Sebastian Fotek Warszawa, 8.11.2020

Piotr Pawlak

Gra SOKOBAN – etap I

Menu główne aplikacji

Po uruchomieniu aplikacji pojawia się okno menu gry, zawierające 4 opcje wyboru:

-”GRAJ” - kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego, w którym można (nie trzeba) wpisać nick gracza. Nick można zatwierdzić przyciskiem “OK”, który uruchamia pierwszy poziom gry lub wrócić do głównego menu gry przyciskiem “ANULUJ”,

-”NAJLEPSZE WYNIKI” - wyświetla listę najlepszych wyników zdobytych dotychczas przez użytkowników aplikacji (maksymalnie 5). Lista będzie zapisywana do pliku i odczytywana przy każdym uruchomieniu programu. Naciśnięcie “OK” wraca do głównego menu gry,

-”ZASADY GRY” - wyświetla tekst zawierający opis, cel gry oraz informacje o sterowaniu. Naciśnięcie “OK” wraca do głównego menu gry. s

-”WYJŚCIE” - zamyka program.

Szczegółowe zasady gry

Celem gry jest ustawienie skrzyń na wyznaczone miejsca.

Plansza składa się z układu kwadratów, część z nich to ściany przez które nie może przechodzić gracz ani skrzynia.

Poruszamy się po niej naszą postacią za pomocą strzałek. Możemy tylko pchać skrzynie. Zadaniem naszej postaci jest ustawienie wszystkich skrzyń w jak najkrótszym czasie i jak najmniejszej ilości ruchów.

Gra składa się z liczby poziomów zależnej od liczby plików konfiguracyjnych. Po przejściu każdego na dole ekranu pojawia się strzałka z możliwością przejścia do następnego (trudniejszego poziomu).

Za każdym razem gracz ma 300 sekund (5 minut) na ukończenie poziomu.

Informacje dodatkowe

Po upłynięciu czasu gra kończy się porażką, a na ekranie pojawia się komunikat „Przegrałeś!”. Poniżej wyświetla się liczba zdobytych punktów oraz okno z przyciskami „Spróbuj ponownie” i „Wróć do menu”. Po ukończeniu wszystkich poziomów pokazuje się komunikat o wygranej całej gry, suma punktów ze wszystkich poziomów, a także przycisk „OK”, po którego wciśnięciu wychodzimy z gry.

Zasady punktacji

Na start każdego poziomu gracz otrzymuje 200 pkt.

Punkty zdobywa w następujący sposób:

1 pkt - za każdą sekundę, która została po ukończeniu poziomu. Np. jeśli gracz ukończy poziom 80 sekund przed końcem czasu - otrzyma 80 punktów.

40 pkt – za umieszczenie złotej skrzynki w specjalnie przeznaczonym dla niej miejscu.

200 pkt – za ukończenie poziomu.

Punkty traci w następujący sposób:

-1 pkt za każdy ruch

-1 pkt za każde cofnięcie ruchu

Własne elementy dodatkowe

40 punktów za umieszczenie złotej skrzynki w odpowiednim miejscu.

Dodatkowe punkty za ukończenie przed czasem.

Możliwość przyciągnięcia skrzynki kosztem 10 punktów.



