

## Programowanie aplikacji multimedialnych

### Projekt 6.

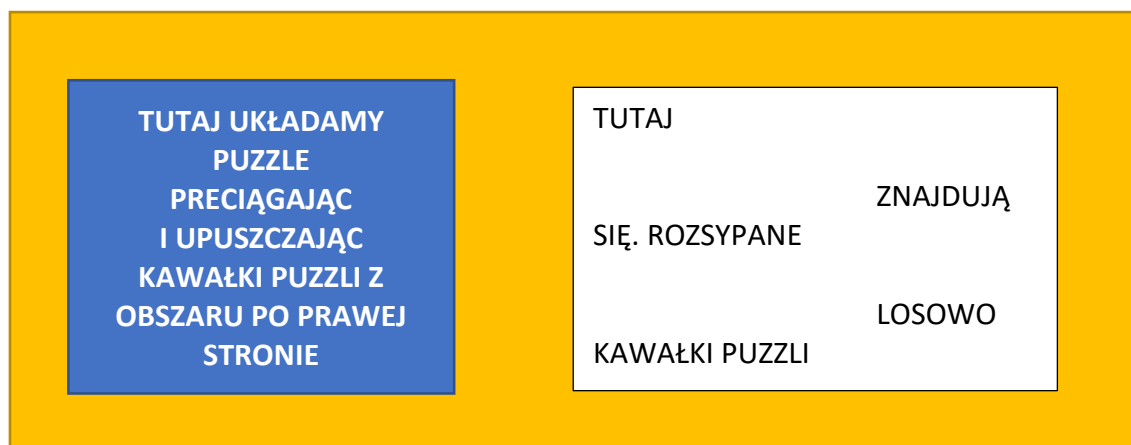
Zadanie szóste polega na skonstruowaniu aplikacji umożliwiającej układanie puzzli.

#### Warunki brzegowe:

Puzzle składają się z 16 fragmentów. Obrazek będący podstawą do składania puzzli powinien być atrakcyjny kolorystycznie. Aby ułożyć puzzle przeciągamy kawałki z prawego okna do lewego i upuszczamy. Jeżeli wybraliśmy dla danego elementu puzzli błędną lokalizację, wybrany fragment „powraca” w miejsce, z którego został pobrany. Generowany jest dźwięk sygnalizujący „zły” i „dobry” wybór. Powrót powinien mieć formę płynnej animacji. Należy oprogramować pomiar czasu układania puzzli.

Puzzle powinny mieć kształt taki jak realistyczne puzzle, za przygotowanie jedynie kwadratów odejmowany będzie 1 punkt.

Zadanie można przygotować w dowolnym narzędziu (preferowane Unity).



Termin wykonania zadania: **23.06.2025** (2 tygodnie)

Proszę wykonać zrzut z ekranu układanki i umieścić je w dokumencie PDF na e-portalu (w pliku powinny znaleźć się następujące informacje: imię, nazwisko, numer indeksu).

#### Punktacja:

- 1 – układanka 16 fragmentów puzzli
- 2 – oprogramowanie powrotu fragmentu w przypadku złego wyboru
- 3 – dodanie płynnej animacji
- 4 – dźwięk sygnalizujący „dobry” i „zły” wybór
- 5 – dodanie pomiaru czasu układania puzzli

**Powodzenia!**