

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

«ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ»

ГОРОД:

СТЕРЛИТАМАК

ПЛОЩАДКА:

СФ БАШГУ

СТУДЕНТЫ:

БОБЫЛЕВ ЮРИЙ И ДАШКИНА АЛИНА

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ:

АНТИПИН АНДРЕЙ ФЕДОРОВИЧ



ЦЕЛЬ РАБОТЫ

РАЗРАБОТАТЬ АРКАДНОЕ ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, СОДЕРЖАЩЕЕ:

- **ГЛАВНОЕ МЕНЮ С НАСТРОЙКАМИ;**
- **КАСТОМИЗАЦИЮ ВНЕШНЕГО ВИДА ПЕРСОНАЖА;**
- **АНИМАЦИЮ ПЕРСОНАЖЕЙ;**
- **ЗВУКОВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ;**
- **СМЕНУ ВРЕМЕНИ ДНЯ;**
- **ПОСТЕПЕННОЕ УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ ИГРЫ;**
- **ВЫВОД ТАБЛИЦЫ РЕКОРДОВ.**



СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ КЛАССОВ И БИБЛИОТЕК

- **БИБЛИОТЕКА LIBGDX** — ФРЕЙМВОРК ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГР И ПРИЛОЖЕНИЙ;
- **SOUTHPOLE** — ОСНОВНОЙ КЛАСС ПРИЛОЖЕНИЯ;
- **STATE И GAMESTATEMANAGER** — КЛАСС КОНФИГУРАЦИЙ ДЛЯ ВСЕХ STATE-КЛАССОВ;
- **STATE-КЛАССЫ СОСТОЯНИЙ ЭКРАНА;**
- **КЛАССЫ ОБЪЕКТОВ АРКАДНОГО ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ;**
- **КЛАССЫ АНИМАЦИИ ОБЪЕКТОВ.**



STATE-КЛАССЫ СОСТОЯНИЙ ЭКРАНА

- **BEGINSTATE** — КЛАСС НАЧАЛЬНОГО ЭКРАНА;
- **MENUSTATE** — КЛАСС МЕНЮ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ;
- **SETTINGSSTATE** — КЛАСС НАСТРОЕК;
- **CUSTOMIZATIONSTATE** — КЛАСС КАСТОМИЗАЦИИ ГЛАВНОГО ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА;
- **PLAYSTATE** — ГЛАВНЫЙ КЛАСС АРКАДНОГО ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ;
- **GAMEOVERSTATE** — КЛАСС НАСТРОЕК.



КЛАССЫ ОБЪЕКТОВ

- **BACKGROUND** — КЛАСС ЗАДНЕГО ФОНА;
- **TITLE** — КЛАСС ЗАГОЛОВКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ НАЧАЛЬНОГО ЭКРАНА;
- **BIRD** — КЛАСС ПТИЦ НА ЗАДНЕМ ФОНЕ НЕИГРОВЫХ ОКОН;
- **PLAYBUTTON** — КЛАСС КНОПКИ PLAY В ГЛАВНОМ МЕНЮ И МЕНЮ ПАУЗЫ;
- **PINGUINSKIN** — КЛАСС ВЫБРАННОГО ПИНГВИНА В ОКНЕ КАСТОМИЗАЦИИ;
- **PINGUIN** — КЛАСС ПИНГВИНА;
- **ENEMY** — КЛАСС ВРАЖДЕБНЫХ ПТИЦ;
- **FISH** — КЛАСС РЫБОК;
- **BOTTLE** — КЛАСС ПЛАСТИКОВОЙ БУТЫЛКИ;
- **BUTTONS** — КЛАСС КНОПОК «ВЫХОД В МЕНЮ» И «НАЧАТЬ ЗАНОВО» В ОКНЕ GAME OVER.



