

Politechnika Świętokrzyska w Kielcach
Wydział Elektroniki, Automatyki i Informatyki

Podstawy grafiki komputerowej 2– Projekt
Informatyka –II rok, semestr 4, Rok akademicki - 2023/2024

Temat projektu:
Gra Platformowa 2D

Wykonali:
Kawecki Seweryn
Karwat Damian
Michalak Kacper
Grupa: 2ID11A

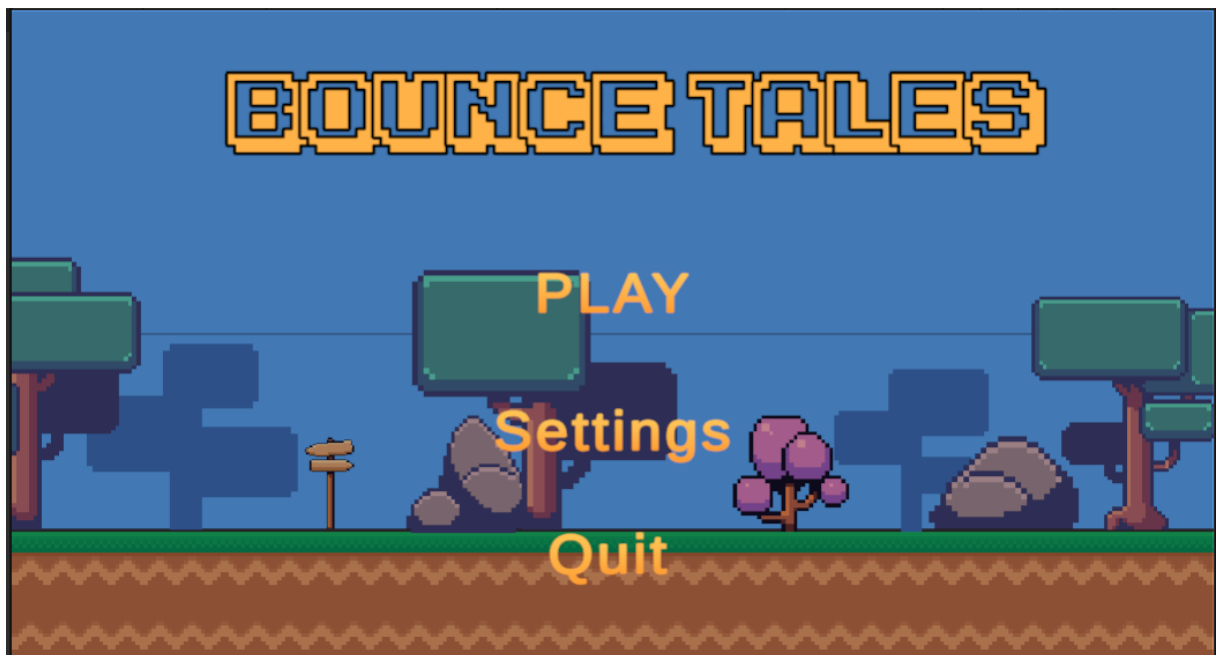
1. Wykonane prace w ramach II kamienia milowego

- Pełna implementacja projektów graficznych do gry.
- Stworzenie menu głównego, umożliwiającego użytkownikowi rozpoczęcie nowej gry lub wyjście z aplikacji.
- Dodanie mechaniki trwałego zapisu gry.
- Dodanie instrukcji gry, aby użytkownik miał łatwiejszy dostęp do informacji na temat reguł i sposobu rozgrywki.
- Przygotowanie efektów dźwiękowych i dodanie ich do gry.
- Testowanie gry i poprawa błędów.
- Dodanie ewentualnych poprawek, zmian lub ulepszeń.
- Przygotowanie sprawozdania z postępów prac nad projektem.

