



Wyższa Szkoła Technologii
Informatycznych w Katowicach

Systemy wbudowane i mobilne – gra „Driver”

Autor: Konrad Karolewski

Prowadzący: dr Tomasz Xięski

Grupa: 7ION1

Rok akademicki: 2021/2022

Kierunek: Informatyka

Spis treści

1. Opis aplikacji	2
2. Opis funkcji	3
3. Algorytmy i schematy	6
Spis ilustracji	8

1. Opis aplikacji

Stworzenie prostej gry mobilnej polegającej na zdobyciu jak najwyższego wyniku przy minimalnie zwiększającej się z każdą sekundą trudnością. W grze kierujemy samochodem jeżdżącym po torze i musimy unikać przeszkód, po zderzeniu z przeszkodą tracimy życie i musimy zaczynać od nowa.

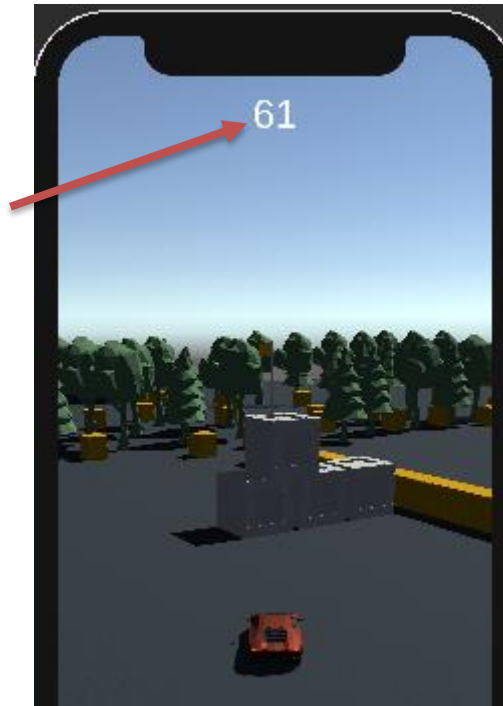


Rysunek 1 Przykładowy zrzut z gry

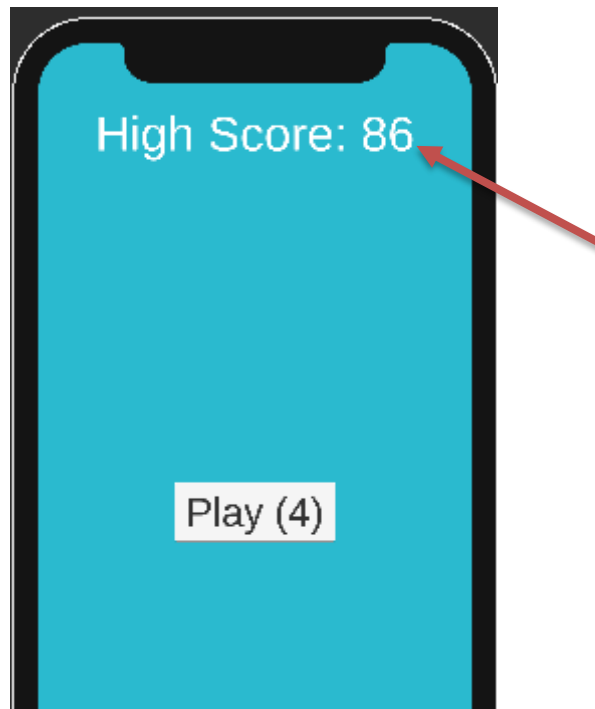
2. Opis funkcji

Krótki opis funkcji znajdujących się w aplikacji:

- System liczenia punktów – z każdą pokonaną odległością przez samochód rośnie liczba punktów, po przegranej aplikacja sprawdza czy wynik był lepszy od „highscore”, czyli najwyższego osiągniętego wyniku,

