Formularz zgłoszenia 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

**Temat Projektu:**

Gra „Bomberman”

Krótki opis projektu (założenia projektu, w tym informacja o wykorzystanym języku, środowisku i bibliotekach).

**Opis:**

Wciel się w rolę prawdziwego podkładacza bomb i niczym bojownik z wschodnich krain wysadzaj swoich przeciwników w powietrze. Uważaj na ściany, które mogą zablokować twoją drogę! Na szczęście je też możesz wysadzić! Gra „Bomberman” pozwoli doświadczyć ci prawdziwych emocji i adrenaliny. Nie możesz doczekać się premiery? My też nie!

Gra polega na poruszaniu się po mapie zbudowanej ze zniszczalnych i niezniszczalnych ścian oraz podkładaniu bomb wybuchających po określonym czasie w celu wyeliminowania przeciwnika.

**Założenia:**

- Prosta oprawa graficzna

- Funkcjonalne, intuicyjne menu

- Sterowanie za pomocą klawiatury

- Opcja gry dla dwóch graczy

- Opcja gry dla jednego gracza / tryb testowania map

- Zaawansowany system działania bomb

**Wykorzystany język:**

C++

**Środowisko:**

Visual Studio Code

**Biblioteki:**

iostream, fstream, windows.h, conio.h, ctime