

Приложение : “Текстовый квест ”

Студента гр ИС-31 Лавинского Степана

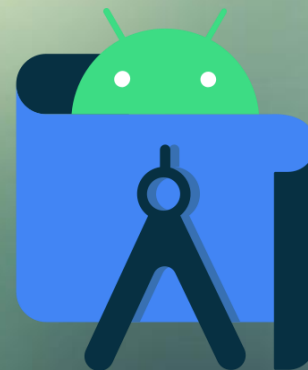


**Цель: написание приложения с
возможностью выбора текстового
квеста и дальнейшем его прохождении**



Среда
разработки:

android
studio



Что было реализовано в приложении:



ОХОТА ЗА ЗОЛОТОМ



НАЧАТЬ



ОНИ НАБЛЮДАЮТ



НАЧАТЬ



ПАРАЛЕЛЬНОСТЬ



НАЧАТЬ



МИСТИКА, ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ИСТОРИЧЕСКИЕ



ФАНТАСТИКА



Упрощенное игровое меню

ОНИ НАБЛЮДАЮТ

ЖАНР- МИСТИКА, ПРИКЛЮЧЕНИЯ
УСПЕШНЫХ КОНЦОВОК-1
ПРОИГРЫШНЫХ КОНЦОВОК-2
СЛОЖНОСТЬ-СРЕДНЯЯ
ПРОТЕЖЕННОСТЬ-ДЛИННАЯ
ВАРИАТИВНОСТЬ ВЫБОРА-ВЫСОКАЯ

ОПИСАНИЕ:

ВЫ ВСТРЕЧАЕТЕ НЕОПОЗНАННЫЙ
КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ, ЧЛЕНЫ ЭКИПАЖА
КОТОРОГО БЕСЛЕДНО ПРОПАЛИ.
КОРАБЛЬ СУДЯ ПО ВСЕМУ ПЕРЕВОЗИЛ
КОНТРАБАНДУ: ЦЕННОСТИ,АРТЕФАКТЫ,
ОРУЖИЕ И....СТАТУИ, ВОТ ТОЛЬКО ОНИ ЧТО
ТУТ ДЕЛАЮТ? И ПОЧЕМУ ВСЕ ЗЕРКАЛА НА
КОРАБЛЕ РАЗБИТЫ? ДАМ ВАМ ЛИШЬ ОДИН
СОВЕТ: НЕ ПРОМАРГАЙТЕ СВОЮ СМЕРТЬ

НАЧАТЬ



ОНИ НАБЛЮДАЮТ



ИНФОРМАЦИЯ О ПРИЛОЖЕНИИ

Разработчик: Лавинский Степан
Добро пожаловать в мою игру,
выберите заинтересовавший вас квест
и погрузитесь в его мир, обдумывайте
каждое свое действие, так как оно будет
влиять на дальнейший сюжет

ОК

НАЧАТЬ



Возможность получения дополнительной информации



ШЁЛ 318 ДЕНЬ ПОТРУЛЯ. МЫ ЛЕТЕЛИ ЕЛЕ УСПЕВАЯ ПО ГРАФИКУ. ЭТА ВЫЛАЗКА БЫЛА ДОСТАТОЧНО ЗАТЯНУТОЙ. МОЙ ПОМОШНИК ОЛИВЕР ХОРОШО СЕБЯ ПОКАЗАЛ НА ПРОШЛОМ АРЕСТЕ. ВСЕ, ВПРИНЦИПЕ БЫЛО ХОРОШО, ПО ПУТИ, КОНЕЧНО. БЫЛО ПАРУ ПОЛОМОК, ПОГОНЯ, НЕСКОЛЬКО АРЕСТОВ. ПРОЩЕ ГОВОРЯ - НИЧЕГО НОВОГО. КРОМЕ ОДНОГО. СЕГОДНЯ НАМ ПО ПУТИ ПОПАЛСЯ КОРАБЛЬ. ВНЕШНЕ, ОН СХОЖ С НАШИМ.

- КОМАНДИР, ЭТОТ КОРАБЛЬ НЕ ОТМЕЧЕН НА РАДАРЕ. НАМ ПОПРОБОВАТЬ СВЯЗАТЬСЯ С НИМ?

ДА, ПУСТЬ АМАЛИЯ УЗНАЕТ, ЧТО ЭКИПАЖ КОРАБЛЯ ЗАБЫЛ В ЗОНЕ 51

СНАЧАЛА НАМ НАДО ДОЛОЖИТЬ О НЕМ



ПРИ СТЫКОВКЕ НЕИЗВЕСТНЫЙ КОРАБЛЬ ЗАПРОСИЛ КЛЮЧ ДОСТУПА, КОТОРЫЙ РАНЕЕ НАМ СООБЩИЛО РУКОВОДСТВО
-КАПИТАН, ВВЕДИТЕ КЛЮЧ ДОСТУПА

ПОЛЕ ДЛЯ ВВОДА

ВВЕСТИ КЛЮЧ ДОСТУПА



К СОЖАЛЕНИЮ ВЫ НЕ БЫЛИ ГОТОВЫ К ТАКИМ СОБЫТИЯМ И ПРОИГРАЛИ. ВОЗМОЖНО СТОИТ СНОВА ПОПРОБОВАТЬ И НА ЭТОТ РАЗ СМОТРЕТЬ В ОБА...ГЛАВНОЕ НЕ СМОТРИТЕ В ГЛАЗА

НАЧАТЬ С КОНТРОЛЬНОЙ ТОЧКЕ

НАЧАТЬ КВЕСТ ЗАНОВО

ВЫЙТИ В ГЛАВНОЕ МЕНЮ



-КАПИТАН, МЫ ВСЕ УЖЕ ДОБРАЛИСЬ ДО НАШЕГО КОРАБЛЯ, ВЫ ГДЕ?
-Я ПОЧТИ ДОБЕЖАЛ ДО МЕСТА ПЕРЕХОДА НА НАШ КОРАБЛЬ, МНЕ ПРИШЛОСЬ ВЕРНУТЬСЯ НАЗАД. ТАК КАК Я ПЕРЕПУТАЛ ПОВОРОТ.

КАК ВДРУГ

**С помощью чего реализовывалось
приложение**



Navigation graph или граф переходов – тип ресурсов, позволяющий визуализировать все сценарии переходов





- ▼ app
 - sampledata
 - > manifests
 - ▼ java
 - ▼ com
 - ▼ example
 - ▼ textquest
 - > firstQuest
 - Constant.kt
 - MainActivity
 - > com (androidTest)
 - > com (test)
 - > java (generated)
 - ▼ res
 - ▼ anim
 - slide_in_left.xml
 - slide_in_right.xml
 - slide_out_left.xml
 - slide_out_right.xml
 - > drawable
 - ▼ font
 - txt.otf
 - > layout
 - > mipmap
 - ▼ navigation
 - nav_graph.xml
 - > values
 - > xml
 - res (generated)
 - > Gradle Scripts

Спасибо за внимание

