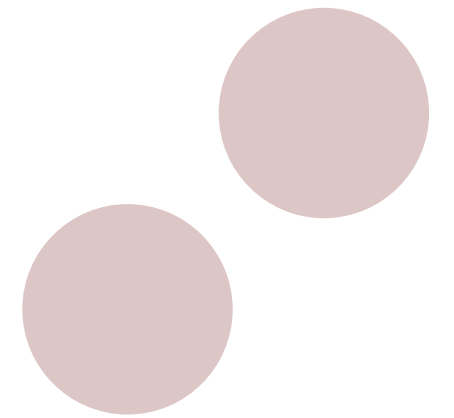
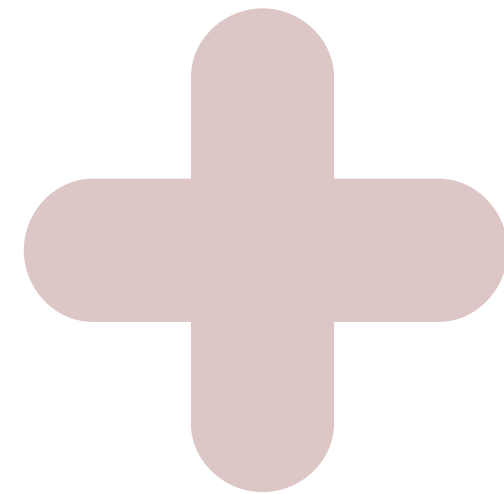


# COIN COLLECTOR





# Cel gry

Zbieranie monet na planszy w ograniczonym czasie.

