Игра «NINJA»

Этапы разработки приложения:

1. Разработка дизайна игры (выбор спрайтов).

2. Создание интерфейса.

3. Добавление препятствий.

4. Реализация физики в игре (прыжок персонажа через препятствия).

5. Добавление счётчика очков.

6. Добавление призов с дополнительными очками в игре и врагов, убив которых также будут начисляться дополнительные очки.

7. Создание трёх уровней сложности игры.

8. Создание магазина со скинами для персонажа.

9. Создание текстового документа с рекордами пользователя и реализация их отображения.

10. Тестирование приложения.

Требования к проекту:

1. Главное меню игры, в котором будет возможность выбора уровня сложности и отображение рекордов на этих уровнях.

2. Окно самой игры с анимацией бега персонажа и перепрыгиванием через препятствия.

3. Пауза в игре с возможностью продолжить игру, выйти в главное меню, начать игру заново и закрыть приложение полностью, а также с отображением текущего уровня игры и текущего количества очков.

4. Финальное окно игры с отображением был ли поставлен новый рекорд на уровне, сам уровень игры и очки, а также с возможностью выйти в главное меню, закрыть приложение полностью и начать игру заново.

5. Окно магазина игры со скинами для персонажа, с возможностью их покупки и выбора.

6. Добавление музыки и звуковых эффектов в приложении.

Сценарий выполнения программы:

При запуске приложения открывается главное меню игры, в правом верхнем углу находится кнопка для перехода в магазин со скинами для персонажа, чтобы открыть магазин нужно нажать по этой кнопке левой кнопкой мыши. Выбор уровня сложности осуществляется кликом левой кнопки мыши по соответствующей кнопке в окне, для начала игры нужно нажать на пробел или кликнуть левой кнопкой мыши на соответствующую кнопку в окне. В самой игре прыжок персонажа осуществляется по нажатию на пробел, а для того, чтобы убить врага, нужно кликнуть по нему левой кнопкой мыши. Включение паузы осуществляется кликом левой кнопкой мыши на соответствующую кнопку. В окне паузы и в финальном окне действия также осуществляются нажатием левой кнопкой мыши на соответствующие кнопки.

Требования к графическому интерфейсу:

1. Привлекательность спрайтов.

2. Простота и понятность кнопок.