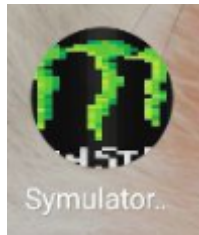


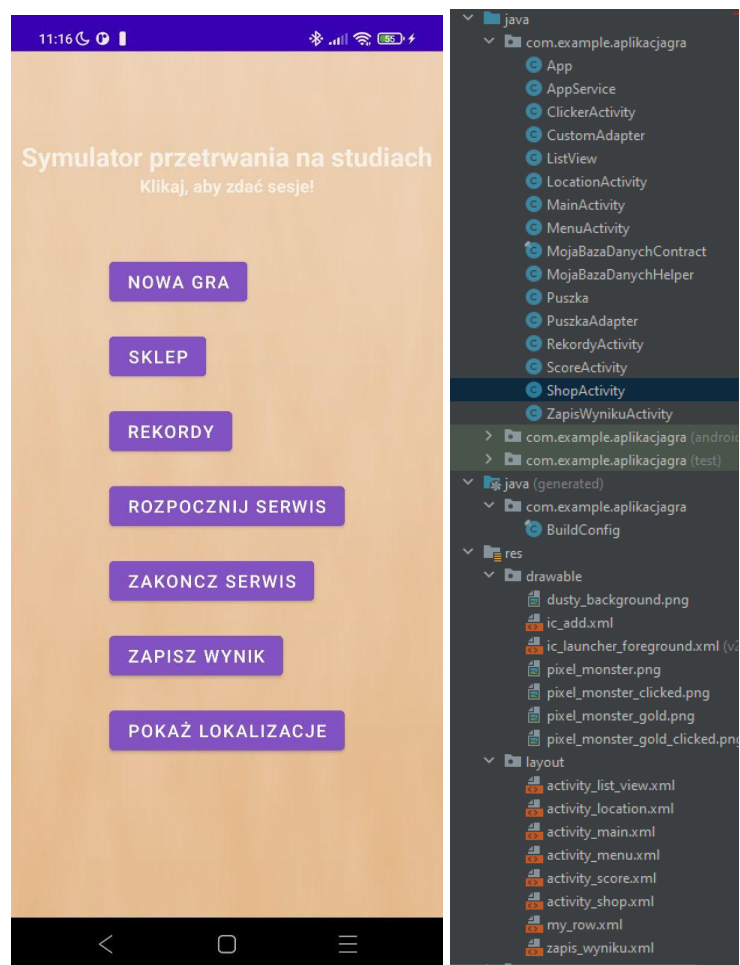
"Symulator studenta" - Opis aplikacji:



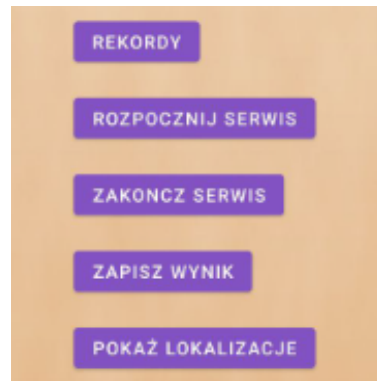
"Symulator studenta" to prosty clicker, który umożliwia graczowi zdobywanie punktów poprzez klikanie na obrazek Monsterka. Celem gry jest zdążyć przed deadline'iem i zdobyć milion punktów. Aplikacja oferuje również dodatkowe funkcje, takie jak główne menu, sekcje testowe, zapisywanie wyników w SQLite, ranking rekordów jako CustomAdapter oraz integrację z GPS-em do odczytu lokalizacji.

Główne funkcje aplikacji "Symulator studenta":

