

○○○ ○○○



IT ШКОЛА



Один в поле воин

Минин Даниил

Оглавление

1. Введение
2. Цель проекта
3. Структура приложения
4. Показ работоспособности
5. Заключение

Цель



Закрепить на практике знания, полученные за год обучения, и продемонстрировать их.

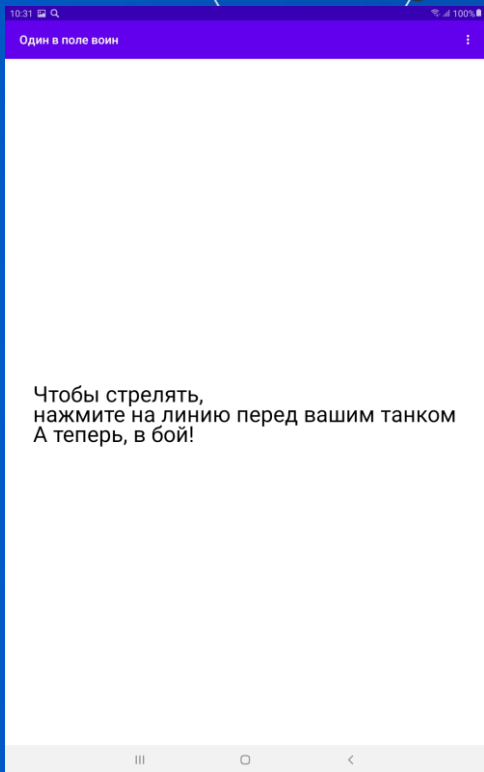
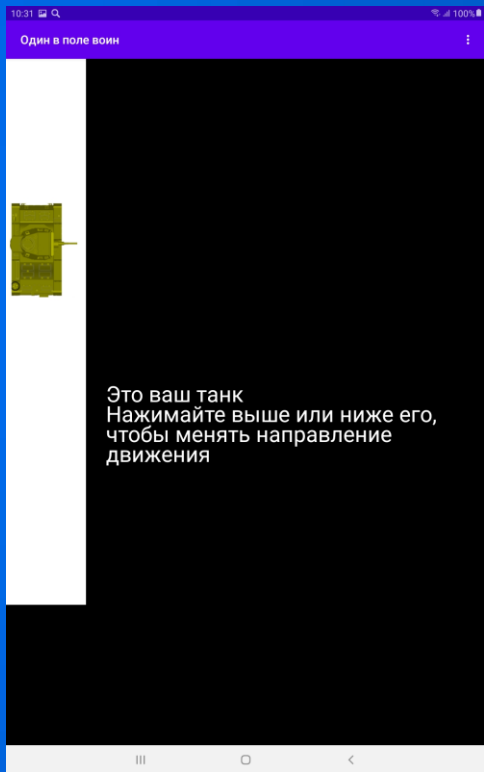
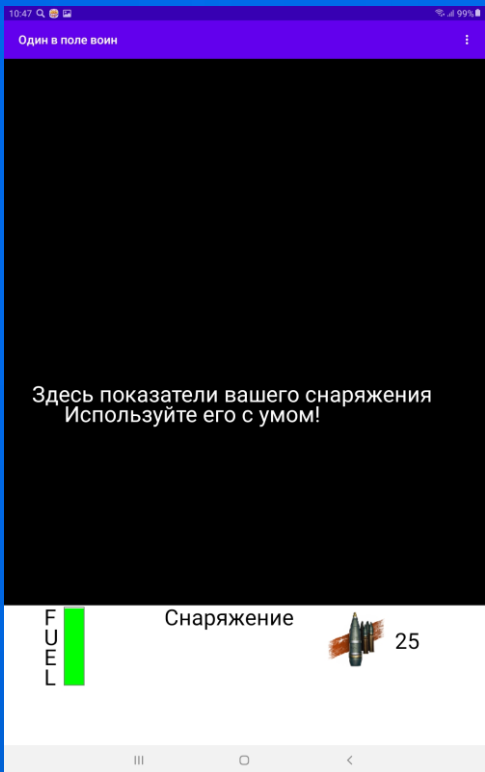
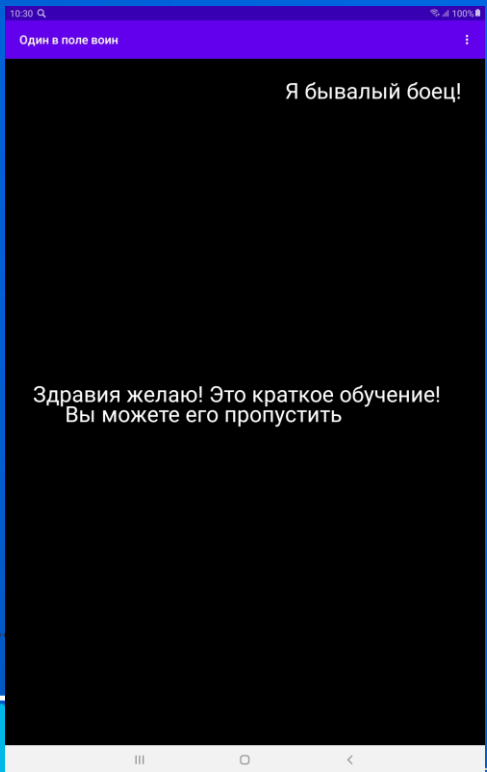
Структура приложения

