

## Temat projektu - gra Dyna Blaster

### Założenia projektu

Celem gry jest rozbijanie przeszkód i zabijanie potworów wybuchającymi bombami tak, aby dostać się do przejścia na kolejny poziom.

Na samym początku otworzy się okienko startowe (1), gdzie gracz do wyboru będzie miał następujące opcje: start, lista najlepszych wyników, wyjście oraz pomoc.

Po kliknięciu przycisku „Help” otworzy się message box (2) z informacjami o zasadach, sterowaniu oraz autorach gry.

Kliknięcie przycisku „Best Scores” uruchomi dodatkowe okno z listą nicków (3) i punktacją uporządkowaną malejąco.

Przycisk „Exit” kończy działanie programu.

Po naciśnięciu przycisku „Start” okno startowe zostanie zamknięte i otworzy się okno (4), w którym użytkownik będzie musiał podać swój nick i potwierdzić przyciskiem „OK”. W przypadku kliknięcia przycisku „Cancel” ponownie otworzy się okno startowe.

Po podaniu nicku otworzy się okno wyboru postaci (5), gdzie gracz będzie miał do wyboru 3 postacie o różnych atrybutach, takich jak liczba żyć, szybkość poruszania się i czas odnawiania się bomb (czas, po którym po postawieniu jednej bomby można postawić następną). Wyboru będzie można dokonać poprzez przewijanie strzałkami kolejnych postaci i kliknięcie przycisku „OK” przy wybranym bohaterze. W przypadku kliknięcia przycisku „Cancel” ponownie otworzy się okno startowe.

Następnie zamyka się okno wyboru postaci i otwiera się okno z mapą gry (6). Po prawej stronie będą umieszczone wszystkie informacje stanu gry, typu liczba punktów, ilość żyć, aktualny poziom. Postać zostaje umieszczona na mapie, na której znajdują się przeszkody oraz potwory. Wrogie jednostki nie pojawiają się na 1. poziomie, a na wyższych poziomach ich liczba wzrasta i stają się silniejsze. Na mapie jest ukryte przejście na następny poziom. Należy je odnaleźć poprzez niszczenie przeszkód.

Wraz z rozpoczęciem każdego poziomu gracz posiada określoną liczbę punktów (1000pkt) do zdobycia, która maleje wraz z upływem czasu (-2pkt/s). Po ukończeniu poziomu punkty te są doliczane do całkowitych punktów gracza. Liczbę punktów gracza dodatkowo można zwiększyć poprzez odnalezienie ukrytych skarbów na mapie (250 pkt) oraz zabijanie przeciwników (200 pkt).

W przypadku utraty życia (poprzez uderzenia własną bombą lub obrażeń zadanych przez potwora) gracz ma szansę na powtórzenie danego poziomu (pod warunkiem, że jego liczba żyć jest większa od zera).

Jeżeli gracz wykorzysta wszystkie życia gra się kończy.

Gracz wygrywa jeżeli ukończy ostatni poziom. Do sumy punktów doliczane są dodatkowe punkty za zachowane życia (liczba żyć \* 500pkt).

Po zakończeniu gry (zwycięstwo lub porażka) wyświetla się okno z adekwatnym komunikatem o zakończeniu gry (7) i informacja o liczbie zdobytych punktów.

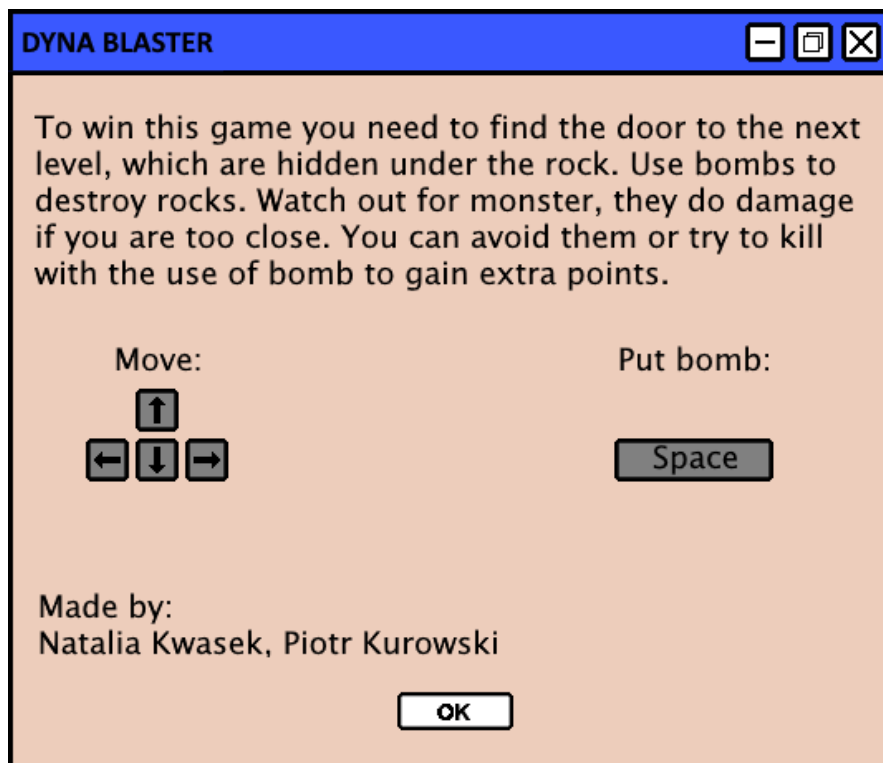
Po tym komunikacie nastąpi powrót do okna startowego (1).

