

# Space Invaders

By

Leon P.

Maks M.

Rafał F.

# 1. Game Design

## Spis Treści

1.1 Gracz

1.2 Potwory

1.3 Boss'y

1.4 Power up'y / Przedmioty

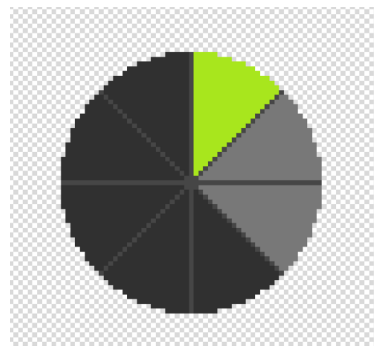
1.5 Ulepszenia

1.6 itd

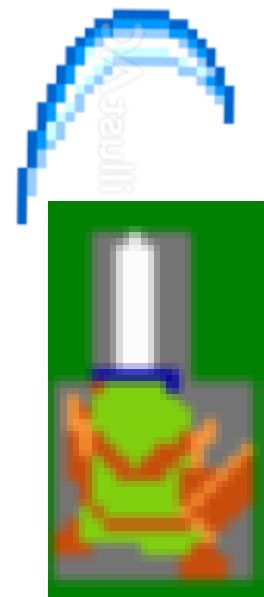
# 1.1 Gracz

## Funkcje:

- Ekwipunek
- Ulepszenia gdzieś przechowywać
- Licznik złota/ monet/waluty
- W Grze chodzi lewo prawo I ma miecz I macha mieczem I leci taki slash. see example 1.1
- Health bar(circle) takie kółko. Example 1.2 shows hp bar with 3 max hp and 2 lost
- Jakąś klasę zrobić czy coś I dodać co trzeba



Example 1.2



Example 1.1

## 1.2 Potwory

# 1.3 Boss'y

- 5 Bossów(chyba narazie tyle)
  1. Slime co jak pokonasz wyskakują ludek i cię bije (np. Jak king slime z terrari)
  2. Coś co ma kilka części i musisz zniszczyć je zani zabijesz (np. Jak skeletron z terrari)
  3. Coś z tarczą co musisz nie trafiać w tarczę (brzmi wkurzająco do kodowania do przemyślenia)
  4. Coś co ma dwie fazy
  5. nwm

