

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Вятский государственный университет»
(ВятГУ)

Руководство по использованию
ПМ.03 Ревьюирование программных продуктов

Лежнин Михаил Иванович

(Ф.И.О. обучающегося)

09.02.07 Информационные системы и программирование

(специальность)

Учебная группа

ИСПк-301-51-00

Киров

2023 г.

Руководство по использованию программы

При запуске игры пользователь увидит игровой интерфейс:

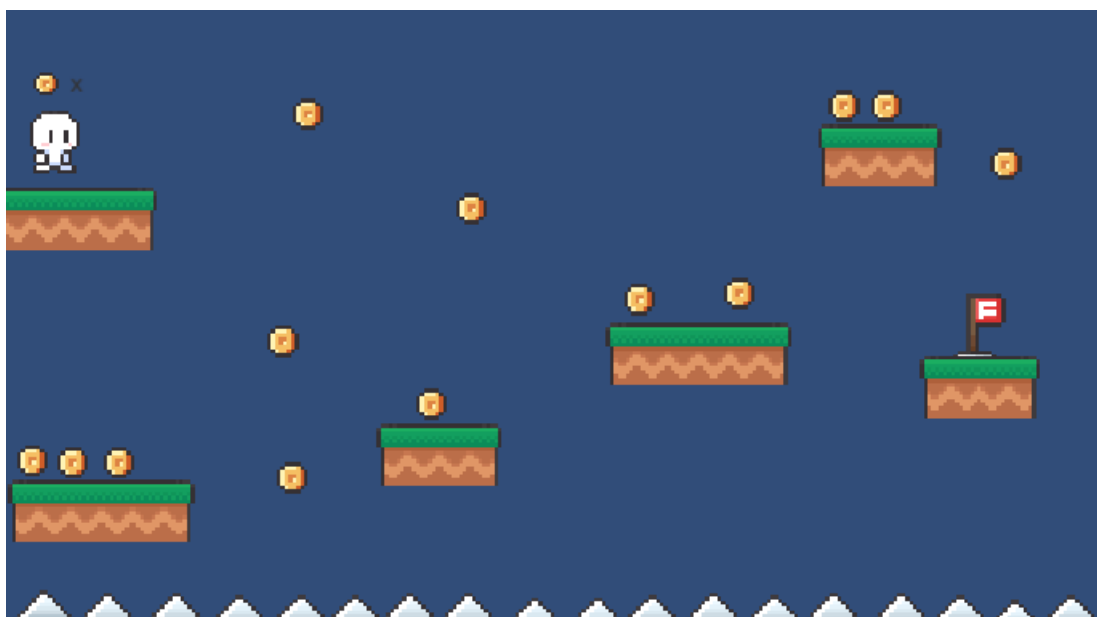


Рисунок 1 – Интерфейс игры «BilliJ».

Цель игры заключается в том, чтобы игрок собрал наибольшее количество монет или добрался до финиша (Флага), при этом не наступив на шипы.



Рисунок 2 – Игровой объект «Монета».



Рисунок 3 – Игровой объект «Шипы».

Шип – игровой объект, который обнуляет счётчик и перезапускает уровень.

Игрок должен управлять игровым персонажем для сбора «Монет». Управление осуществляется через клавиатуру, движения влево и вправо на клавиши «A» и «D», прыжок на «W».



Рисунок 4 – Игровой персонаж.

За каждую собранную «Монету» количество монет в счетчике будет прибавляться.



Рисунок 5 – Счетчик собранных «Монет».

В конце уровня находится флаг, который завершает уровень при его сборе.



Рисунок 6 – Игровой объект «Флаг»