

Języki programowania wysokiego poziomu - projekt

11.10.2018

Jakub Chmielewski

169483

Elektronika G2

Temat projektu

Zręcznościowo-edukacyjna gra "Segregator".

Technologia wykonania

Java Android.

Cele

Stworzenie gry która poprzez zręcznościową rozgrywkę nauczy użytkownika prawidłowej segregacji śmieci (zgodnie z rozporządzeniem Ministra Środowiska z dnia 29 grudnia 2016 r.).

Promowanie dbania o środowisko wśród dzieci i dorosłych. WYROBIE NAWYKÓW wyrzucania odpadów do właściwych pojemników.

Opis

Gra polega na łapaniu do kosza odpadów które spadają z góry. Pojemnikiem można poruszać na prawo i lewo. W zależności od wybranego kosza należy łapać odpowiednie śmieci. Każdy złapany obiekt pasujący do oznaczenia pojemnika dodaje punkt do wyniku, a niepasujący odejmuje punkt od wyniku końcowego.

