WYDZIAŁ ELEKTRYCZNY

POLITECHNIKA POZNAŃSKA

INŻYNIERSKA PRACA DYPLOMOWA

**STEROWANA AKCELEROMETREM GRA INTERAKCYJNA NA SYSTEM ANDROID**

**Piotr NOWAK**

**Michał POPOWCZAK**

Promotor:

**dr inż. Andrzej SIKORSKI**

Poznań. 2016

Zawartość

[1. Wprowadzenie 3](#_Toc439958517)

[1.1 Wprowadzenie i cel pracy 3](#_Toc439958518)

[1.2 Założenia projektowe 3](#_Toc439958519)

[1.3 Przegląd dostępnych silników 2D dla systemu Android 3](#_Toc439958520)

[1.4 Model dystrybucji gry 3](#_Toc439958521)

[2. Zasady gry 3](#_Toc439958522)

[2.1 Ogólny cel gry 3](#_Toc439958523)

[2.2 Spis bonusów 3](#_Toc439958524)

[2.3 Opis interfejsu graficznego 3](#_Toc439958525)

[3. Architektura gry 3](#_Toc439958526)

[3.1 Wykorzystanie akcelerometru 3](#_Toc439958527)

[3.2 Wykorzystanie ekranu dotykowego 3](#_Toc439958528)

[4. Implementacja systemu 3](#_Toc439958529)

[4.1 Generowanie losowej mapy gry 3](#_Toc439958530)

[4.2 Integracja z Google API 3](#_Toc439958531)

[5. Testy jednostkowe 3](#_Toc439958532)

[6. Podsumowanie 3](#_Toc439958533)

[7. Literatura 3](#_Toc439958534)

# 1. Wprowadzenie

## 1.1 Wprowadzenie i cel pracy

## 1.2 Założenia projektowe

## 1.3 Przegląd dostępnych silników 2D dla systemu Android

## 1.4 Model dystrybucji gry

# 2. Zasady gry

## 2.1 Ogólny cel gry

## 2.2 Spis bonusów

## 2.3 Opis interfejsu graficznego

# 3. Architektura gry

## 3.1 Wykorzystanie akcelerometru

## 3.2 Wykorzystanie ekranu dotykowego

# 4. Implementacja systemu

## 4.1 Generowanie losowej mapy gry

## 4.2 Integracja z Google API

# 5. Testy jednostkowe

# 6. Podsumowanie

# 7. Literatura