

# Projekt „Dopamina clicker”

---

Łukasz Stefański 4TI



# Wstęp

## Nazwa projektu: Dopamina Clicker

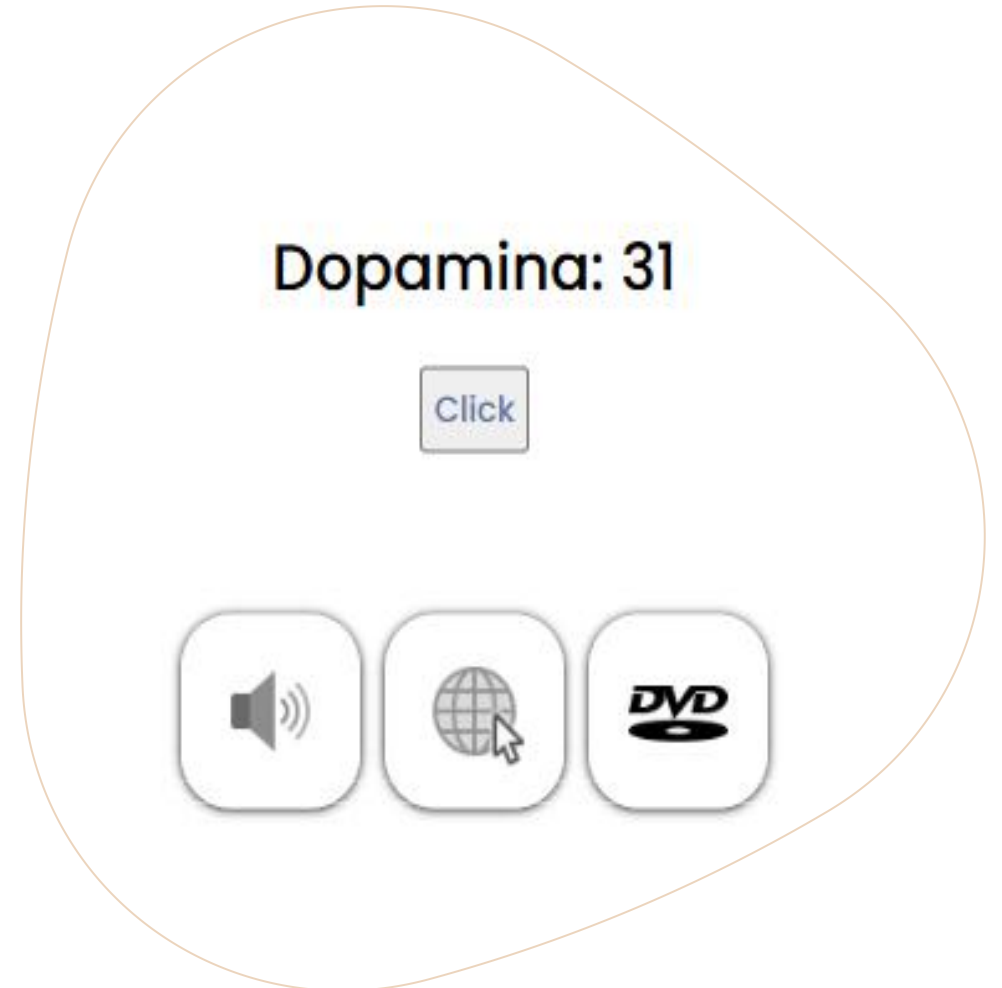
Presentations are communication tools that can be used as demonstrations.

## Typ aplikacji: Gra typu "clicker"

Presentations are communication tools that can be used as demonstrations.

## Cel gry

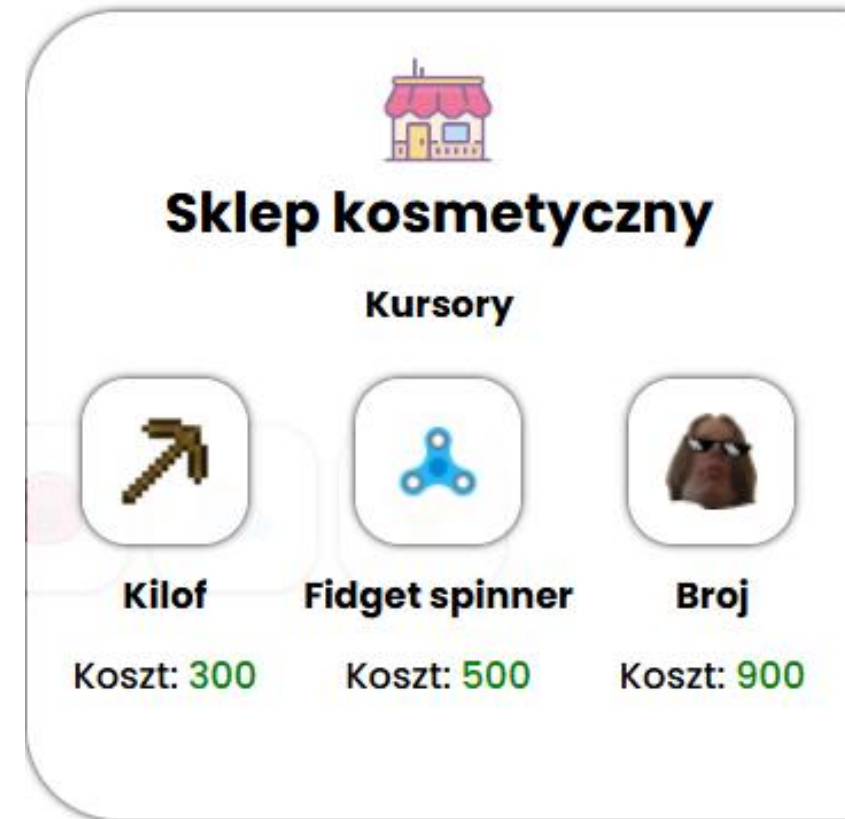
Zdobywaj dopaminę poprzez klikanie i ulepszenia, aby zwiększyć swoje zyski.



