

Rafał Kupibida  
Piotr Sadura

## Gra Ścieżka - pierwszy etap

Okno aplikacji zawiera planszę z czterema przyciskami umieszczonymi na środku w pionie (rysunek A). Wybranie opcji Start powoduje wyświetlenie okna z wyborem trybu sieciowego lub lokalnego. Po wyborze trybu następuje wyświetlenie okna dialogowego (rysunek B) z prośbą o podanie nazwy gracza. W tym oknie podaje się nazwę gracza, możemy ją potwierdzić przyciskiem "Ok", bądź anulować przyciskiem "Anuluj". Za pomocą przycisku "Anuluj" cofamy się do podstawowej planszy gry. Wybranie przycisku "Ok" powoduje przejście do okna z wyborem trudności gry (rysunek C), mamy trzy poziomy trudności: "łatwy", "średni", "trudny" (różnią się one szybkością poruszania się planszy gry). Wybranie poziomu gry powoduje przejście do okna gry, które składa się z: planszy gry oraz bocznego paska, w którym wyświetla się czas oraz liczba żyć (rysunek G).

Celem gry jest przeprowadzenie pojazdu przez trasę bez uderzenia w przeszkody. Plansza gry przedstawia przesuwającą się ścieżkę o nieregularnych brzegach z przeszkodami, po której porusza się pojazd. Zadaniem gracza jest sterowanie pojazdem i doprowadzenie go do mety bez uderzenia w brzeg ścieżki lub przeszkody. Gra składa się z 3 poziomów (różnych od siebie plansz), przejście na kolejny poziom jest wówczas, gdy nie uderzymy w żadną przeszkodę. Uderzenie w przeszkodę powoduje powrót do początku danego poziomu i utratę życia. Każdy gracz na start ma ograniczoną liczbę 3 żyć. Dodatkowym elementem gry są występujące na trasie bonusy w postaci kwadracików lub kółek. Najeżdżenie pojazdem na kwadracik skutkuje zdobyciem dodatkowej liczby punktów, a na kółko dodaniem jednego życia. Końcowa liczba punktów przyznawana jest na podstawie czasu gry do utraty posiadanych żyć lub czasu przejechania wszystkich poziomów przeskalowanym przez współczynnik zależny od poziomu trudności ( $\text{trudny}=1$ ,  $\text{średni}=0.75$ ,  $\text{łatwy}=0.5$ ) oraz ilości zebranych bonusów.

Po zakończeniu gry pojawia się okno z rezultatem (wygrana lub przegrana) i uzyskaną liczbą punktów (rysunek D). Naciśnięcie przycisku "Ok" powoduje przejście programu do podstawowej planszy gry. W przypadku wygranej, czas gry dopisywany jest do listy najlepszych wyników (największa liczba punktów).

Wybranie przycisku "Lista najlepszych wyników" z podstawowej planszy powoduje wyświetlenie okna z listą najlepszych wyników (rysunek E). Przycisk "Ok" w tym oknie powoduje powrót do podstawowej planszy gry. Lista najlepszych wyników jest zapisywana do pliku i odczytywana z niego po ponownym uruchomieniu aplikacji.

Wybranie przycisku "Pomoc" z podstawowej planszy gry powoduje wyświetlenie okna z podstawowymi zasadami gry (rysunek F). Przycisk "Ok" w tym oknie powoduje powrót.

Przycisk "Koniec" kończy działanie programu.