# 1.4 Power up'y

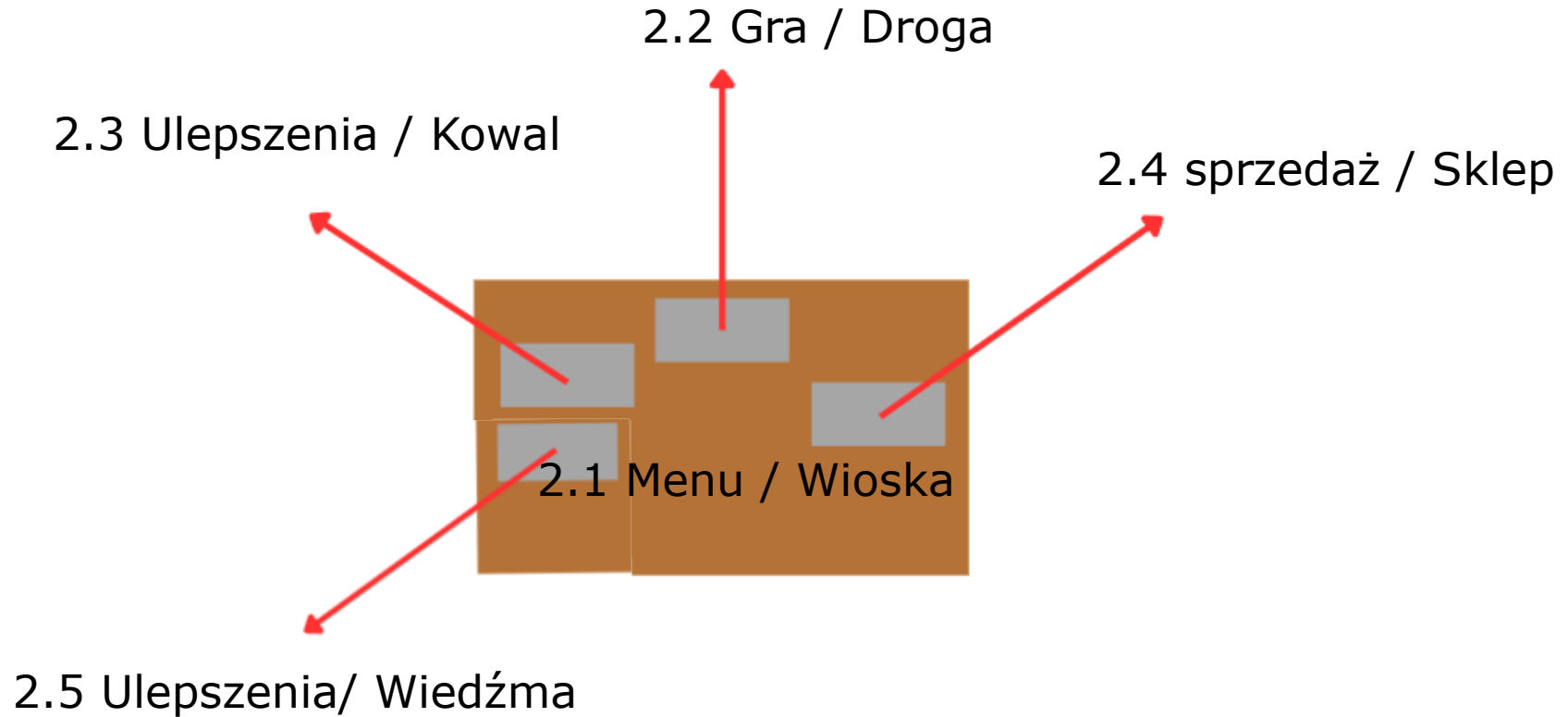
- Jednorazowo strzelasz z armaty  
kula wybuch przy dotyku  
przeciwnika niszcząc dookoła
- Strzelasz szybciej na chwilę
- Masz osłone na chwilę
- Twoje pociski lecą przez ściany i  
przeciwników (kilku np 3 /2 można  
by upgradować może)
-