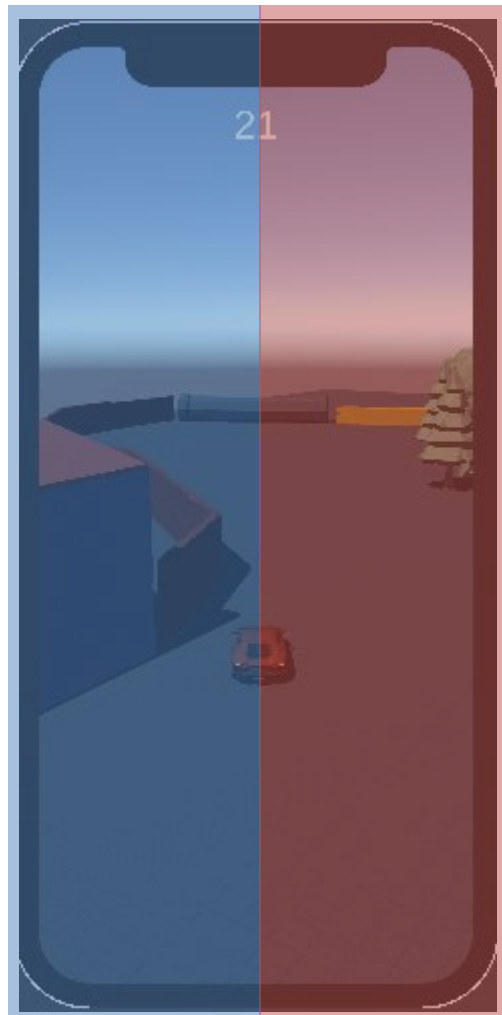


Rysunek 2 Liczba punktów w grze



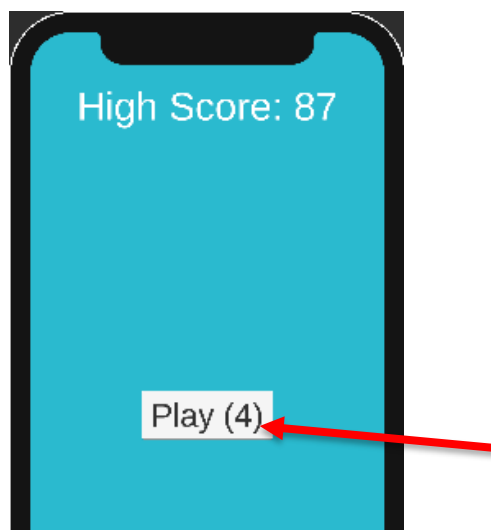
Rysunek 3 Najwyższy wynik

- Prowadzenie samochodu – sterowanie samochodem odbywa się poprzez dotykanie odpowiednio lewej oraz prawej części ekranu



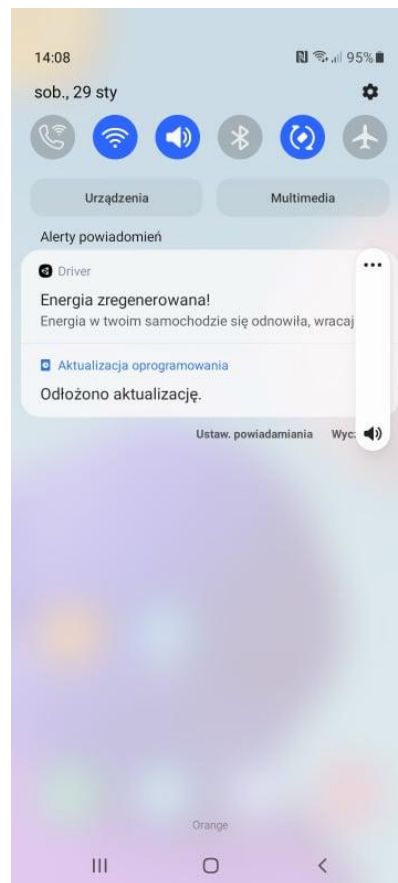
Rysunek 4 System kierowania

- System dostępnej energii – aplikacja zezwala podjęcie 5 prób, po przegraniu 5 gier, trzeba odczekać 1 min w celu odnowienia energii