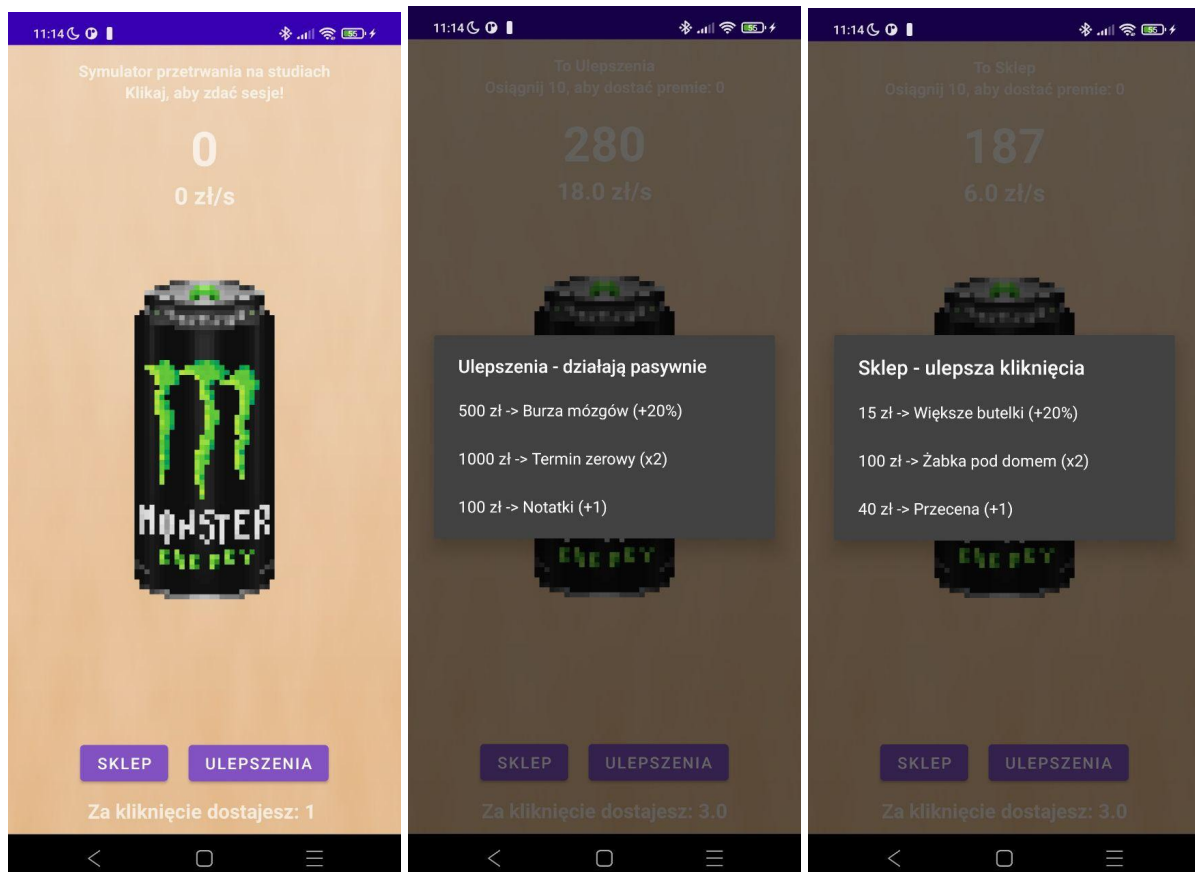
1. Główne Menu: Aplikacja rozpoczyna się od głównego menu, które zapewnia dostęp do wszystkich sekcji i funkcji gry. Przy okazji pokażę też wszystkie klasy, layouty i rysunki zaimplementowane do stworzenia tej gry:

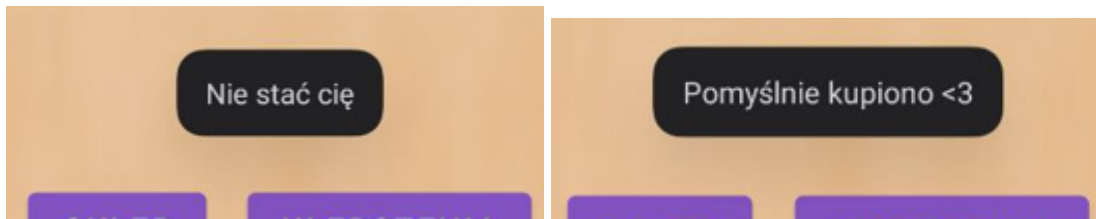


2. Sekcje testowe: W menu głównym znajdują się sekcje testowe, które pozwalają na eksplorację poszczególnych części gry w celach testowych. Dzięki nim można zapoznać się z różnymi funkcjonalnościami przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki. Taką sekcją jest np. "Zapisz wynik", która zapisze uzyskany rekord nie kończąc gry, aby sprawdzić czy baza danych SQLite działa prawidłowo.