Link do repozytorium:

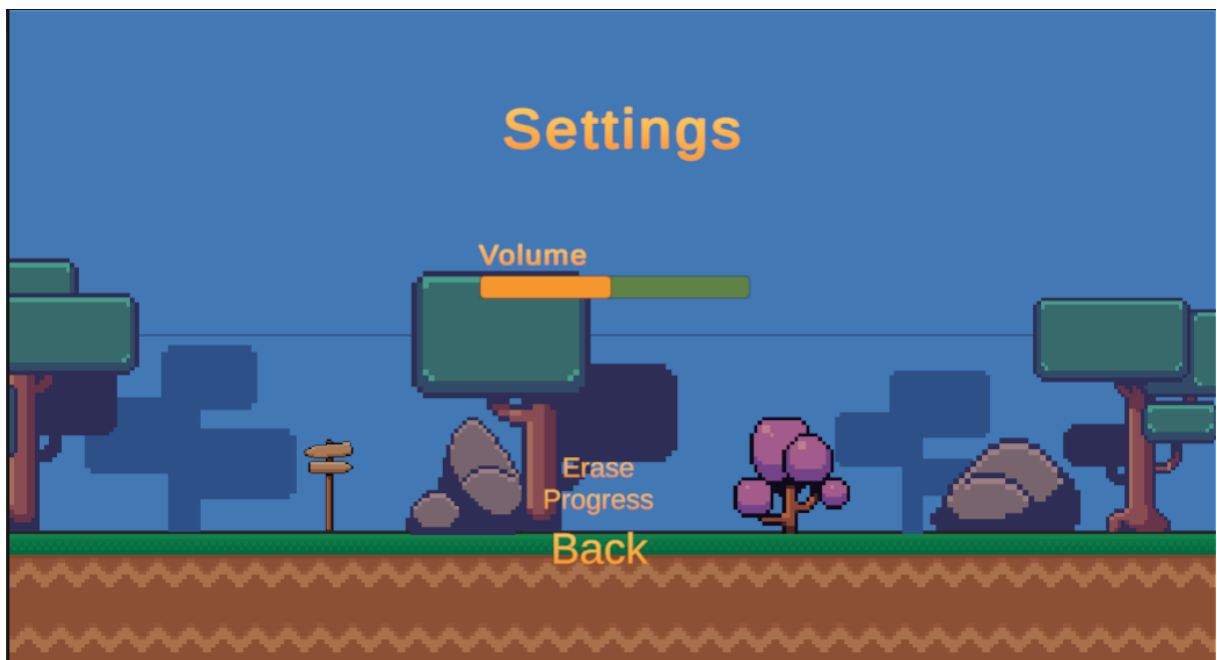
<https://github.com/kurczakooo/Bouncy-Tales-INSPIRACJA>

Menu główne zostało zmienione wizualnie od poprzedniej wersji implementując grafiki wykorzystywane w grze.



Main menu

W ustawieniach został poprawiony suwak głośności który pozwala regulować głośność muzyki w grze, oraz została dodana możliwość usunięcia swojego progresu.



Settings

Wybór poziomów został poszerzony o kolejny poziom oraz możliwość powrotu do menu głównego, dzięki zaimplementowaniu zapisu stanu gry gracz będzie wiedział które poziomy już ukończył. Ukończone poziomy zmieniają kolor na złoty.