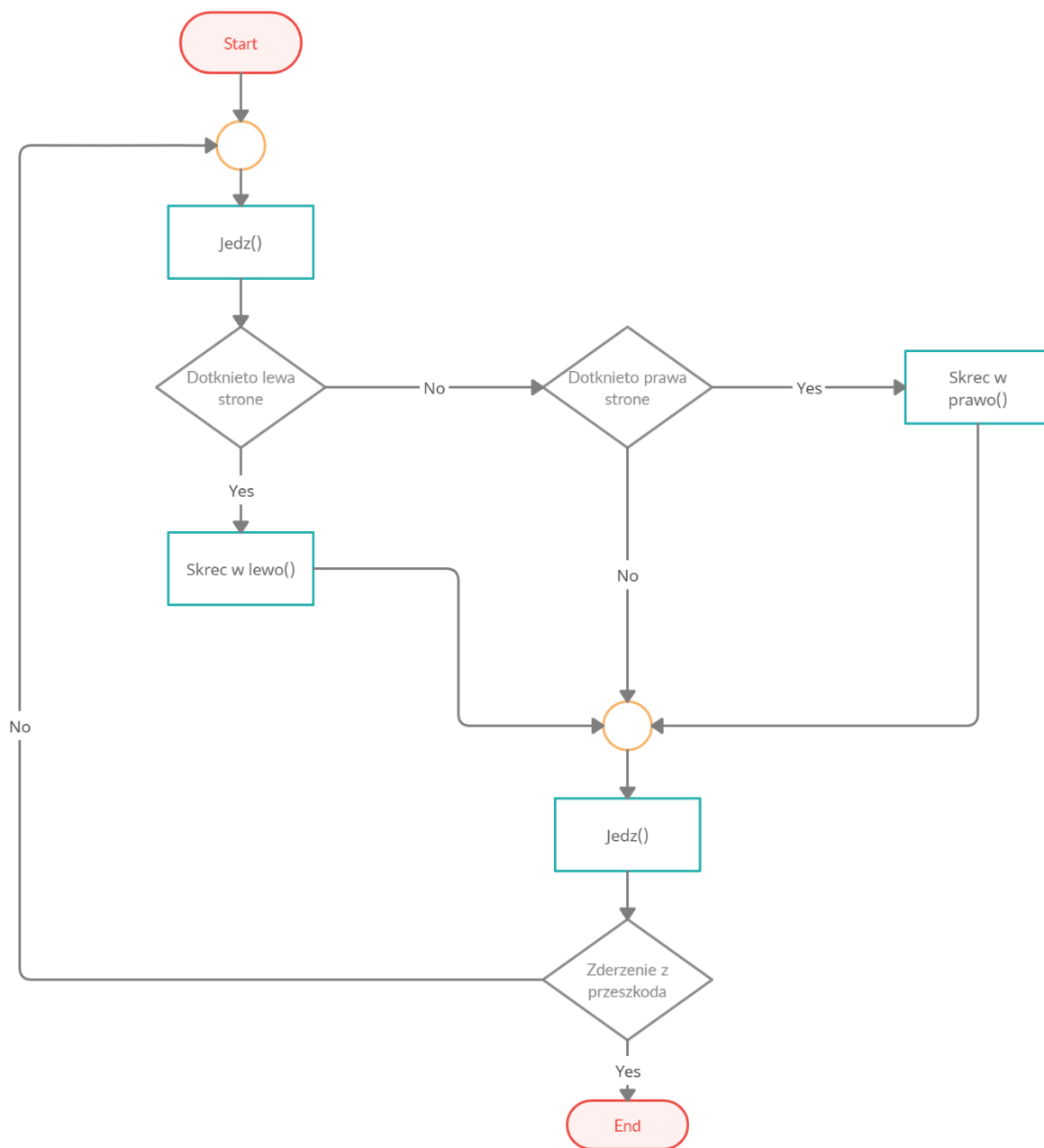
Rysunek 5 Liczba dostępnej energii

- Funkcja powiadomień – po straceniu całej energii można wyjść z gry po czym aplikacja wyśle powiadomienie że energia się już odnowiła i można wrócić do gry