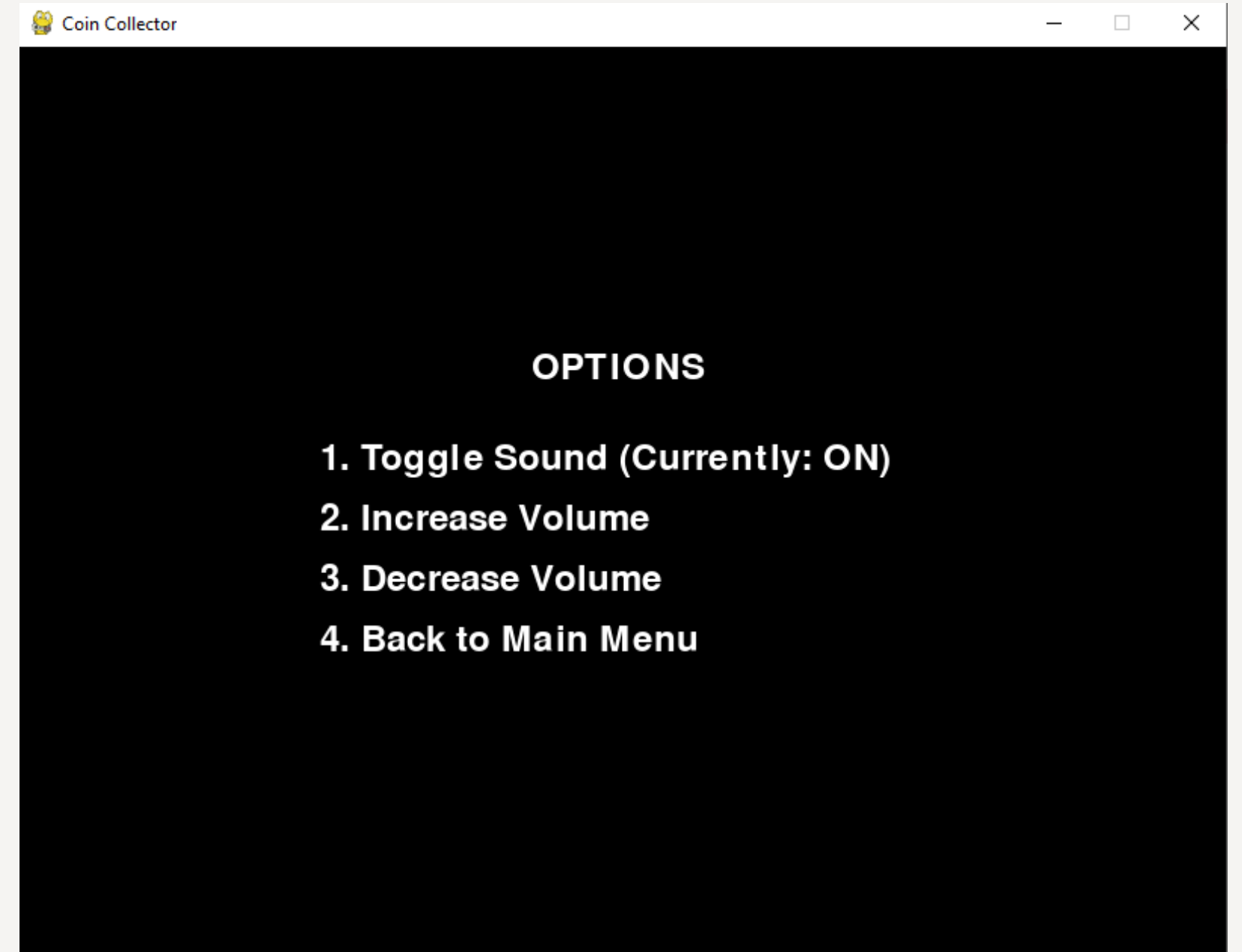
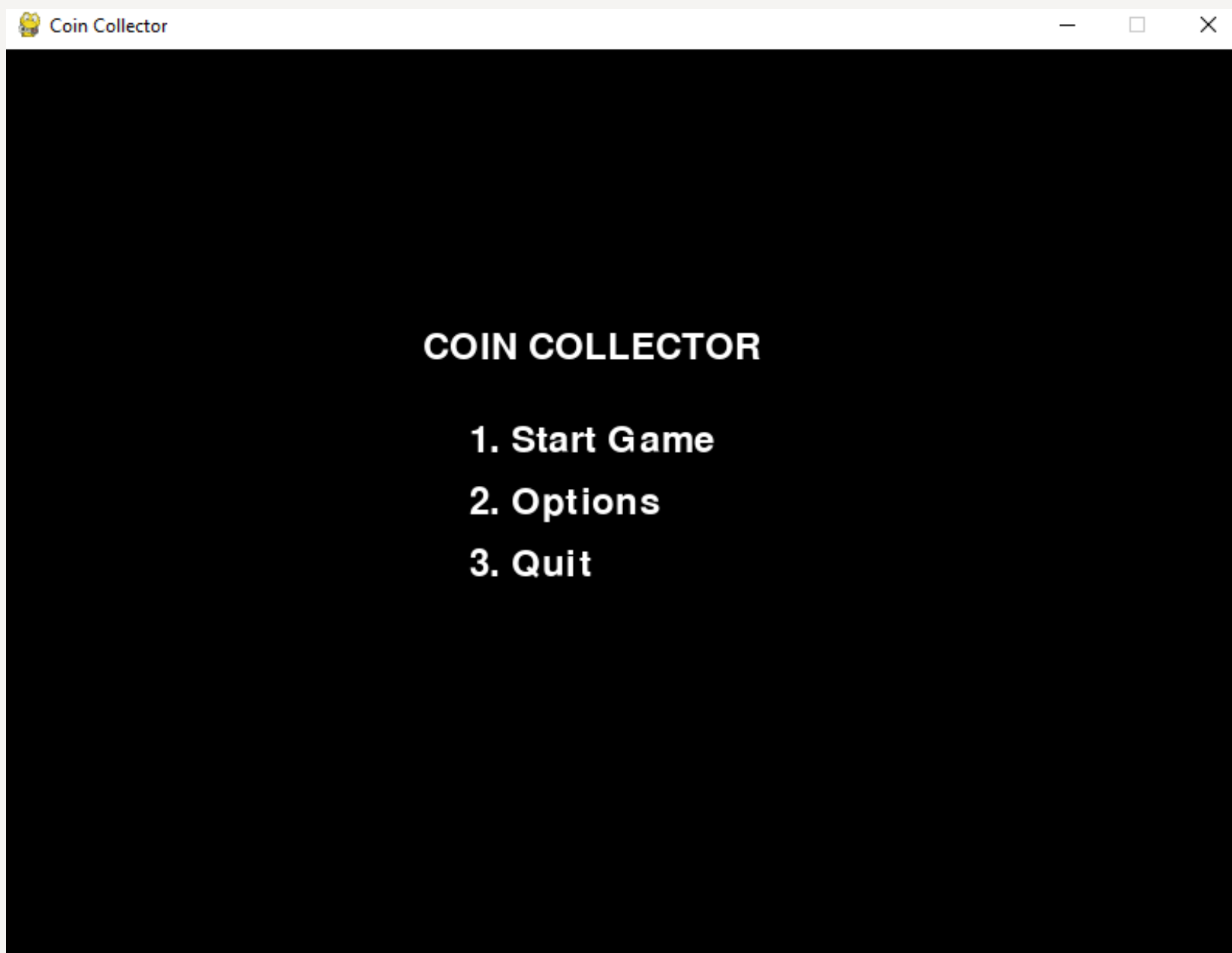
Unikanie wrogów i ich pocisków.

