Dokumentacja zrealizowanego projektu

**Nazwisko i Imię członka zespołu oraz numer sekcji (wg listy studentów):**

1) Dawid Nowakowski, gr. 4/8

2) Grzegorz Pisulski, gr. 4/8

3) Marcin Widuch, gr. 4/8

**Tytuł projektu:**

„Bomberman”

**1. Opis projektu.**

Prosta gra 2D inspirowana klasyczną grą Bomberman  
Nasza edycja posiada jednak tryb rywalizacji dla dwóch graczy

*Krótki zwięzły opis tematyki projektu.*

**2. Wymagania**

* Tryb gry Gracz vs Gracz
* Tryb solo do poznania mapy
* Funkcjonalne menu
* Poruszanie się przy pomocy klawiatury
* Prosta oprawa graficzna i animacje

*Opis funkcjonalności projektu w postaci listy*

**3. Przebieg realizacji**

Było spoko

*Wykonawca opisuje wykonane przez siebie zadania. Należy zamieścić opis plików z których składa się projekt, opis algorytmu, gdy program jest związany z algorytmiką. W przypadku korzystania z zewnętrznych bibliotek należy je tu krótko opisać (do czego służą, z jakich funkcji się korzystało)*

**4. Instrukcja użytkownika**

Poruszanie się po menu następuję przy użyciu strzałek na klawiaturze oraz klawisza ENTER  
Instrukcja jak grać znajduję się w menu gry.

*Opis działania stworzonego programu ze zrzutami ekranów ilustrujące sposób działania programu. Krótka instrukcja obsługi*

**5. Podsumowanie i wnioski.**

*W miejscu tym piszemy co zrealizowaliśmy, z czym były problemy. Ewentualnie jakie są dalsze kierunki rozwoju programu, czego nie udało się zrealizować*