

Daily Discrete Deck (3D)

Maja Giglok, Gabriela Pietras, Anna Szpak

1 Główny pomysł

Jednoosobowa gra karciana, w którą można grać na czas oraz ćwiczyć perfekcję (pomyłka to przegrana). Postępy z ostatniego i obecnego miesiąca jak i statystyki gracza zapisywane są w kalendarzu.

2 Kalendarz

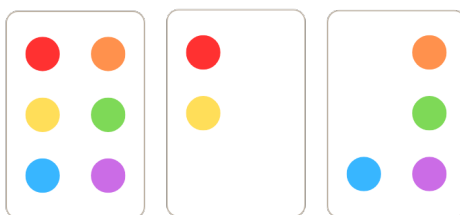
Uproszczona wersja kalendarza dla dwóch miesięcy. Pokazuje w postaci okienek jak często grano oraz ogólną ilość ukończonych gier i najlepsze wyniki.

3 Gra

Gra to Projective Set. Składa się z $2^6 - 1 = 63$ kart. Na każdej karcie jest maksymalnie jedna kropka w jednym z sześciu kolorów. Kropka w każdym kolorze jest lub jej nie ma. Na planszy jest (prawie) zawsze 7 kart. Po ruchu gracza karty są dokładane ze stosu nieużytych jeszcze kart. Gdy karty na stosie się skończą i na ekranie jest 7 lub mniej kart, to karty te gracz musi samodzielnie zebrać, mimo że zawsze tworzą one SETa. Gracz wybiera dowolny niepusty podzbiór kart (tak naprawdę co najmniej 3 karty, ponieważ karty nie powtarzają się, ani nie ma "pustej" karty) i potwierdza swój wybór. Jeśli każda kropka występuje w tym zbiorze parzyście wiele razy to nazywamy ten zbiór SETem. Poprawnie wybrane karty znikają i nie uczestniczą w dalszej grze. Jeśli gracz się pomyli, to przegrywa. Gra kończy się gdy skończą się karty. Dodatkowo liczony jest czas gry.

4 Projekt kart

Przykładowe karty —zdjęcie poniżej.



Rysunek 1: Karty tworzące seta w grze ProSET

5 Implementacja

- Przycisk NEW GAME resetujący rozgrywkę.
- Przycisk SURRENDER wskazujący zbiór kart tworzący seta i kończący grę.
- Przycisk X anulujący wybranie kart.
- Przycisk CONFIRM zatwierdzający wybrane karty.
- Przycisk SUM pokazujący xor (sumę mod 2) wybranych przez gracza kart.
- Wyświetlana jest liczba zebranych kart lub kart pozostałych do zebrania.
- Wyświetlany jest czas danej gry oraz najlepszej gry.

6 Framework/biblioteki

libGDX

7 Opcjonalne

- Ocena gry każdego dnia na podstawie uzyskanych czasów.
- Opcja sklepu. Za grę każdego dnia zdobywa się punkty. Można za nie kupić inny rodzaj kart (inne kolory / kształty elementów na kartach).
- Wyższe poziomy - karty mają więcej kropek.