

"Thunderstrike"

ТЗ

- 1) В качестве блока хранения данных используется база данных. В ней будет содержаться информация о том, на каком уровне сохранился игрок и настройки (ключ – ник, вводимый при начале игры).
- 2) Экраны приложения: главное окно (возможность начать новую игру, продолжить прошлую сессию или отправиться в настройки), настройки (регулировка громкости звукового сопровождения, яркости и музыки; наличие эффектов (взрывов при уничтожении врагов)) и уровни (5 уровней каждой сложности, их тематика подготовлена заранее, как и количество врагов, однако они появляются в рандомном месте и времени; изменение уровня сложности влияет на количество врагов, их скорость атаки и хитпоинты).
- 3) Задние фоны созданы нами, а модели врагов и героя взяты из интернета.
- 4) Графические элементы отсутствуют.
- 5) Типы врагов: боссы и обычные (они подразделяются на легкие и тяжелые, первые более быстрые и с меньшим количеством хп, но представляющие меньшую угрозу для вашего персонажа, вторые наоборот). Персонаж может перемещаться в любом направлении внутри определенной зоны экрана и атаковать противников с помощью пушки. В качестве лута выступают бафы (щит, сила ускорение), выпадающие с определенной вероятностью.
- 6) Наследуемая структура классов используется для реализации различных типов врагов.
- 7) Управление реализуется с помощью стрелок клавиатуры или клавиш (A, D, W, S – лево, право, верх, низ), атака по нажатию левой кнопки мыши.
- 8) Звуковое сопровождение присутствует, оно будет меняться в зависимости от сложности и на время битвы с боссом.