liczba wrogów wraz z czasem gry.5. ranking wyników: zapis najlepszych wyników lokalnie6. efekty dźwiękowe: wystrzały, eksplozje i tło muzyczne.7. punkty: system punktacji za zestrzelenie wrogów i czas przetrwania |
| Źródło Danych |
| Opis Zewnętrznych Źródeł DanychGrafika: grafika samolotów i tła stworzona samodzielniedźwięki: efekty dźwiękowe i muzyka z darmowych bibliotek |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Uczestnik: | Mateusz Sierakowski | Numer Indeksu: | 340 174 |