КЛАССЫ АНИМАЦИИ ОБЪЕКТОВ

- **ANIMATIONTITLE** — КЛАСС АНИМАЦИИ ЗАГОЛОВКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ;
- **ANIMATIONBIRD** — КЛАСС АНИМАЦИИ ПТИЦ НА ЗАДНЕМ ФОНЕ НЕИГРОВЫХ ОКОН;
- **ANIMATIONPINGUINSKIN** — КЛАСС АНИМАЦИИ ВЫБРАННОГО ПИНГВИНА В ОКНЕ КАСТОМИЗАЦИИ;
- **ANIMATIONPLAYBUTTON** — КЛАСС АНИМАЦИИ КНОПКИ PLAY;
- **ANIMATIONPINGUIN** — КЛАСС АНИМАЦИИ ПИНГВИНА;
- **ANIMATIONENEMY** — КЛАСС АНИМАЦИИ ВРАЖДЕБНЫХ ПТИЦ;
- **ANIMATIONFISH** — КЛАСС АНИМАЦИИ РЫБОК;
- **ANIMATIONBOTTLE** — КЛАСС АНИМАЦИИ ПЛАСТИКОВОЙ БУТЫЛКИ.



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ ИГРЫ БЫЛО РАЗРАБОТАНО:

- **27 КЛАССОВ ПРОГРАММЫ;**
- **6 ЭКРАНОВ ПРИЛОЖЕНИЯ;**
- **102 ФАЙЛА ИГРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ И АНИМАЦИИ;**
- **4 РАЗЛИЧНЫХ ЛОКАЦИИ;**
- **ОРИГИНАЛЬНЫЙ САУНДТРЕК;**
- **6 МУЗЫКАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ.**

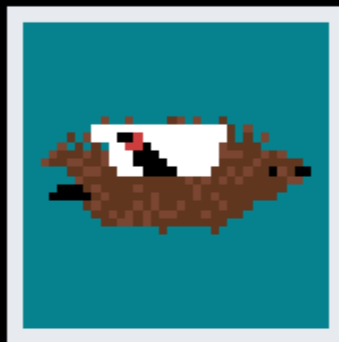


СУТЬ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

SOUTH POLE — АРКАДНОЕ ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, ЦЕЛЮ КОТОРОЙ ЯВЛЯЕТСЯ СЪЕСТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ РЫБОК ЗА ОДНУ ПОПЫТКУ. В РОЛИ АНТАГОНИСТОВ, В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, ВЫСТУПАЮТ **ПОМОРНИКИ** — ЕСТЕСТВЕННЫЕ ВРАГИ ПИНГВИНОВ. ТАКЖЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ПРЕПЯТСТВИЕМ СЛУЖАТ ПЛАСТИКОВЫЕ БУТЫЛКИ — НАПОМИНАНИЕ О **ЗАГРЯЗНЕНИИ МИРОВОГО ОКЕАНА**. С КАЖДОЙ ПОЙМАННОЙ РЫБКОЙ СКОРОСТЬ ИГРЫ **ВОЗРАСТАЕТ**. СЪЕДЕННЫЕ РЫБКИ НАКАПЛИВАЮТСЯ, ПОСЛЕ ЧЕГО В МЕНЮ КАСТОМИЗАЦИИ ПОЯВЛЯЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ КУПИТЬ **НОВЫЙ СКИН** ДЛЯ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА. ИНТЕРЕС К ИГРЕ ПОДПИТЫВАЕТСЯ ЖЕЛАНИЕМ ПОБИТЬ ПРЕДЫДУЩИЙ РЕКОРД И НАБРАТЬ ДОСТАТОЧНОЕ КОЛИЧЕСТВО РЫБ ДЛЯ ПОКУПКИ НОВОГО ОБЛИКА ПИНГВИНА. ДОСТОИНСТВО НАШЕЙ ИГРЫ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В **ОТСУТСТВИИ КАКОГО-ЛИБО ФИНАЛА**, А ПОТЕНЦИАЛ РАЗВИТИЯ САМОЙ ИГРЫ **НЕСКОНЧАЕМ**.



