

CATCH THE BATONIX

Projektant: Grzegorz Zieliński

Temat Projektu: „Catch the batonix”

Założenia projektowe:

- Punkty ujemne i dodatnie
- Zapis rekordów w pliku tekstowym
- Co najmniej trzy obiekty zwiększające liczbę punktów i jeden zmniejszający
- Postać, którą będzie poruszał się użytkownik, nie może być ptakiem
- Postać będzie się poruszała w górę i w dół
- Obiekty Będą przelatywały losowo, z różną prędkością

Opis:

Catch the batonix będzie grą zręcznościową, wymagająca od gracza dobrego refleksu. Gra będzie napisana w języku Java, w środowisku Android Studio. Wielkie emocje zapewni co najmniej 3 osobowa grupa batonów, która będzie zwiększać liczbę punktów. Pojawi się też wróg w postaci odchodów, które będą obniżać zdobytą ilość punktów. Szykuje się najlepszy tytuł rok.