

ΠΜΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΤΑΧΕΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

ΑΤΟΜΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ 2 ΜΟΝΑΔΩΝ (ΒΑΘΜΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΒΑΘΜΟ 10)

Διδάσκων: Ευθύμιος Αλέπης

Περιγραφή θέματος:

Στο προηγούμενο δημιουργήσαμε ένα παιχνίδι, όπου ο χρήστης πρέπει να μαζέψει πόντους πατώντας πάνω σε ένα αυτοκίνητο (γραφικό) που κινείται μέσα στην οθόνη και το οποίο αλλάζει θέση (τυχαία). Το παιχνίδι διαρκεί συγκεκριμένο χρόνο, 20 δευτερόλεπτα με αντίστροφη μέτρηση.

Καλείσθε να επεκτείνετε τις δυνατότητες του παιχνιδιού, υλοποιώντας τις εξής επιπλέον λειτουργίες:

- Ύπαρξη επιπέδων δυσκολίας (εύκολο-δύσκολο). Αυτά μπορούν να γίνουν τροποποιώντας: τον χρόνο εμφάνισης του γραφικού, το μέγεθος του γραφικού και το μέγεθος της οθόνης/φόρμας, εναλλαγή σε χρώματα της φόρμας (κόκκινο-πράσινο)
- Καταγραφή στοιχείων χρηστών κατά την έναρξη του παιχνιδιού (ζητώντας user name), ώστε να μπορεί ο καθένας να γνωρίζει τις επιδόσεις του (δοκιμάστε να βάλετε και ημερομηνία/ώρα)
- Χρήση ήχων
- Μενού επιλογών στο πάνω μέρος της φόρμας (menustrip)
- Αποθήκευση στοιχείων χρηστών σε αρχείο txt (μπορεί να επιτευχθεί μέσω ενός richTextBox).
- Προαιρετικά: Ύπαρξη highest score.

Φυσικά, είστε ελεύθεροι να βάλετε και όσες επιπλέον δυνατότητες εσείς θέλετε στο παιχνίδι!

Καλή επιτυχία!

***είστε ελεύθεροι να κάνετε και όσες ακόμα προσθήκες στην εφαρμογή θέλετε**