1. В приложении имеется 3 класса:
 - 1) MainActivity
 - 2) Sprite
 - 3) GameView
2. Несколько дополнительных XML разметок
3. 2 файла с изображениями игрока и противника

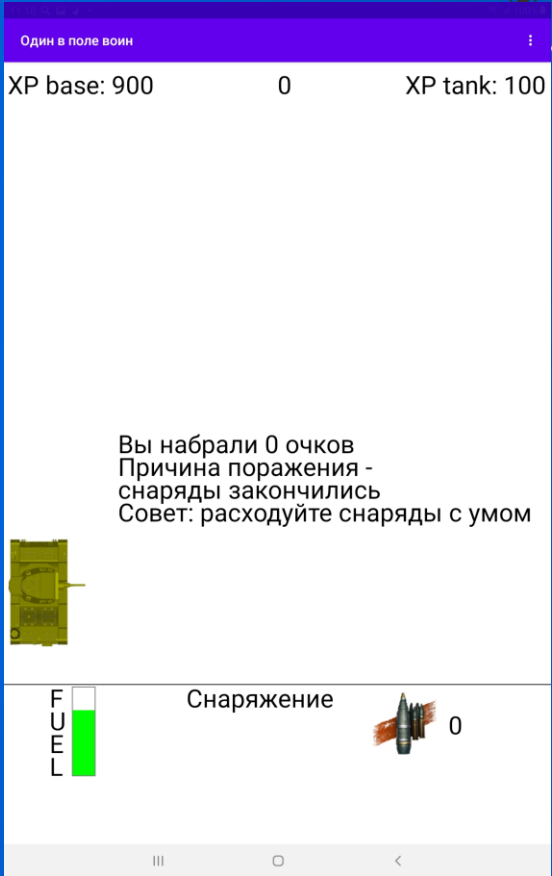
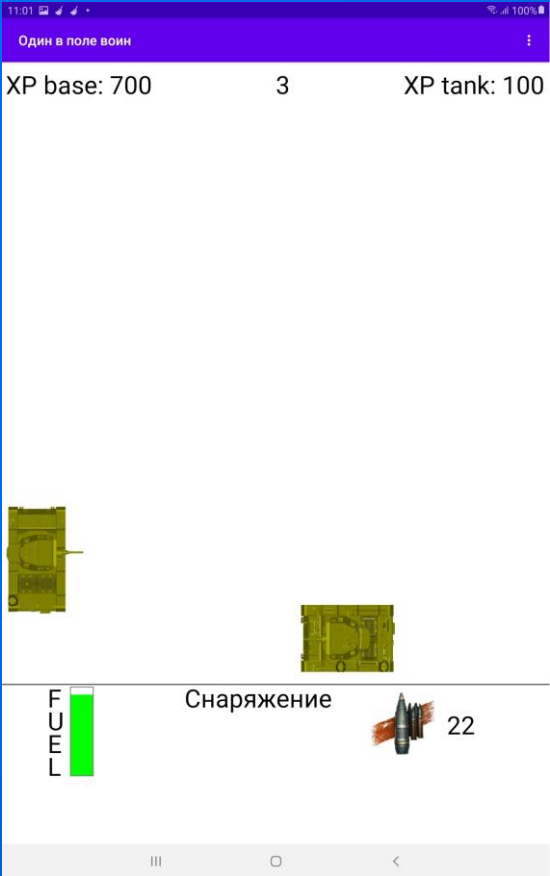
○○○ ○○○

1 часть приложения - обучение

Его можно как прочитать, так и пропустить



2 часть приложения – сама игра



Показ работоспособности



Смотрим видео))

Заключение

В приложении имеется раздел «настройки». На данный момент он не работает. В будущем, я планирую его использовать для переключения между режимами игры. Например, появится режим «Компания», который подразумевает под собой прохождение уровней и прокачку **танков**. Да, да, именно танков, так как игра позволяет добавление различных наций, типов техники и прочего.



Спасибо за внимание!

SAMSUNG