

Klient

IBLUE Sp.j. Michał Marszałek i Damian Hejduk

Kod projektu:

PLAYEVO

Opis projektu

Gra zręcznościowa dla telefonów komórkowych –
wyścigi, z elementami identyfikacji wizualnej PLAY

Autor

Andrzej Awramiuk, Javatech

18 lipca 2007

Opis

Gra zręcznościowa – wyścigi samochodowe. W grze dostępne będą 2 plansze nocna (wieczorna) i dzienna, każda z inną trasą przejazdu. Celem gry jest jak najszybsze pokonanie trasy. Po uzyskaniu wyniku, generowany jest zaszyfrowany wynik (czas przejazdu), który może zostać wysłany do serwera (np. za pomocą SMS).

Pojazd zwalnia na zakrętach oraz przy najejchaniu na przeszkody (również na pojazd przeciwnika). Samochód przyspiesza automatycznie, możliwe jest hamowanie. Na trasie pojawiają się inne jadące samochody, ale są one jedynie przeszkodami do omijania. W przypadku gry przez bluetooth pojazdy konkurują ze sobą na tej samej trasie.

Ilość graczy: **1 lub 2**

Wersja językowa: **polska**

Technologia realizacji

Platforma aplikacji:

- **Java Platform, Micro Edition (J2ME)**

Frameworki:

- **Mobile Information Device Profile 2.0 (MIDP),**
- **Connected Limited Device Configuration (CLDC) 1.0**

Komunikacja pomiędzy urządzeniami:

- **Bluetooth JSR82 protokół L2CAP**