# 1.5 Ulepszenia

1.6 itd



# 2. Interfejs



# 2.1 Wioska

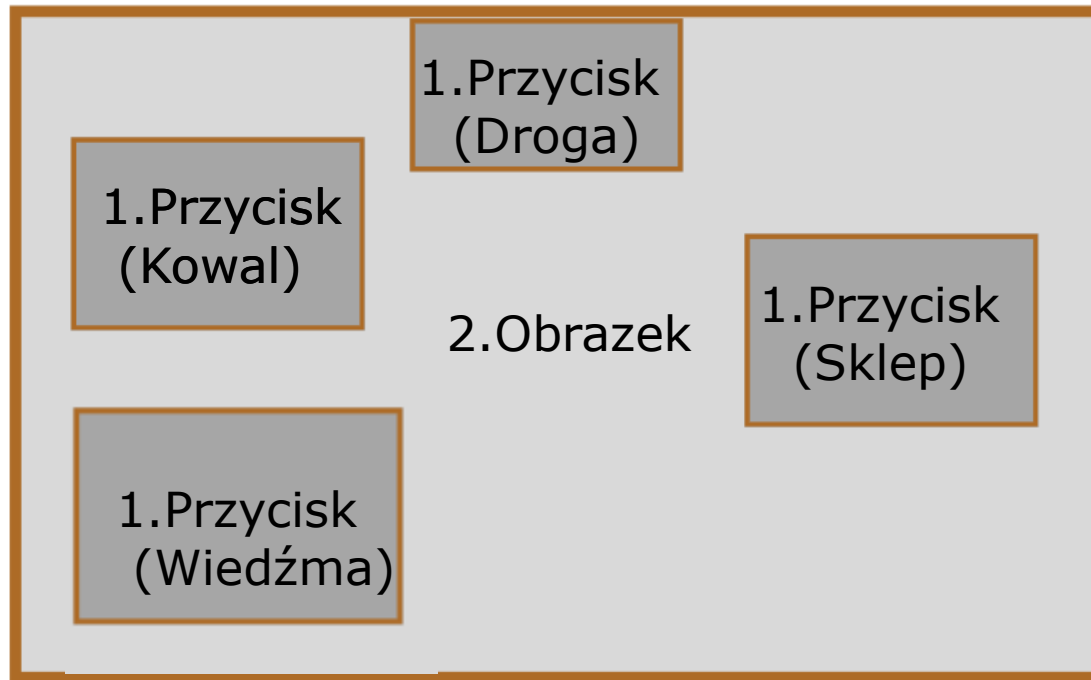
## Funkcjonalność

### 1.Przycisk

- Przenosi do odpowiedniego miejsca (nowa strona w wpf)
- Zmienia na inny obrazek po najechaniu

### 2.Obrazek

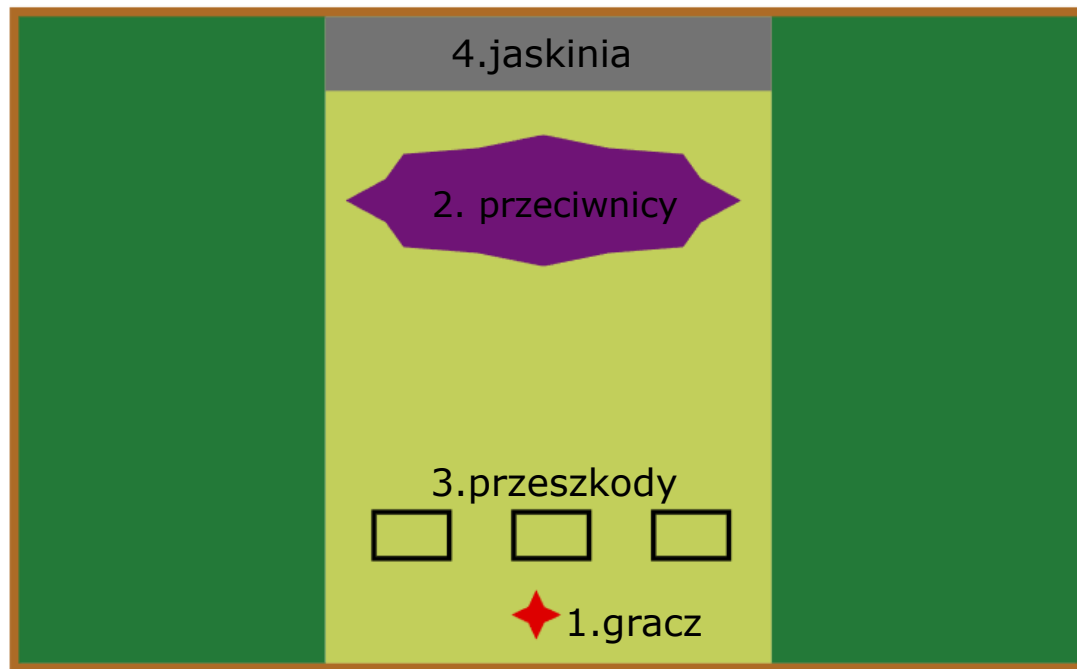
- Tło jako Image



# 2.2 Droga

## Funkcjonalność

- 1.Gracz
  - Obrazek – zmienia sprite podczas ruch
  - Po kliknięciu ataku gra animacje ataku
- 2.Przeciwnicy
  - Wychodzą z jaskini
  - Tabela obrazków z animacją ruchu
- 3.przeszkody
  - Obrazki zmiana sprite'u po otrzymaniu obrażeń
- 4.jaskinia
  - Warste wyżej niż przeciwnicy(efekt wyjścia)



