

---

# StylishShooter

аркада

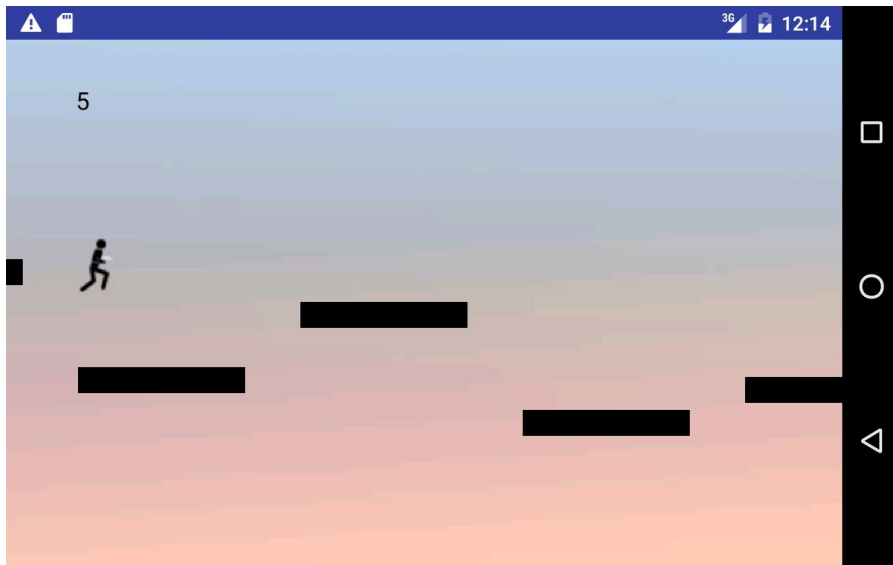
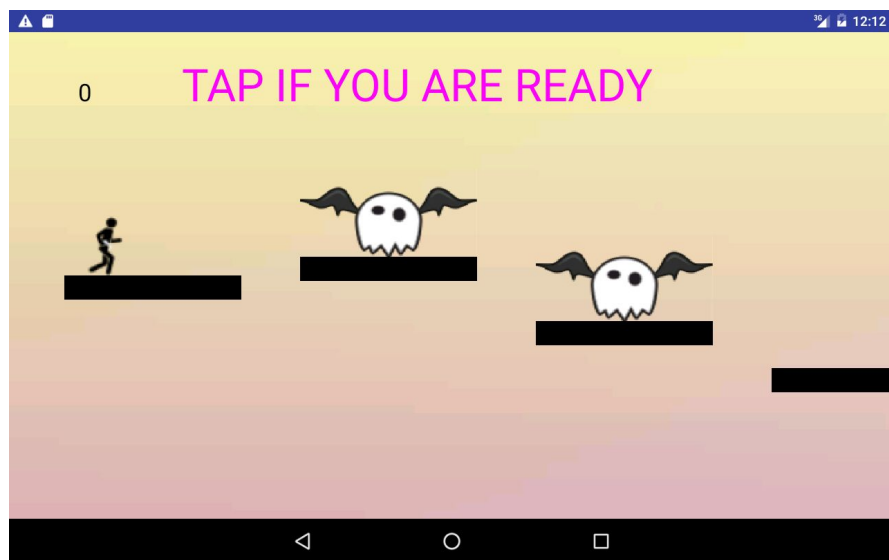
Практика JetBrains 2016

*Команда: rabotyagi*

---

# Игровой процесс

Перепрыгивая с платформы на платформу, избегайте встречи с монстром и падения за край экрана.



# Входные и выходные данные

## 1. Входные данные:

Для прыжка необходимо нажать на левую часть экрана, а для выстрела в ближайшего монстра- на правую.

## 2. Выходные данные:

Изображение платформ, монстров , человека, пули с обновлением 60 раз в секунду.

# Математическая модель

Падение человека описывается уравнением движения под действием постоянного ускорения. Для задания движения человека и пульек была использована система координат. Пулька летит полсекунды до любого монстра по прямой без ускорения. Монстры появляются случайно на некоторых платформах.

# Структура данных

Для хранения положения платформ используется массив типа Rect. Монстры тоже являются элементами другого массива типа Rect. Платформы появляются на случайном расстоянии по оси y от предыдущей платформы вверх или вниз. По оси x расстояние одинаковое.

# Спасибо за внимание!

[HTTPS://GITHUB.COM/OSLL/ANDROID2016-  
P/TREE/MASTER/RABOTYAGI](https://github.com/OSLL/Android2016-P/tree/master/Rabotyagi)

[HTTPS://PLAY.GOOGLE.COM/STORE/APPS/DETAILS?ID=IO.  
RABOTYAGI.ME.STYLISHSHOOTER+HL=RU](https://play.google.com/store/apps/details?id=io.rabotyagi.me.stylishshooter+hl=ru)

©RABOTYAGI 2016