

# Plan projektu – Programowanie zdarzeniowe

Krystian Kujawski 291129

## Temat

Projektem będzie gra Arkanoid z dodatkowymi bonusami takimi jak:

- bonusy zwiększające bądź zmniejszające pole do odbijania
- bonusy wpływające na zachowanie piłki (przyśpieszające bądź spowalniające)
- bonusy zwiększające liczbę piłek na ekranie
- Generowane będą różne plansze

## Sterowanie

Strzałki w lewo i prawo odpowiednio poruszają pole do odbijania piłek

## Prototyp

Prototypem będzie poruszające się pole do odbijania piłki wraz z piłką która porusza się pionowo po ekranie oraz zbija jeden klocek. Piłka będzie poruszała się pionowo bez względu na pole do odbijania.

## Obsługa programu

Gracz ma 3 życia na zabicie wszystkich klocków w grze. Po utracie wszystkich żyć bądź zбиciu wszystkich klocków gra się kończy. Plansza generuje się losowo wraz z bonusami. Niektóre klocki w grze mają bonusy wpływające na rozgrywkę, po ich zбиciu aktywują się.

*Czerwony* – zwiększa bądź zmniejsza wielkość pola do odbijania

*Niebieski* – podwaja liczbę piłek (maksymalnie 10)

*Pomarańczowy* – zwalnia wszystkie istniejące piłki

*Zielony* – przyśpiesza wszystkie istniejące piłki

Sterowanie gry:

Strzałki – odpowiednio przesuwają pole do odbijania

Spacja – uruchamia zatrzymaną grę

Escape – losuje nową planszę do gry