Przechodzenie do coraz trudniejszych poziomów.

Wydawanie zebranych monet na ulepszenia między poziomami.

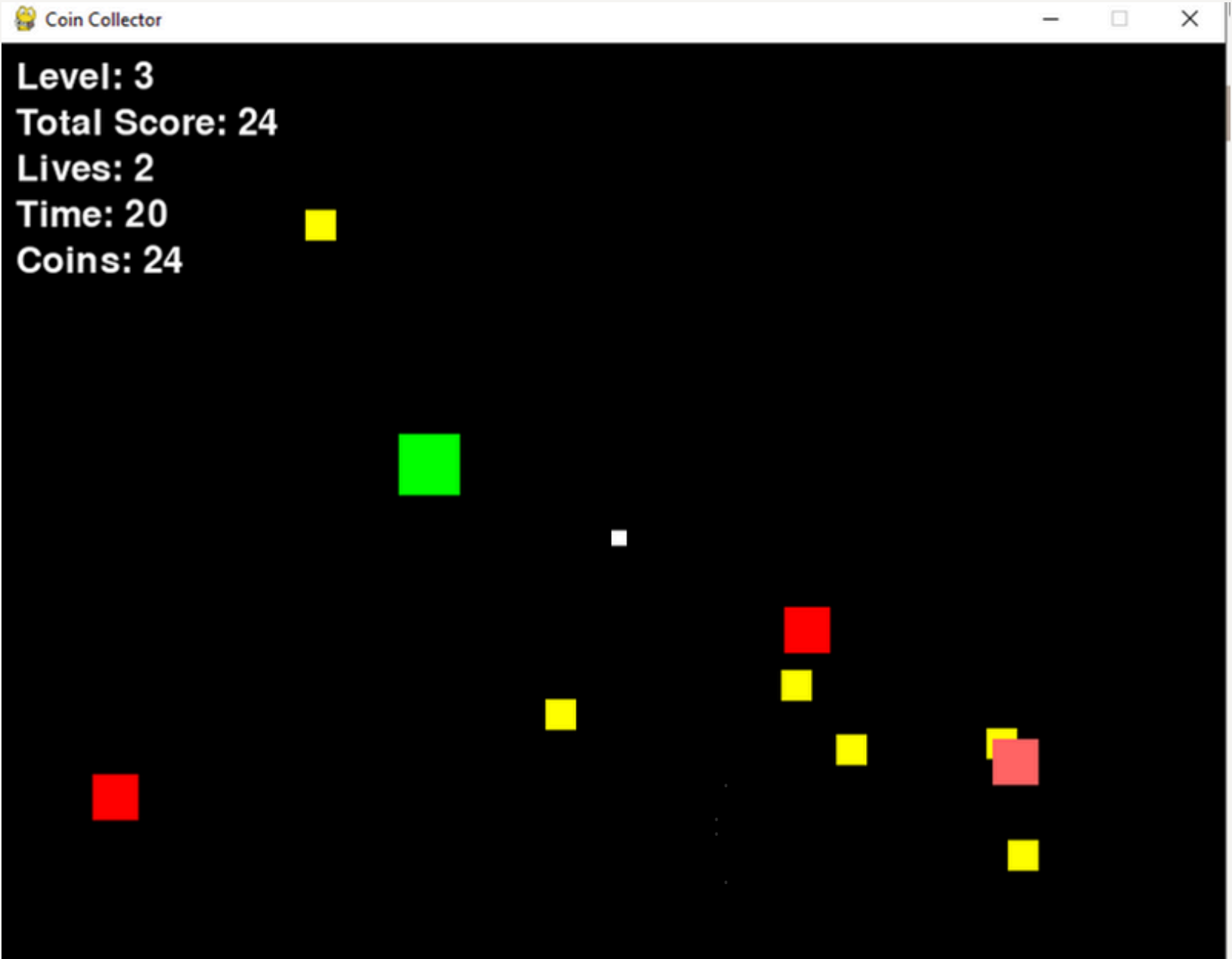


# MENU



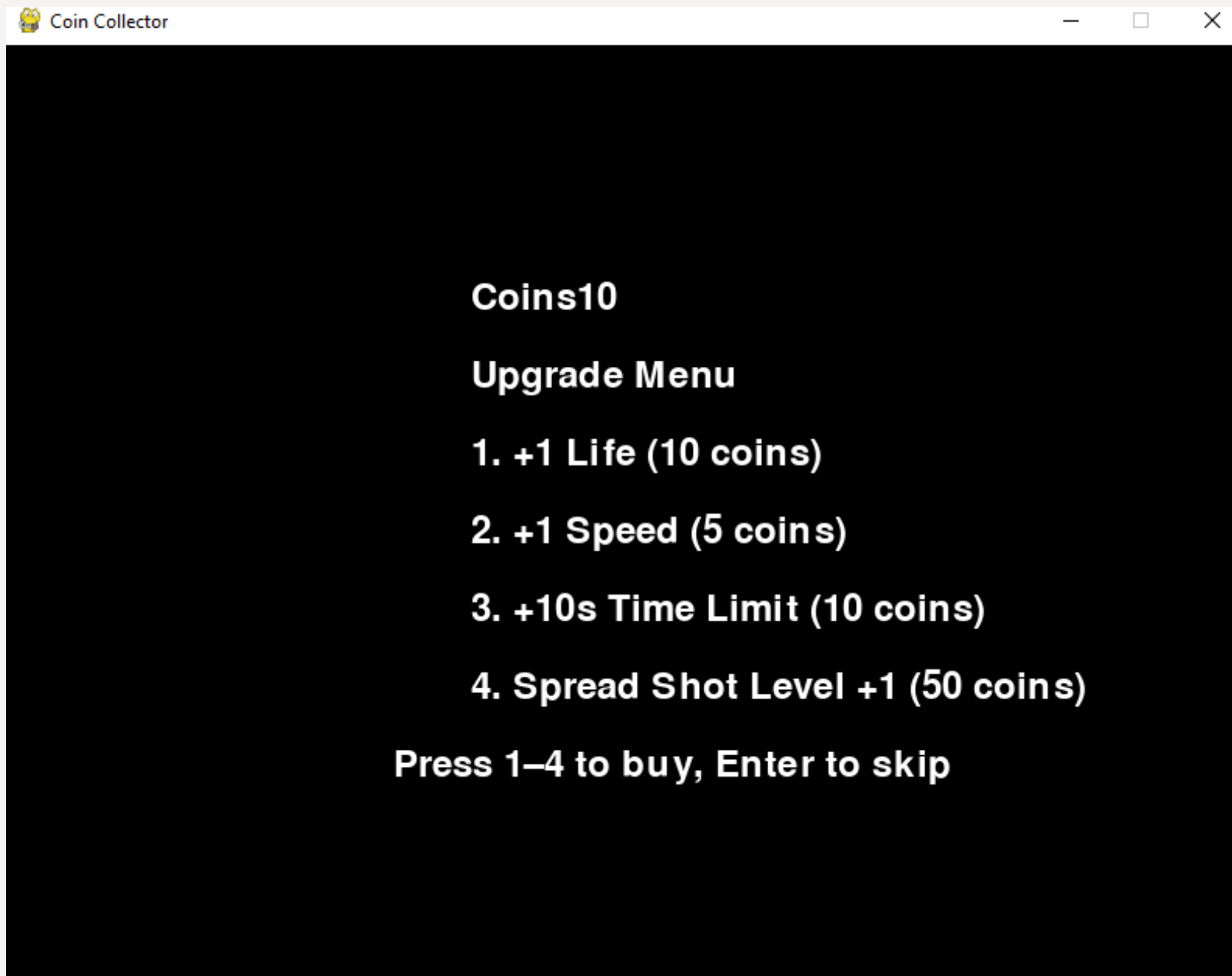


# GAMEPLAY





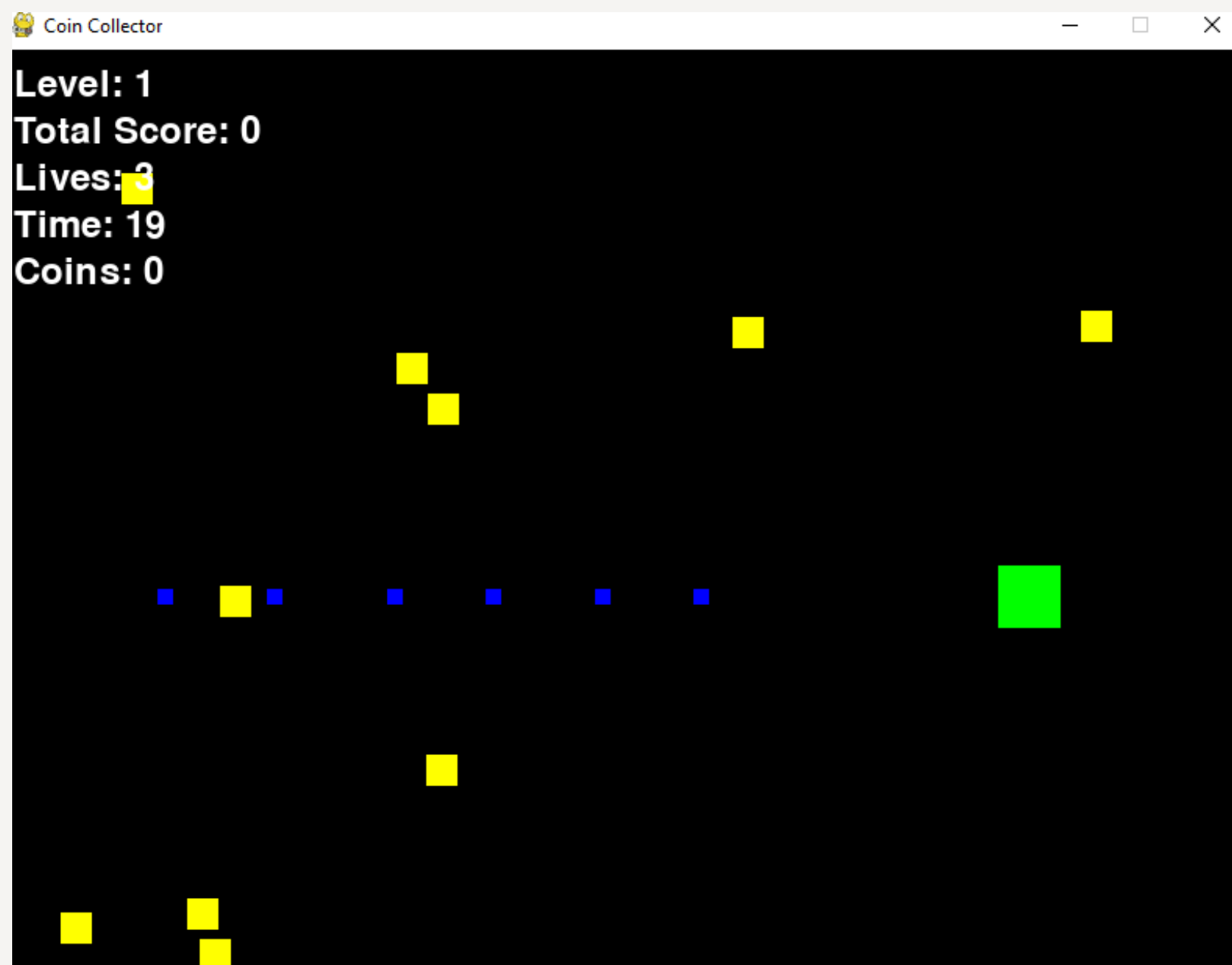
# UPGRADE-Y



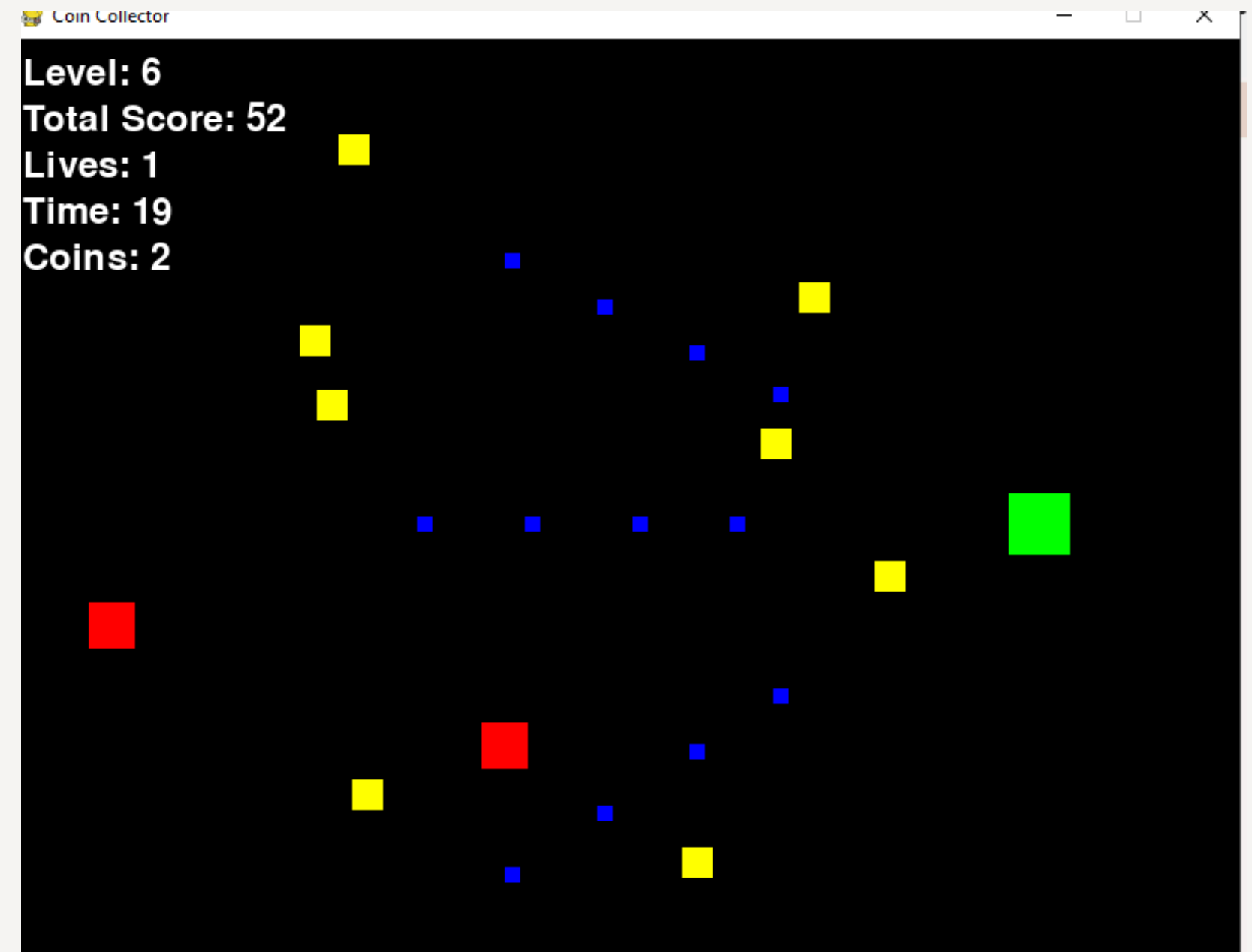


# STRZELANIE

Podstawowe



Spread lvl 1





