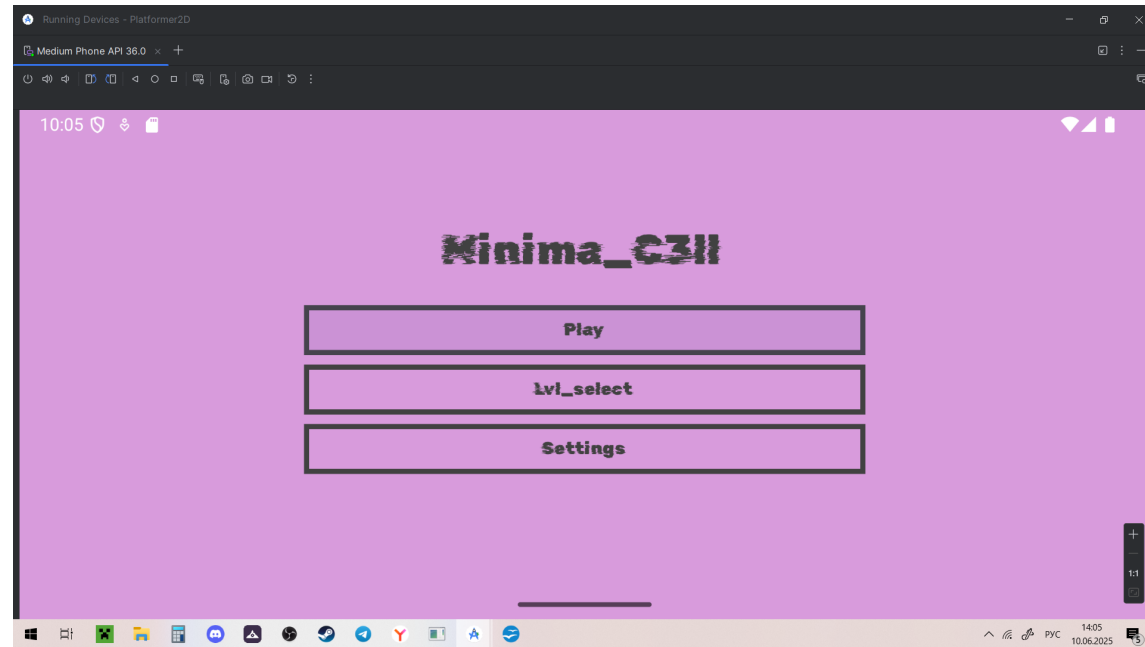


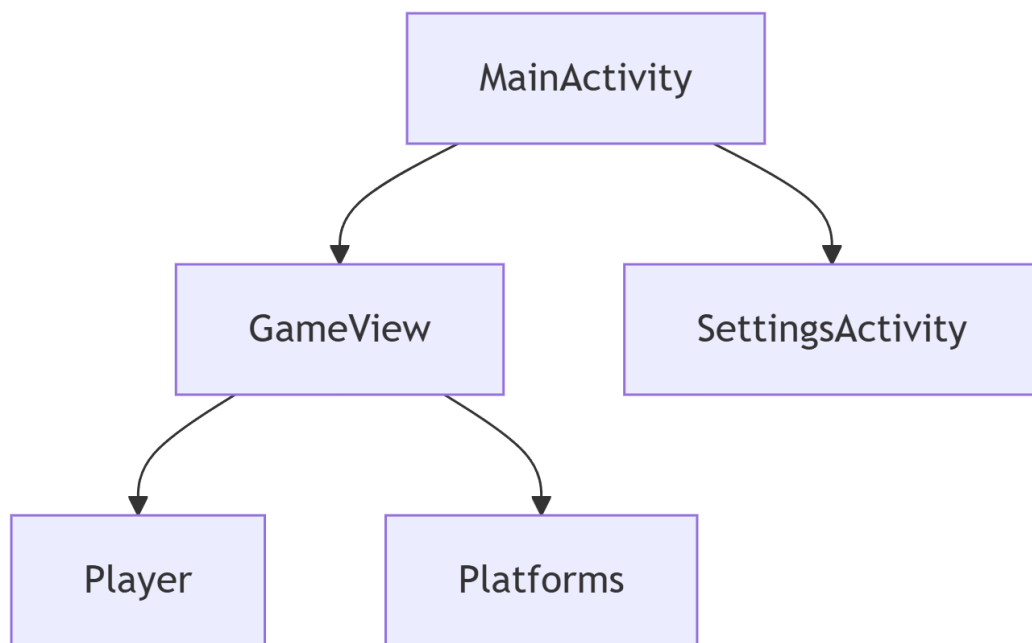
2D Платформер для Android

- Автор: [Ваше имя]
- Год: 2024
- Цель проекта:
Создание
мобильного
платформера с
механикой прыжков
по платформам



Архитектура проекта

- Главное меню
(кнопки: Start / Settings / Lvl_select)
- Игровой уровень
(персонаж, платформы, физика)
- Меню настроек
(заглушка для будущих настроек)



Технологии

Использованные технологии:

