

Krystian Ignasiak PROZE

Prowadzący: dr. Inż. Andrzej Buchowicz

## Gra Lunar Lander

Po uruchomieniu aplikacja wyświetla menu główne. Użytkownik ma do wyboru trzy pozycje – start, wyniki i wyjście.

Po Wybraniu opcji start gracz jest proszony o podanie nicku i rozpoczyna się gra. Po lewej stronie okna wyświetlana jest powierzchnia księżyca oraz statek a po prawej stronie wyświetlane są informacje o prędkości ilości paliwa i liczby żyć.

Celem gry jest wylądowanie statkiem na powierzchni księżyca. Statek początkowo znajduje się na samej górze okna i opada ze stałym przyspieszeniem. Gracz może używać prawej i lewej strzałki w celu sterowania statkiem na boki oraz strzałki do góry w celu zmniejszenia prędkości opadania. Jakikolwiek ruch powoduje zużycie paliwa. Gracz przegrywa gdy dotknie lądowiska poruszając się zbyt dużą prędkością zarówno poziomą jak i pionową albo skończy mu się paliwo. Ilość paliwa jest określona jako ograniczona ilość czasu wyrażonego w milisekundach w trakcie którego gracz może używać napędu. Gdy paliwo się wyczerpie gracz już nie może używać strzałek.

Gracz wygrywa gdy statek podczas kontaktu z lądowiskiem ma dopuszczalną prędkość. Po wygranej na ekranie pokazuje się informacja o uzyskanym wyniku.

**Zasady punktacji:** Gracz otrzymuje punkty tylko wtedy gdy uda mu się pomyślnie wylądować w przeciwnym przypadku nie otrzymuje żadnych punktów. Końcowy wynik jest obliczany na podstawie ilości pozostałego paliwa. Im więcej paliwa zostanie tym więcej punktów zdobędzie gracz. Jedna jednostka paliwa odpowiada określonej ilości punktów.

Po pomyślnym lądowaniu i wyświetleniu wyniku następuje przejście do kolejnego poziomu. Gracz posiada ograniczoną liczbę statków. W momencie rozbicia ich wszystkich gra się kończy i wyświetla się końcowy wynik który zostaje zapisany na liście.