# NAPOTKANE PROBLEMY

Gracz mógł zespawnic się na przeciwniku na początku poziomu.

Dodałem tymczasowe invulnerability na pierwsze 2s poziomu oraz po otrzymaniu obrazu

```
def set_invulnerable(self):  
    self.invulnerable = True  
    self.invulnerable_start = pygame.time.get_ticks()  
  
def check_invulnerability(self):  
    if self.invulnerable and pygame.time.get_ticks() - self.invulnerable_start > INVULNERABILITY_DURATION:  
        self.invulnerable = False
```



# WSZYSTKIE FUNKCJONALNOSCI

- Obsługa klawiatury (np. ruch, atak, skok)
  - Wykrywanie kolizji między obiektami
    - System punktacji
    - System żyć lub pasków energii
    - Ulepszenia/bronie/power-upy
- Zbieranie przedmiotów (np. monety, klucze)
- Mechanika levelowania (np. coraz trudniejsi przeciwnicy)
- Ograniczenie czasowe (odliczanie, czas na wykonanie zadania)
- Proceduralne generowanie plansz (np. losowe rozmieszczenie przeszkód)
- System ekonomii (np. waluta, sklep, zakupy)

- Muzyka w tle
  - Efekty dźwiękowe (skoki, uderzenia, wybuchy)
    - Możliwość włączenia/wyłączenia dźwięku
    - Ekran wygranej i przegranej
- Interfejs użytkownika (UI): licznik punktów, pasek życia itp.





**DZIEKUJE ZA UWAGĘ**

Iwo Płotka s27139

T