## Projekt interfejsu graficznego

### 1. Okno startowe



### 2. Pomoc




3. Lista najlepszych wyników

DYNA BLASTER		
BEST SCORES		
NR	NICKNAMES	SCORES
1	KrzychuPL	1000000
2	Natala12	998234
3	Piotron	996923
4	OlaFasola	834212
5	Matikox	432324
6	Fajnagra1337	421345
7	PaniWladca	321345
8	Nick123	223231
9	Nick1234	100234
10	TheSonOfGlory	0
OK		

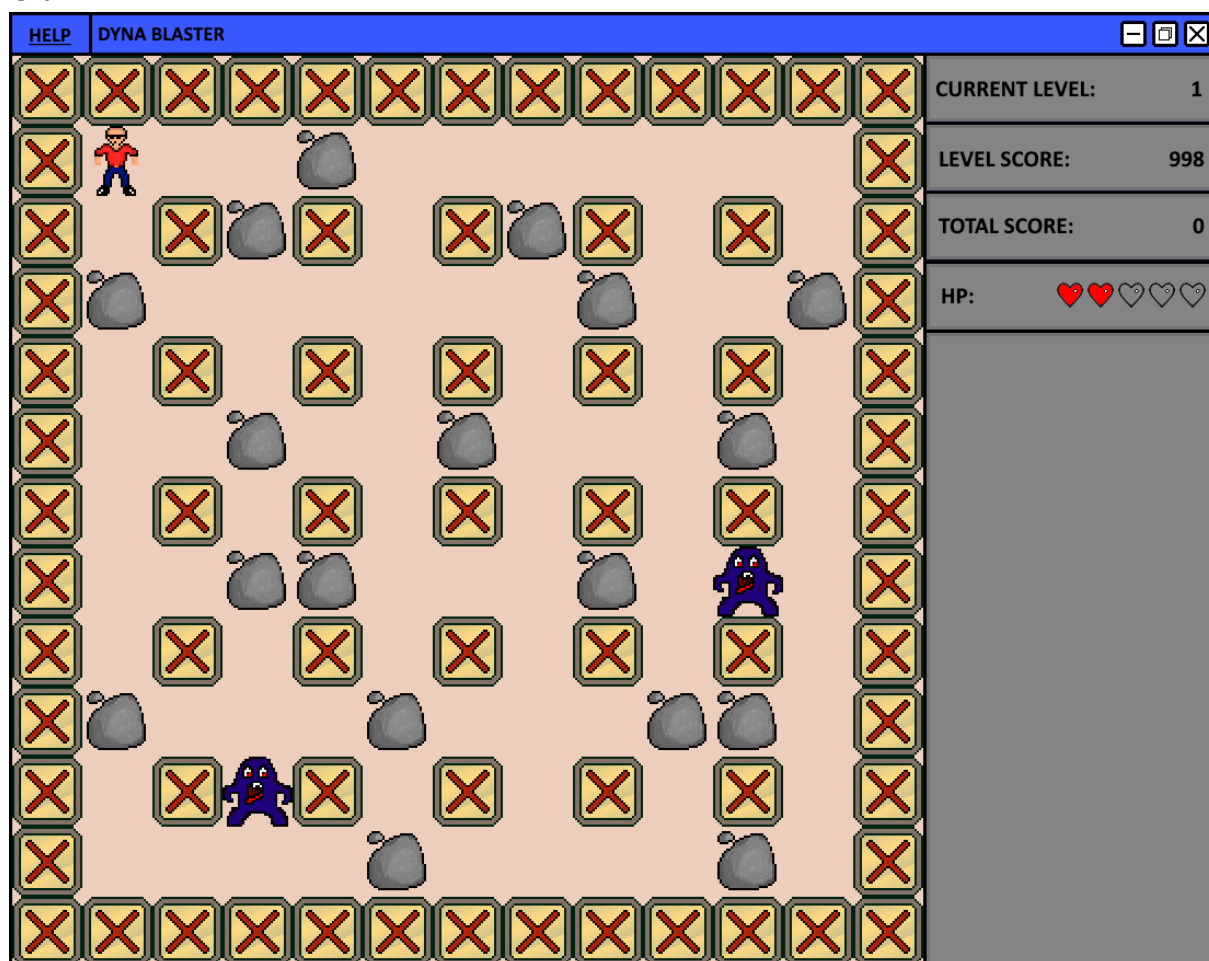
4. Wybór nicku

DYNA BLASTER	
NICKNAME:	MarekPL
OK	CANCEL

5. Okno wyboru postaci

DYNA BLASTER	
STATISTICS	CHOOSE YOUR CHARACTER
HP	
SPEED	
FIRE RATE	
CHARACTER DESCRIPTION	
/Smth about character/	
OK CANCEL	

6. Gra



7. Końcowy komunikat