Wybór poziomu



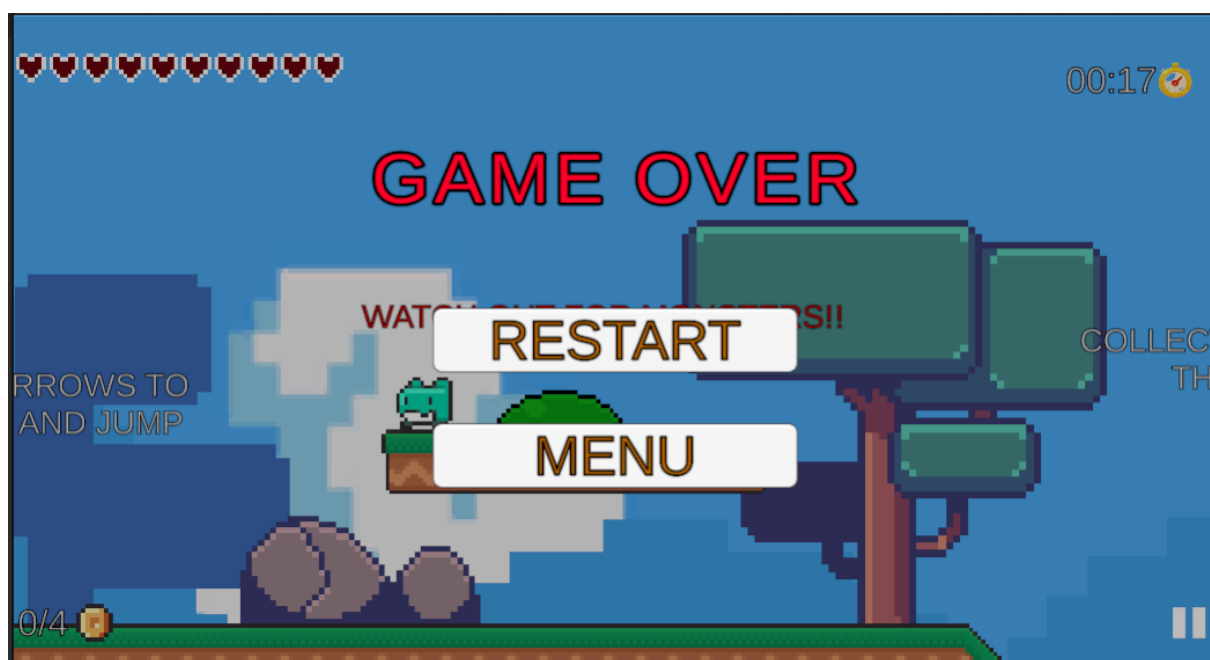
Dodano ekran wygranej oraz ekran pauzy które pozwalają na rozpoczęcie poziomu od nowa przejście do kolejnego poziomu lub powrót do menu głównego. Zaimplementowano również ekran przegranej gdy gracz straci całe zdrowie, pozwala on na powrót do menu oraz rozpoczęcie poziomu od nowa



Ekran wygranej



Ekran pauzy

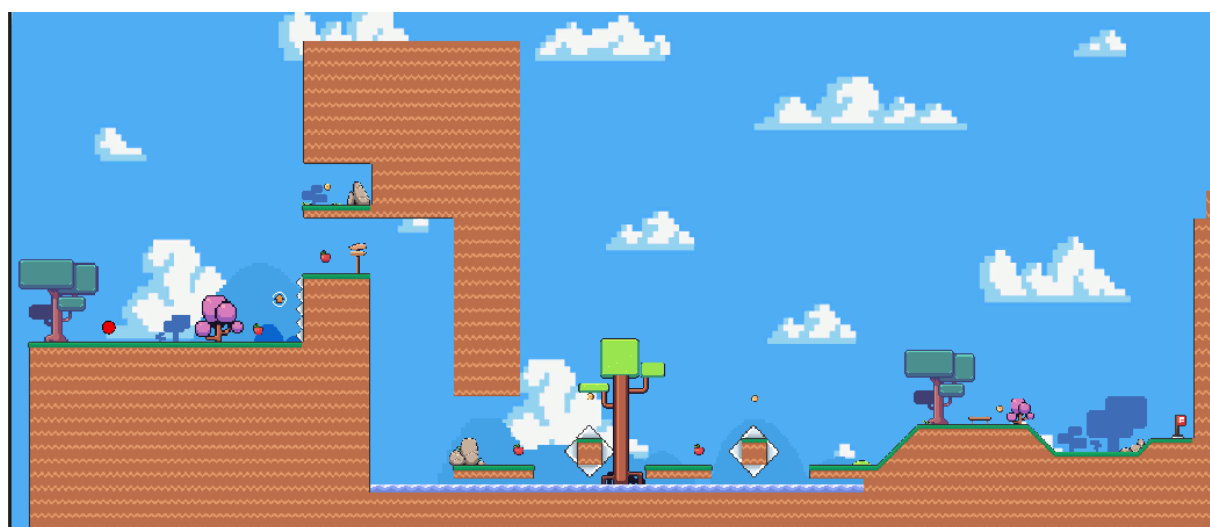


Ekran śmierci

Dodano nowy poziom oraz poprawiono graficznie poprzednie.



Level 1



Level 2

Zostały poprawione oraz dodane efekty dźwiękowe, poprawiono błędy graficzne oraz dodano zapis gry do pliku, stan gry jest zapisywany po przejściu poziomu. Poprawiono również błędy występujące podczas rozgrywki.

2. Prace, które zostaną wykonane w ramach I terminu

- Wprowadzanie ostatecznych poprawek do gry, testowanie.
- Stworzenie dokumentacji w programie Doxygen.
- Sporządzenie sprawozdania