## 2.3 Kowal

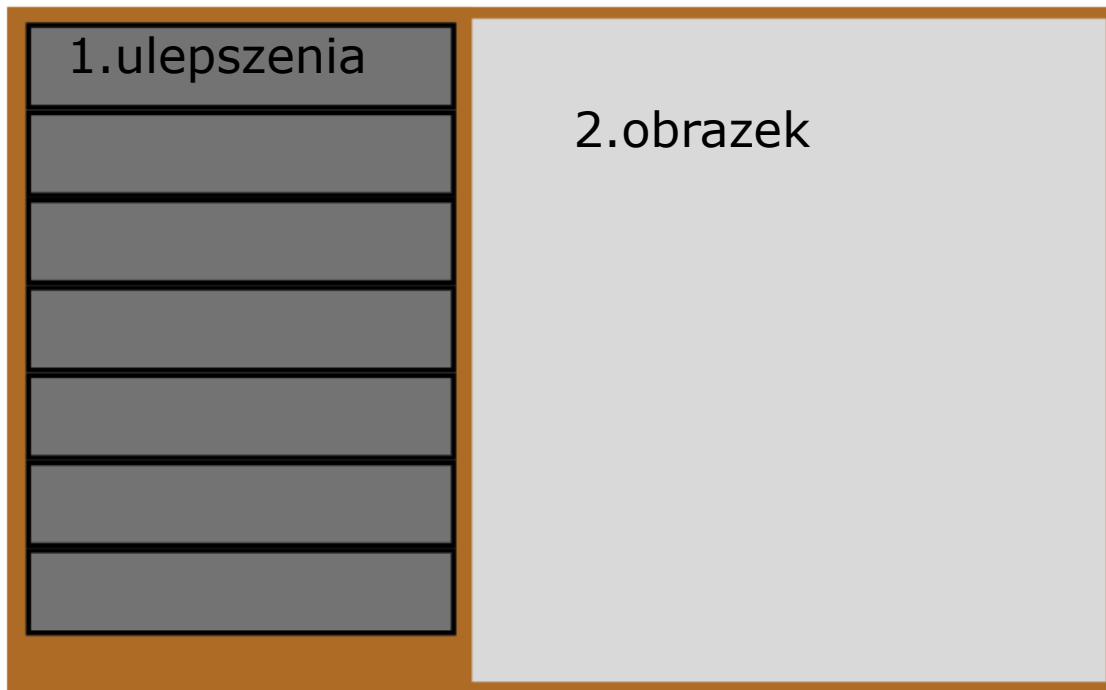
### Funkcjonalność

#### 1.Ulepszenia

- Ulepszenia w liście do scrollowania
- Podświetlenie po najechaniu
- Od lewej Obrazek → nazwa → cena
- Ulepszenia na które nie stać gracza są podświetlone na szaro
- Po zakupie spada na koniec listy, cena zmienia się na "kupiony" i jest podświetlony na szaro

#### 2.Obrazek

- Zmienia się na chwilę po zakupie ulepszenia



# 2.4 Sklep

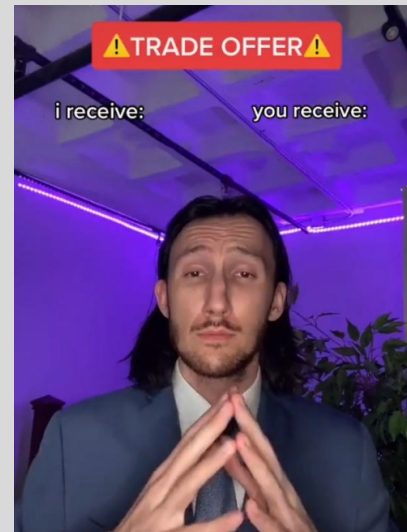
## Funkcjonalność

### 1.Przedmioty

- przedmioty w liście do scrollowania
  - Podświetlenie po najechniu
  - Od lewej ilość na obrazku Obrazek → nazwa → cena
  - Klikasz sprzedaję się I jest sigma
- ### 2.Obrazek
- Zmienia się na chwilę po zakupie przedmiotu

### 1.Przedmioty


### 2.Obrazek



# 2.5 Wiedźma

## Funkcjonalność

### 1.Przedmioty

- przedmioty w liście do scrollowania
- Podświetlenie po najechaniu
- Od lewej Obrazek → nazwa → jakie składniki potrzeba

### 2.Obrazek

- Zmienia się na chwilę po zakupie przedmiotu

### 1.Przedmioty

### 2.Obrazek



# 3. Narzędzia

Trello