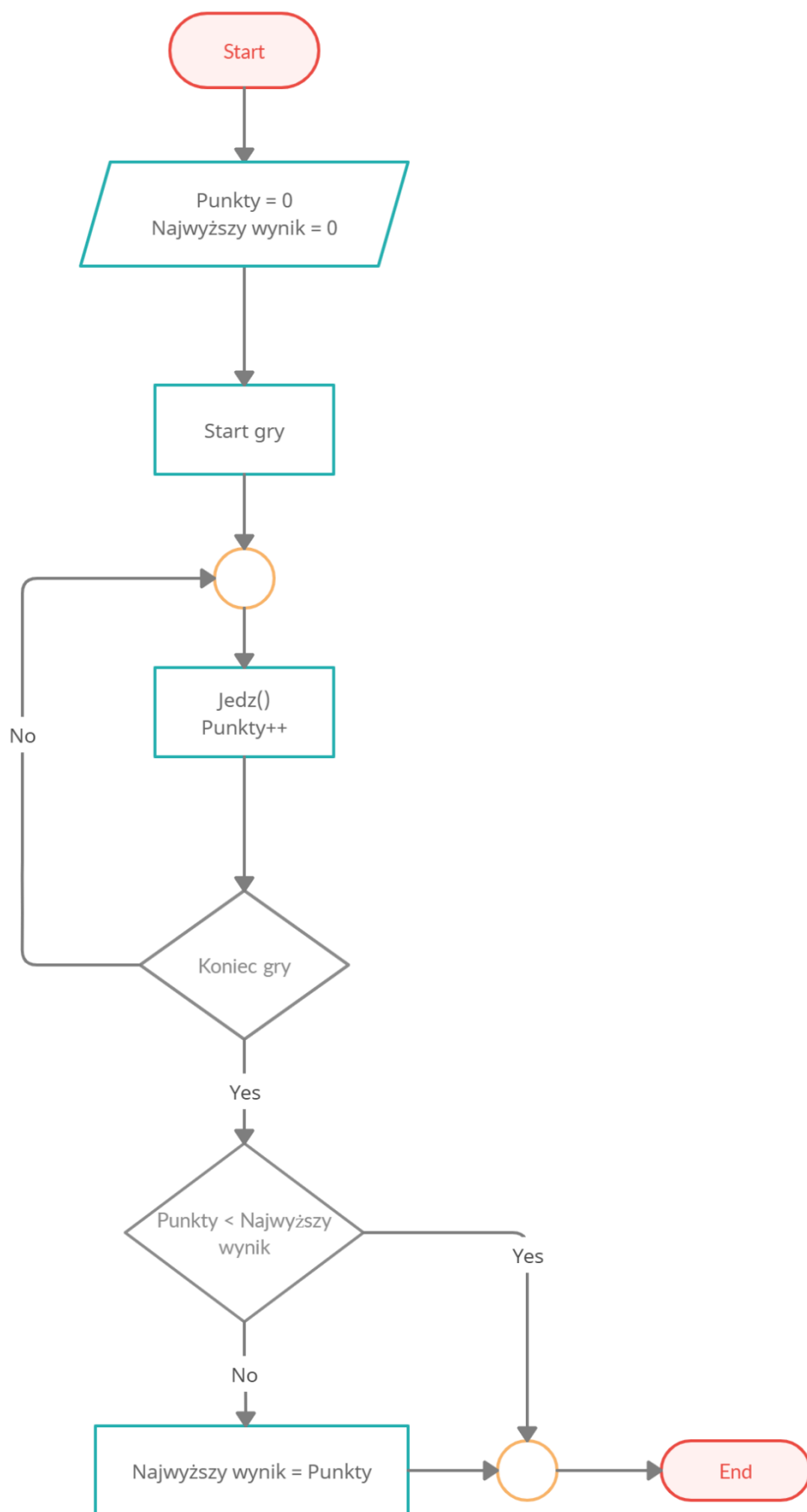


Rysunek 6 Powiadomienia

3. Algorytmy i schematy



Rysunek 7 Schemat blokowy rozgrywki



Rysunek 8 Schemat blokowy systemu punktacji

Spis ilustracji

Rysunek 1 Przykładowy zrzut z gry	2
Rysunek 2 Liczba punktów w grze	3
Rysunek 3 Najwyższy wynik	3
Rysunek 4 System kierowania	4
Rysunek 5 Liczba dostępnej energii	4
Rysunek 6 Powiadomienia	5
Rysunek 7 Schemat blokowy rozgrywki	6
Rysunek 8 Schemat blokowy systemu punktacji	7