

Programowanie zdarzeniowe
Projekt
Etap nr 1

Ignacy Katkowski
Numer albumu: 293227
Tomasz Pałka
Numer albumu: 293257

15 III 2019

1 Menu główne

Bezpośrednio po otwarciu aplikacji, użytkownikowi ukazuje się okno z wyśrodkowanym menu, które zawiera minimum cztery opcje:

- ROZPOCZNIJ GRĘ
Po jej wybraniu, pojawia się okno z wyborem trudności, a następnie kolejne, w którym użytkownik podaje swój nick. Po jego podaniu użytkownik przechodzi do rozgrywki.
- REKORDY
Po wybraniu tej opcji, wyświetlona zostaje lista 10 nicków z najwyższymi wynikami i poziomem trudności na jakiej je zdobyli. Lista jest przechowywana w pliku tekstowym, który jest aktualizowany w przypadku pobicia wyniku. W tej części zawarte są informacje na temat sterowania, zasad i celu gry. W celu powrotu do menu głównego, należy wcisnąć przycisk "wróć do menu".
- POMOC
W tej części zawarte są informacje na temat sterowania, zasad i celu gry. W celu powrotu do menu głównego, należy wcisnąć przycisk "Powrót do menu".
- WYJŚCIE
Po użyciu tego przycisku, wyświetlone zostaje okno z zapytaniem "Czy chcesz wyjść z gry?" i dwoma opcjami "Tak" – po jej wybraniu następuje zamknięcie gry i "Nie" – powrót do menu.

2 Zasady i cel gry

- PUNKTOWANIE
Za zabicie zwykłego przeciwnika dostaje się 10 pkt, za zabicie bosa 100 punktów. Punkty są wyświetlane na koniec gry w centralnej części ekranu i jeśli gracz zakwalifikował się wśród 10 najlepszych zdobytych punktów, to wynik zostanie zapisany w tabeli rekordów.
- POZIOMY TRUDNOŚCI
Poziomy trudności różnią się prędkością poruszania się przeciwników, częstotliwością strzelania przez nich oraz na najwyższym poziomie obrażenia zadawane przez bohatera są dwa razy mniejsze, tzn. zwykłego przeciwnika trzeba strzelić 2 razy a bosa 20 zamiast 10 oraz liczba

punktów życia użytkownika.

Na najwyższym poziomie bohater ma 3 z każdym niższym poziomem jest o 3 pkt więcej. Tło na poszczególnych poziomach będzie różnić się odcieniem, najtrudniejszy będzie czerwony.

- STRZELANIE

Użytkownik strzela czerwonym laserem, przeciwnicy zielonym. Jako bonus można wylosować lepszą broń czyli rakiety, które zadają tyle samo obrażeń co zwykły laser, ale wybuchają po trafieniu celu i wylatują z niej 4 lasery w innych kierunkach.

- ELEMENTY DODATKOWE

Po przejściu mapy na koniec pojawia się super przeciwnik(bos), który ma więcej punktów życia.

Jeżeli użytkownik zestrzeli 5 przeciwników bez chybień na mapie pojawia się bonus (punkt życia, ulepszona broń, dodatkowe punkty, nieśmiertelność na określony czas(zależny od poziomu trudności), podwojenie zdobywanych punktów do momentu otrzymania obrażeń.

- ZASADY OGÓLNE

Gracz strzela spacją, natomiast poruszanie odbywa się za pomocą strzałek.

