

## **Temat: Gra sportowo-strzelecka**

**Opis aplikacji:** Gra sportowo-strzelecka to gra, która łączy elementy sportu oraz strzelania z ograniczeniami wiekowi 12+. Gra będzie opierała się na scenach/planszach. Każda plansza będzie składać się z lokacji, którą możemy eksplorować, znaleźć ciekawe przedmioty. Na każdej planszy będzie dostępny sklep z unikalnymi dla danej planszy ubraniami oraz konkurs, który będzie trzeba przejść i osiągnąć określony próg przejścia do następnej planszy/sceny. Końcowy program będzie możliwy do zainstalowania na urządzeniach z systemem operacyjnym Windows.

### ***Ustawienia wstępne:***

- Gracz jest w mieszkaniu w małej wiosce, a celem jest dołączenie do zawodów lokalnych.
- Gracze: 1 użytkownik „zwykły”

### ***Mechanika gry:***

- Po rozpoczęciu gry i naciśnięciu guzika „Start” zostajemy przeniesieni do sceny, gdzie będzie możliwy wybór płci oraz podstawowe fryzury.
- Po wyborze postaci zostajemy przeniesieni do pierwszej grywalnej sceny.
- Po rozpoczęciu konkretnych zawodów korzystamy z biegania, skakania, kucania oraz strzelania by jak najszybciej przejść dany tor, oraz zyskać jak więcej punktów.
- Po skończeniu konkretnych zawodów w zależności od ilości zdobytych punktów, pojawi się okno z możliwością przejścia do innej sceny, gdzie będzie dostępny inny konkurs.
- W każdej scenie/planszy będzie dostępny sklep, w którym będziemy mogli kupić ubrania i przebrać swoją postać.
- Broń używana podczas konkursów jest automatycznie dodawana do ekwipunku po rozpoczęciu konkursu.
- Sceny będą tworzone na wzór między innymi westernów oraz współczesności.
- Po skończeniu danego konkursu będziemy mogli przechodzić go, kiedy tylko będziemy chcieli. Otworzyć menu z konkursami, gdzie są zapisywane nasze rekordy, tam będziemy mogli powtórzyć konkurs, by potrenować bądź poprawić rekord.

### ***Projekt spisu treści:***

1. Wprowadzenie.
2. Tematyka projektu.
3. Algorytmy.
4. Dokumentacja aplikacji.
5. Implementacja gry.
6. Testowanie A/B.
7. Podsumowanie.

**Miejsce do przechowywania kodu źródłowego aplikacji:** repozytorium na GitHubie, nośnik danych typu pendrive.

***Harmonogram:***

- 31.10.2023 – opracowanie dokumentacji i pierwszego rozdziału.
- 30.11.2023 – spisanie rozdziałów teoretycznych plus wersja beta aplikacji.
- 15.12.2023 - końcowa wersja aplikacji.
- 31.12.2023 – końcowa wersja tekstu.