

**Projekt Programowanie Obiektowe Java**  
**Wydział Elektrotechniki Automatyki i Informatyki**  
**Politechnika Świętokrzyska**

<b>Studia: II rok Stacjonarne I stopnia</b>	<b>Kierunek: Informatyka</b>
<b>Data wykonania: 05.06.2022</b>	<b>Grupa: 2ID12A</b>
<b>Ocena:</b>	<b>Dyrduł Jan</b> <b>Dziewięcki Piotr</b>
<b>Temat: Gra 2048 na telefon z Androidem</b>	

### **Opis projektu:**

Wykorzystaliśmy środowisko Android Studio.

Ogólny zarys aplikacji:

Gra typu 2048 jest to prosta gra, w której naszym celem jest łączenie kafelków o takich samych wartościach aby uzyskać jak największy wynik. Gracz może poruszać wszystkimi kafelkami w jednym kierunku na raz odpowiednio od kierunku przesunięcia palcem po ekranie. Po każdym ruchu na planszy pojawiają się nowe kafelki. Gra zapamiętuje układ planszy na jeden ruch wstecz, dzięki czemu gdy popełnimy niechciany ruch będziemy mogli się cofnąć. Gra zapisuje stan gry po wyjściu z aplikacji, dzięki czemu po ponownym gry możemy kontynuować rozgrywkę bądź specjalnym przyciskiem zresetować planszę i uruchomić nową grę. W grze zapamiętywany jest największy zdobyty przez nas wynik, dzięki czemu gracz ma większą motywację do pobicia swojego rekordu.

Sposób uruchomienia projektu:

W celu uruchomienia aplikacji wykorzystać w programie Android Studio emulator telefonu z systemem Android.

Podział pracy zespołu:

Dyrduł Jan 50%

Dziewięcki Piotr 50%