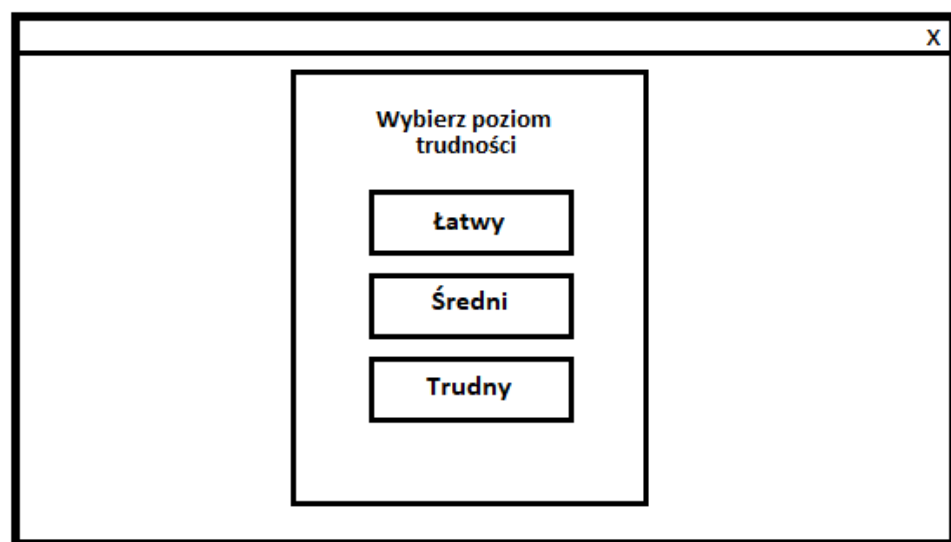
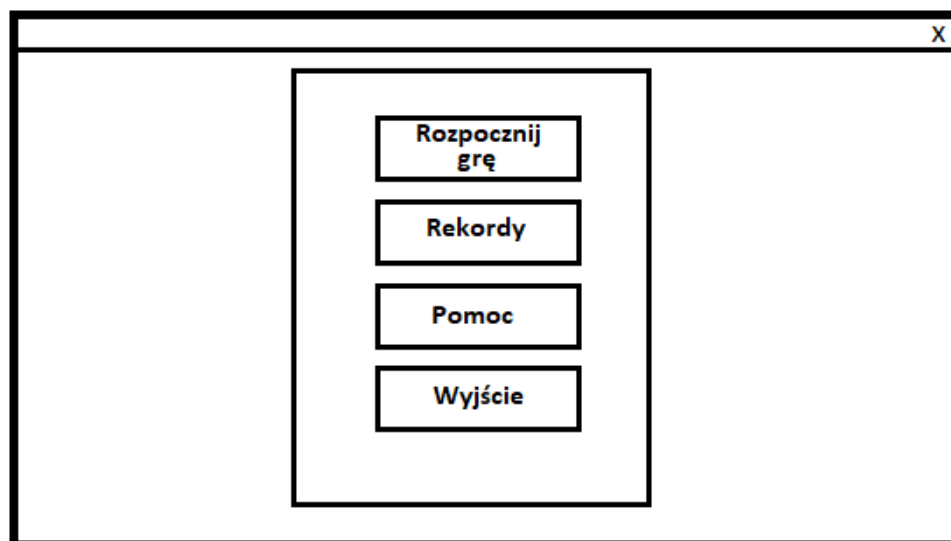
W celu wygrania nie trzeba zestrzelić wszystkich przeciwników, ale jest pożądanym aby uzyskać jak najlepszy wynik. Wygrana następuje po pokonaniu bosa.

Użytkownik porusza się tylko na boki, zwykli przeciwnicy przesuwiają się w jego kierunku, natomiast bos podobnie jak gracz także porusza się na boki po przeciwnej stronie mapy.

Przegrana następuje gdy punkty życia gracza wyniosą 0 Przeciwnicy jednym strzałem zadają jeden punkt obrażeń, mają 2 punkty życia, a gracz na najłatwiejszym poziomie zadaje 2 punkty obrażeń, natomiast na najtrudniejszym 1.

W zależności od poziomu trudności gracz ma początkowo kolejno 3, 6 i 9 punktów życia.

3 Szkice interfejsu graficznego



X

Podaj nick

Zatwierdź

X

Zdobyłeś
632 punkty!
Gratulacje!

OK