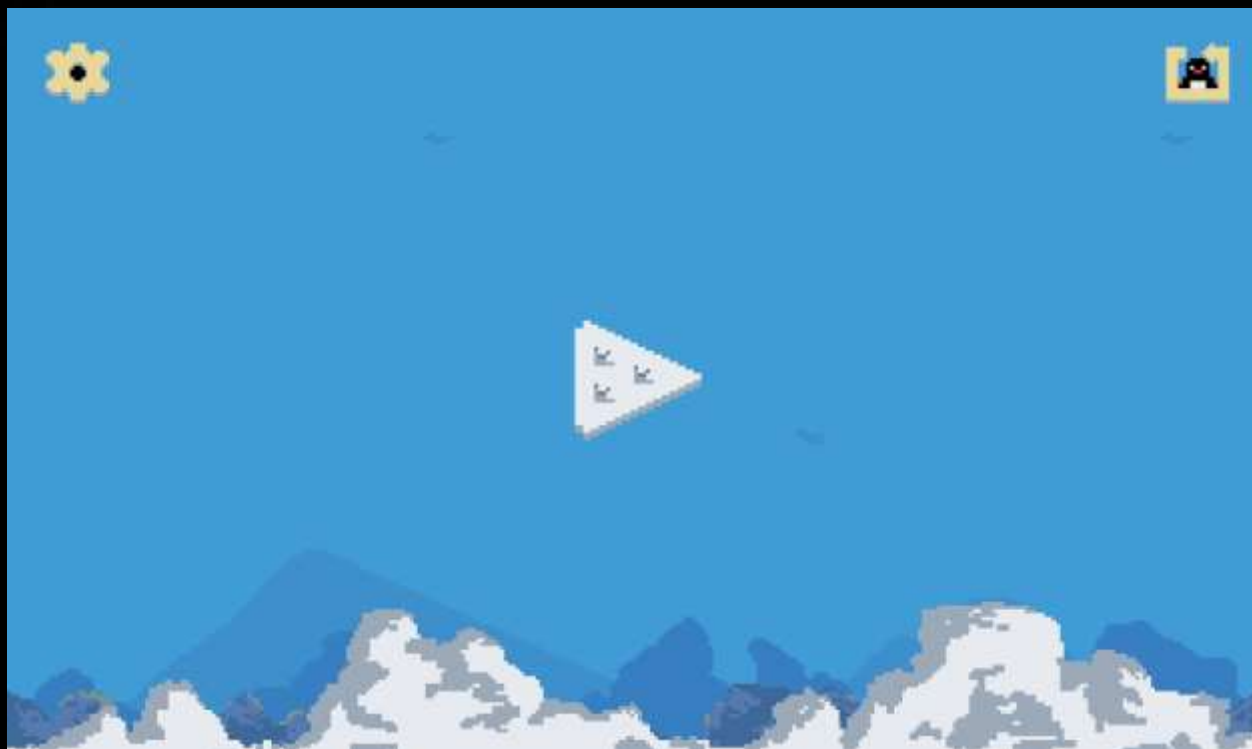
СКИНЫ



НАЧАЛЬНЫЙ ЭКРАН



ЭКРАН МЕНЮ



ЭКРАН НАСТРОЕК



ЭКРАН КАСТОМИЗАЦИИ



ЛОКАЦИЯ «ЗАКАТ»



ЛОКАЦИЯ «НОЧЬ»



ЛОКАЦИЯ «РАССВЕТ»



ЛОКАЦИЯ «ПОЛЯРНОЕ СИЯНИЕ»



ЭКРАН ПАУЗЫ



ЭКРАН «GAME OVER»



ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

- ОПУБЛИКОВАТЬ ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ В «PLAY MARKET»;
- РЕАЛИЗОВАТЬ УДВАИВАНИЕ КОЛИЧЕСТВА СЪЕДЕННЫХ РЫБ ПРИ ПРОСМОТРЕ РЕКЛАМЫ;
- ПОРТИРОВАТЬ ПРИЛОЖЕНИЕ НА IOS;
- РАСШИРИТЬ ФУНКЦИОНАЛ.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

