

BUBBLE PUZZLE

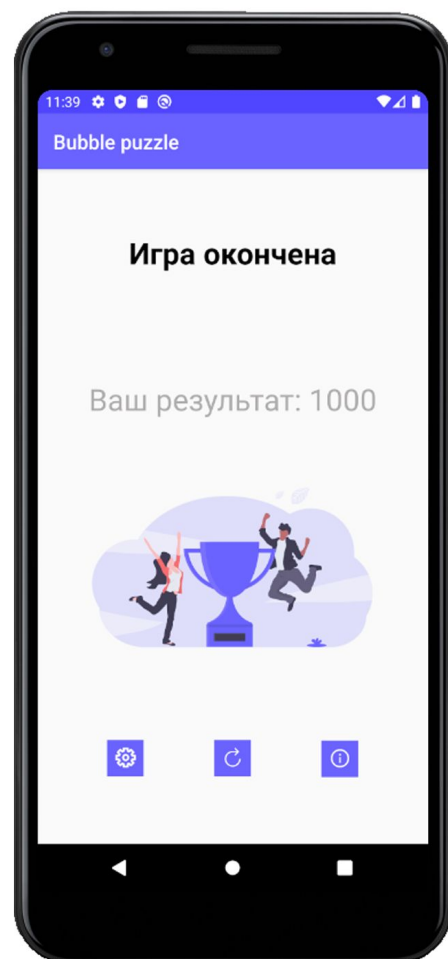
Андрей Головашевич, Александр Чесноков, Александр Сергеенков

О ПРИЛОЖЕНИИ

Поле 8x8 заполняется случайными числами. При нажатии на ячейку, числа в соседних вертикальных и горизонтальных клетках увеличиваются на количество очков в нажатой ячейке. Если в строке или столбце все плитки с одинаковыми числами, то они уничтожаются, на их месте появляются новые клетки, и начисляются очки. Также идет отсчет обратного времени, по истечению которого игра заканчивается. За каждый уничтоженный ряд добавляется 10 секунд.

РЕШЕННЫЕ ЗАДАЧИ

1. Чтобы добиться большей конверсии, был продуман удобный и красивый интерфейс.
2. Чтобы добиться адаптивности, экраны, нарисованные в Figma, перенесены в activity, используя constraint layout'ы.
3. Чтобы соединить эти экраны между собой, сделана навигация, позволяющая быстро переходить между ними.
4. Чтобы приложение могло откликаться на действия пользователя, написана основная логика главного экрана игры.



ВОЗНИКШИЕ ПРОБЛЕМЫ

1. Нарисовать красивый макет было нелегкой задачей, ведь у каждого были свои взгляды на него, но после долгого разговора пришли к единому мнению.
2. При переносе игрового поля, мы столкнулись с проблемой его адаптивности. Нам нужно было сделать его по размеру таким, чтобы оно везде выглядело одинаково.

ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ?

1. Добавление общей таблицы с рекордами пользователей.
2. Персонализация игрового поля(изменения цветов, форм и т. д).
3. Добавление выбора уровней сложности.