# Struktura strony

## Strona jest podzielona na sekcje:

- **Główna sekcja klikania:** Zawiera przycisk do zdobywania dopaminy oraz licznik.
- **Sekcja ulepszeń:** Lista dostępnych ulepszeń, które można kupić za dopaminę.
- **Sklep kosmetyczny:** Dodatkowe elementy wizualne, które można odblokować.
- **Nagroda:** Sekcja końcowa, która pojawia się po zakupieniu wszystkich ulepszeń.



# Główne funkcje

## Ulepszenia

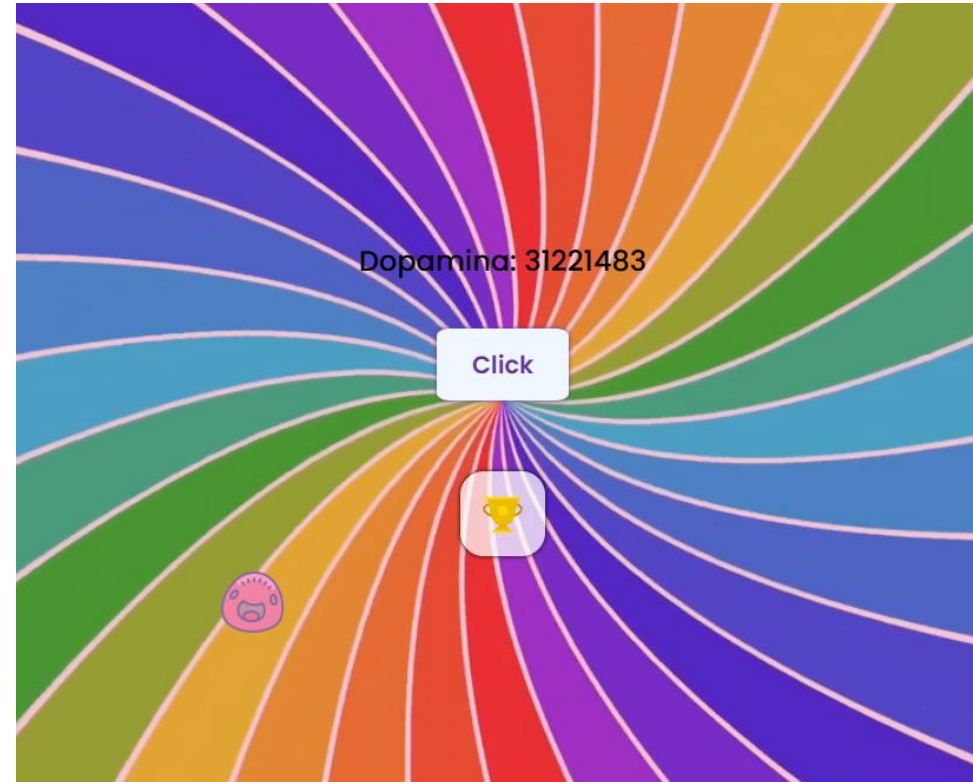
- Można kupować różne ulepszenia, które zwiększają zyski z kliknięć lub dodają pasywne źródła
- **.Przykłady ulepszeń:**
  - Dźwięk przycisku: +1 dopaminy za kliknięcie.
  - Subway Surfers: +2 dopaminy na sekundę.
  - Krytyczne kliknięcie: 15% szans na podwójną dopaminę.



# Efekty wizualne

## Efekty:

- **Tło video:** Animowane tło dodaje dynamiki grze.
- **Ikony ulepszeń:** Każde ulepszenie ma swoją ikonę, która pomaga w identyfikacji.
- **Efekty wizualne:** Dodatkowe video (np. Subway Surfers, slime) pojawiają się po zakupieniu odpowiednich ulepszeń.



# Mechanika gry

## Przykładowe mechaniki:

- **Pasywny dochód:** Niektóre ulepszenia dodają dopaminę na sekundę, co pozwala na rozwój nawet bez ciągłego klikania.
- **Prognoza pogody:** Ulepszenie, które dodaje lub odejmuje dopaminę w zależności od pogody.
- **Nagroda końcowa:** Po zakupieniu wszystkich ulepszeń gracz może odebrać nagrodę



# Możliwości rozwoju

## Możliwości:

- Dodanie więcej ulepszeń i kosmetyków
- Wprowadzenie systemu osiągnięć.

