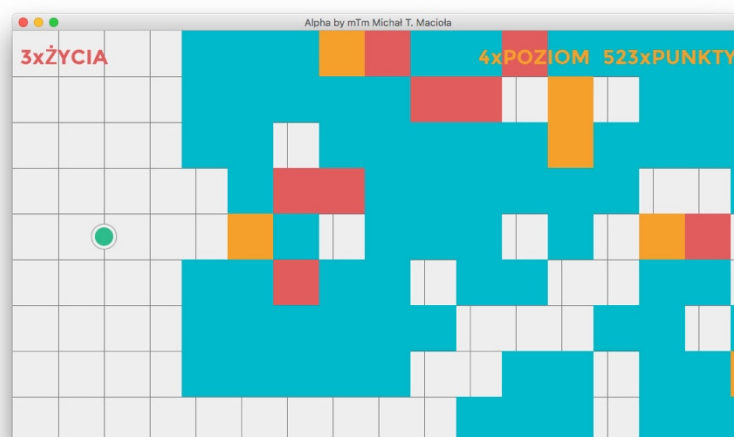
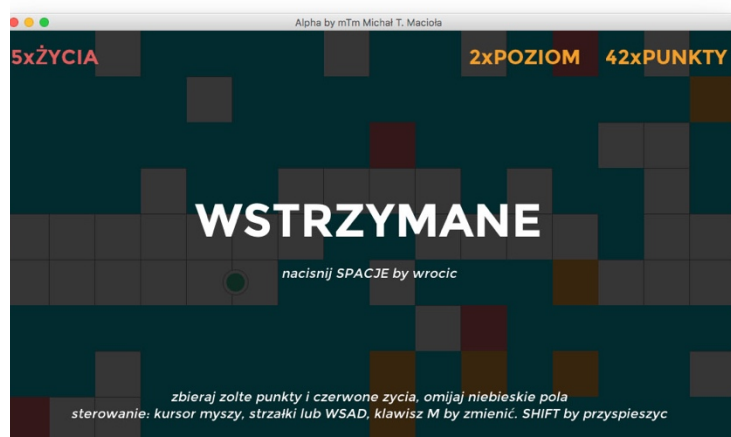


NAZWA PROJEKTU

ALPHA : „Ścieżka”

OPIs, PROPONOWANA FUNKCJONALNOŚĆ

Celem projektu jest realizacja gry, w której zadaniem gracza jest przeprowadzenie Postaci do końca przesuwającej się, od prawej do lewej, Planszy. Gracz musi omijać niebieskie bloki stanowiące przeszkody, zbierając jednocześnie żółte punkty i czerwone życia.



Sterowanie realizowane jest przy pomocy kursora myszy, strzałek lub klawiszy WSAD. Przytrzymanie klawisza SHIFT pozwala na przyspieszenie ruchu Planszy, SPACJA lub ESC na wstrzymanie rozgrywki.

Gracz rozpoczyna rozgrywkę z trzema żywiami. Liczba ta zapisana jest jednak w pliku konfiguracyjnym i może przyjąć dowolne, inne wartości. Kolejne życia zbiera w miarę przemieszczania się po planszy i zbierania czerwonych pól. Punkty naliczane są według formuły:

$$P + \text{floor}(H * A)$$

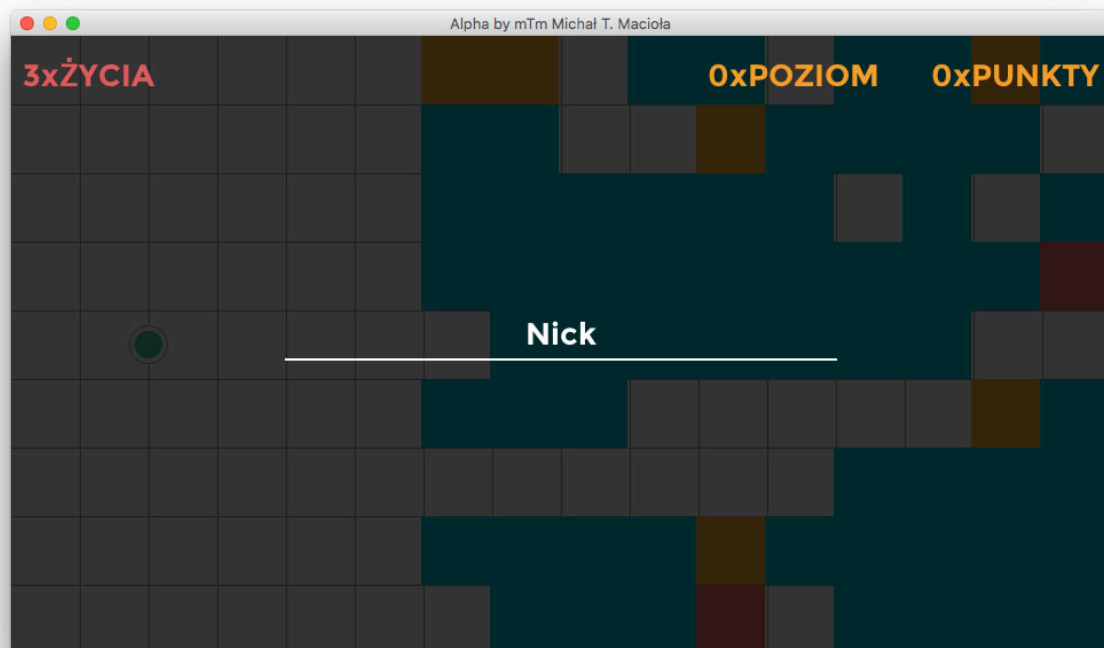
gdzie: P – liczba punktów po wcześniejszych poziomach

H - maksymalna odległość w poziomie, wyrażona w ilości pól, na jaką dotarł gracz

A – współczynnik zapisany w pliku konfiguracyjnym

Dotknięcie niebieskiego bloku oznacza utratę życia i powrót Postaci do początku Planszy. Wykorzystanie wszystkich żyć skutkuje wyświetleniem planszy z informacją o śmierci Postaci. Dojście do końca Planszy: przejście do następnego poziomu lub całkowite zwycięstwo w grze. Wraz z planszą o śmierci lub wygranej, wyświetlane jest okno wyników.

Okno wyników może też zostać przywołane w dowolnym momencie gry, a nick wybrany przez gracza.



Rozgrywce towarzyszy muzyka i dźwięki specjalne w momencie śmierci Postaci. Uruchomienie gry rozpoczyna animacja.

Plansza na której toczy się rozgrywka wraz z konfiguracją pobierana jest z serwera.

Elementy graficzne są responsywne: wielkość Planszy skaluje się do rozmiaru okna, wszystkie elementy tekstowe starają pozostać się w miejscu swojego zakotwiczenia bez zmiany rozmiaru czcionki. Wykorzystany font przechowywany jest w aplikacji.