- Язык: Java
- Графика: Canvas + SurfaceView

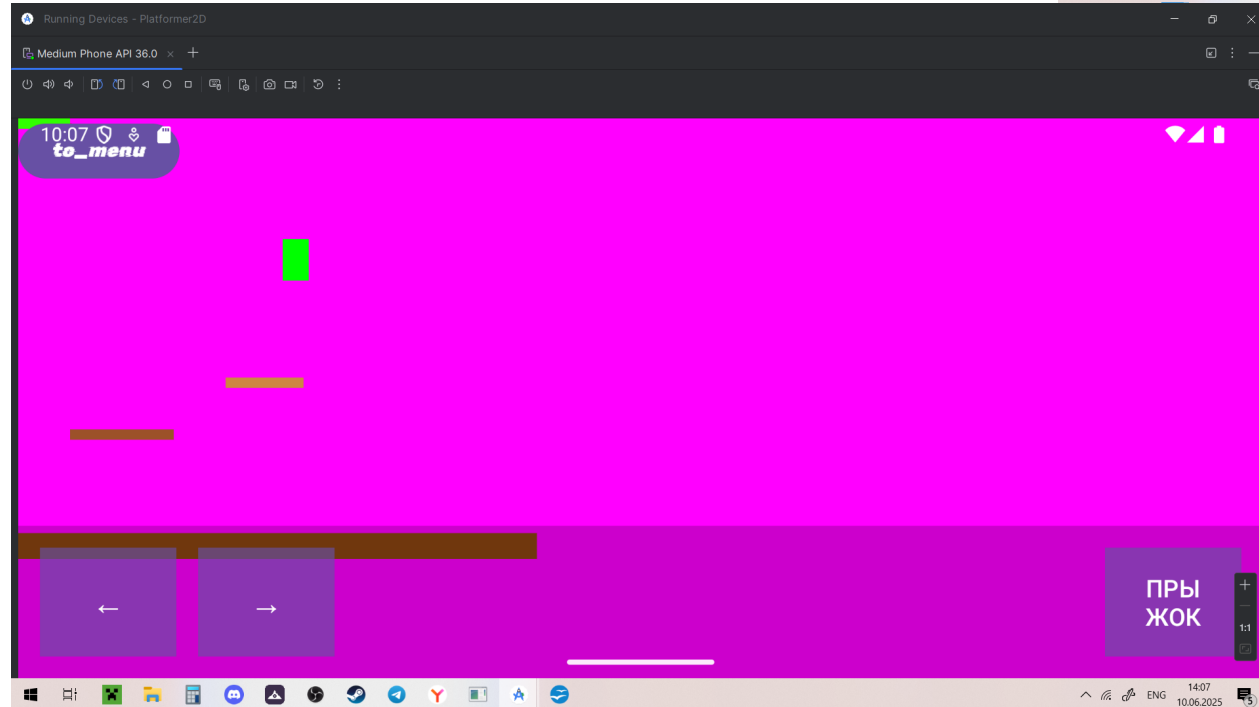
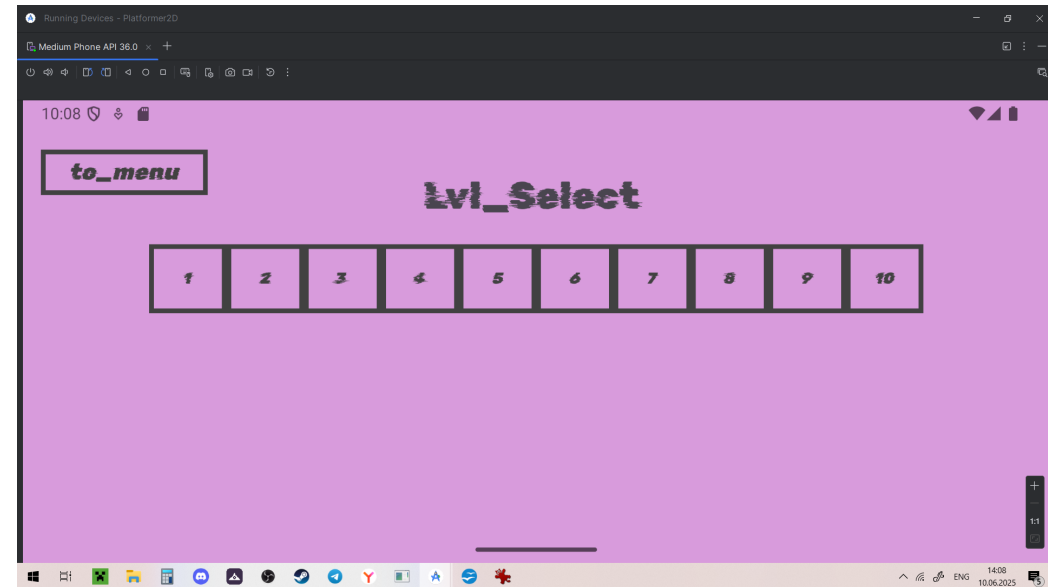
Управление:

- Кнопки на экране (влево/вправо/прыжок)
- Навигация между Activity

Особенность:

- Гибкая система уровней через XML

Игровой процесс



Система уровней

<!-- Пример уровня в res/values/levels.xml -->

<array name="level1">

<item>0,800,1000,50,FF8B4513</item> <!-- x,y,width,height,color -->

<item>100,600,200,20,FFA0522D</item>

</array>

- Простое редактирование координат
- Поддержка неограниченного количества уровней

—

СПАСИБО

ЗА



ВНИМАНИЕ