

Gra „Podniebni Strzelcy” – etap 1.

Po otwarciu aplikacji ukazuje nam się menu główne (rys. 1.). Widoczne są tutaj 4 pozycje do wyboru: „Graj”, „Najlepsze wyniki”, „Pomoc” i „Koniec”. Opcja „Graj” przenosi nas do kolejnego okna (rys.2.), w którym wybieramy poziom trudności, a następnie (rys.3.) możemy wpisać swój nick, który później zostanie zapamiętany i zapisany, jeśli nasz wynik w grze będzie jednym z 10 najlepszych. Po wpisaniu nazwy użytkownika możemy zatwierdzić nasz wybór lub anulować akcję i powrócić do menu głównego. (Przykładowa plansza naszkicowana jest na rys. 4.)

Naciśnięcie przycisku z napisem „Najlepsze wyniki” przenosi nas do okna (rys.5.) gdzie będzie wyświetlane 10 najlepszych wyników wraz z nazwami graczy, które je zdobyli (UWAGA! – żaden gracz nie może występować na liście 2 razy. Jeżeli poprawił swój poprzedni wynik to po prostu przesuwa się wyżej).

Kolejna opcja - „Pomoc” – przenosi nas do okienka (rys.6.) gdzie wyświetlone są zasady gry, punktacji oraz autorzy gry.

Przycisk „Koniec” powoduje zamknięcie gry.

Jeśli zdecydowaliśmy się na grę to naszym oczom ukazuje się plansza, na której toczyć się będzie rozgrywka. Będziemy mieli tutaj 5 poziomów po 10 przeciwników na każdym – w sumie 50. Pod nimi na jednym poziomie będą 3 bazy/schronienia, z kolei dalej będzie nasza postać – samolot. Naszym zadaniem jest zestrzelenie wszystkich wrogów, a przy tym samemu nie dać się zabić. W trakcie całej rozgrywki mamy 3 „życia” – tzn. że po trzecim trafieniu przez wroga kończymy grę. Przeciwnicy będą do nas strzelać jednak my możemy się chować pod bazami ale uwaga – bazy te będą stopniowo niszczone jeśli wrogowie będą w nie trafiać. Utrudnieniem dla nas jest to, że nieprzyjacielskie pojazdy będą poruszały się w lewo i prawo (zaczynając od ruchu w prawo do końca planszy, następnie w lewo do końca planszy itd.) oraz, że z czasem będą one poruszały się coraz szybciej a także co jakiś czas będą schodziły niżej – bliżej naszego statku. Jeśli wrogowie obniżą swój lot i trafią w bazę/schronienie - gra się kończy. Głównym celem gry jest zestrzelenie wszystkich wrogich pojazdów i zebranie jak największej liczby punktów.

Punktacja:

W rozgrywce będzie 5 poziomów wrogich pojazdów. Poniżej przedstawiam jak to będzie wyglądało i ile punktów można będzie zdobyć za każdego z przeciwnika:

| | |
|------------|------------|
| AAAAAAAAAA | A – 50 pkt |
| BBBBBBBBBB | |
| BBBBBBBBBB | B – 30 pkt |
| CCCCCCCCC | |
| CCCCCCCCC | C – 10 pkt |

Dodatkowo po zabiciu przeciwnika możemy uzyskać premie – to znaczy jeśli zestrzelimy wroga to z niego może wypaść ulepszenie naszego karabinu lub apteczka, która da nam jedno życie, jeśli jakieś straciliśmy. Aby je dostać musimy po prostu je złapać kiedy będzie spadać. Jeśli jednak bonus spadnie na bazę to zostanie on zniszczony. Z kolei, gdy trafi nas wróg po uzyskaniu lepszej broni to tracimy ją i wracamy do domyślnej.

Gdy nasza rozgrywka się zakończy (zginiemy) to ukaże nam się wynik jaki zdobyliśmy oraz miejsce na liście najlepszych wyników, jeśli oczywiście dostaniemy się na nią (nasz wynik będzie wyższy niż dotychczas najgorszy). Lista najlepszych wyników będzie zapisywana do pliku i odczytywana z niego po ponownym uruchomieniu gry. Podczas rozgrywki będziemy też mogli śledzić nasz wynik, ponieważ w którejś części ekranu będzie się on cały czas wyświetlał.

W grze będą 3 poziomy trudności: łatwy, średni i trudny. Zasadniczą różnicą pomiędzy będzie prędkość poruszania się wrogich pojazdów.

W trakcie rozgrywki będziemy mogli w każdej chwili ją zatrzymać naciskając klawisz „P”.

