

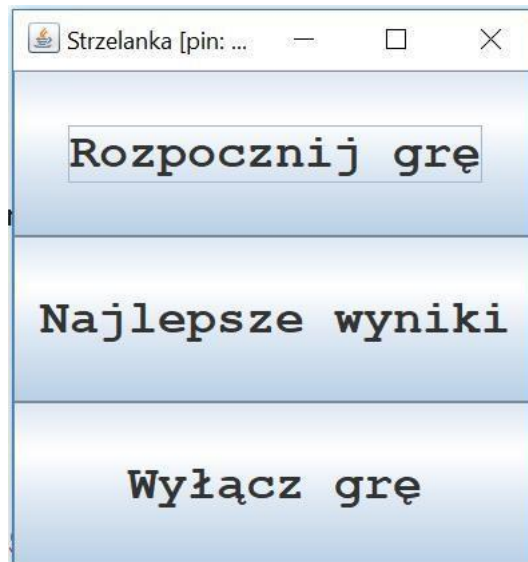
Instrukcja gry „Strzelanka”

Przygotowanie środowiska do uruchomienia

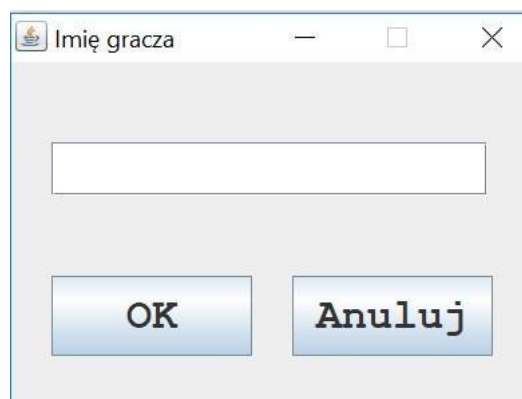
W celu uruchomienia gry, należy pobrać repozytorium z systemu kontroli wersji *GIT* i odnaleźć w pliku katalogowym skrót uruchamiający aplikację *Shooter_game*

Uruchomienie gry

Grę uruchamiamy za pomocą skrótu *Shooter_game.jar* Po uruchomieniu gry, wyświetli się menu aplikacji.

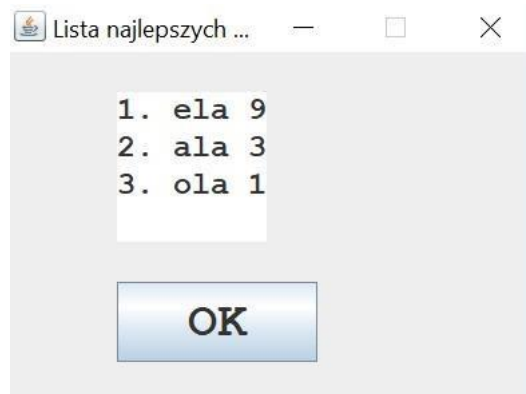


- „Rozpocznij grę” – otwiera nam okno proszące gracza o podane nicku



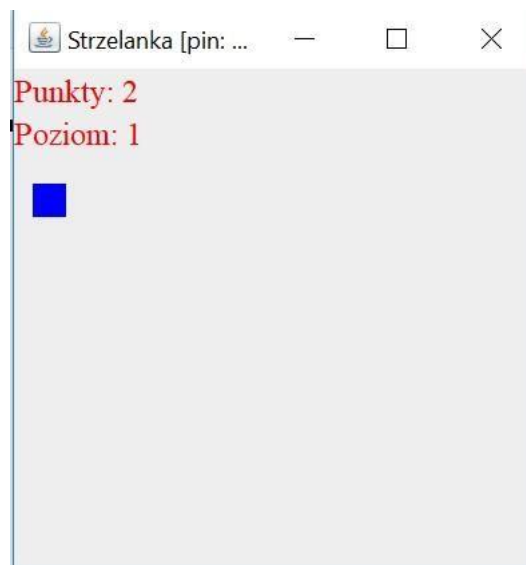
- Po wpisaniu nicku, zatwierdzamy przyciskiem „ok” lub za pomocą przycisku „Anuluj” wracamy do menu aplikacji

- „Najlepsze wyniki” – pokazuje listę trzech graczy z najlepszym wynikiem. Za pomocą przycisku „OK” wracamy do menu



- „Wyłącz grę” – zamyka aplikację

Zasady gry



- Gra polega na trafieniu myszka w obiekt poruszający się po ekranie
- Figury spadają, aż do momentu napotkania ograniczenia jakim jest dół okienka gry
- Jeśli figura nietrafiona przez gracza spadnie na sam dół lub gracz odda strzał mijający się z figurą, to gra kończy się z wynikiem jaki uzyskał gracz
- Gra przechodzi na kolejny poziom, po serii 10 kolejnych trafień • Z każdym kolejnym poziomem, prędkość figur spadających na dół rośnie
- Gracz może zapauzować grę wciskając przycisk „p” na klawiaturze.
- Jeżeli gracz uzyska wynik lepszy od gracza, zajmującego ostatnią pozycję na liście najlepszych graczy, wtedy jego nick i wynik pojawi się na owej liście