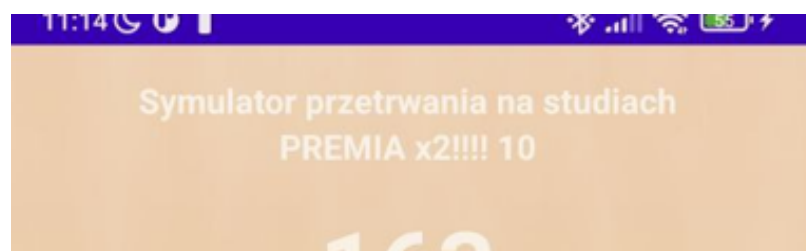
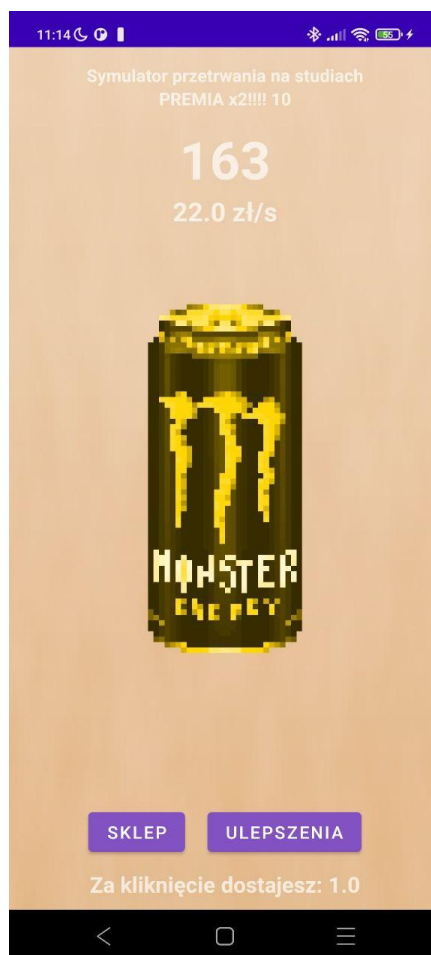


3. ClickerActivity: Główną częścią gry jest ClickerActivity, gdzie gracz zdobywa punkty poprzez klikanie na obrazek Monsterka. Celem jest zdobycie miliona punktów przed deadline. Można kupować ulepszenia, które po zakupie będą coraz droższe i dadzą odpowiedni komunikat czy kupiona, czy brakuje punktów do kupna.

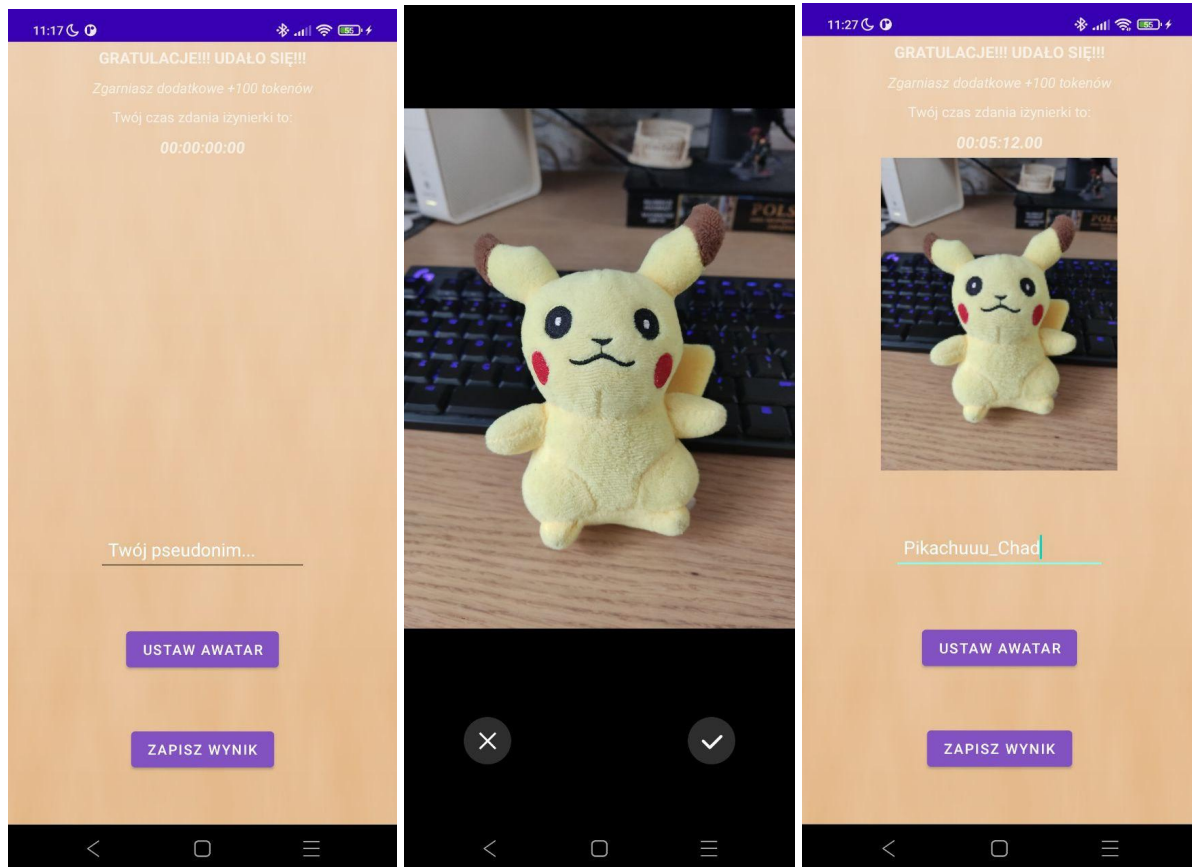




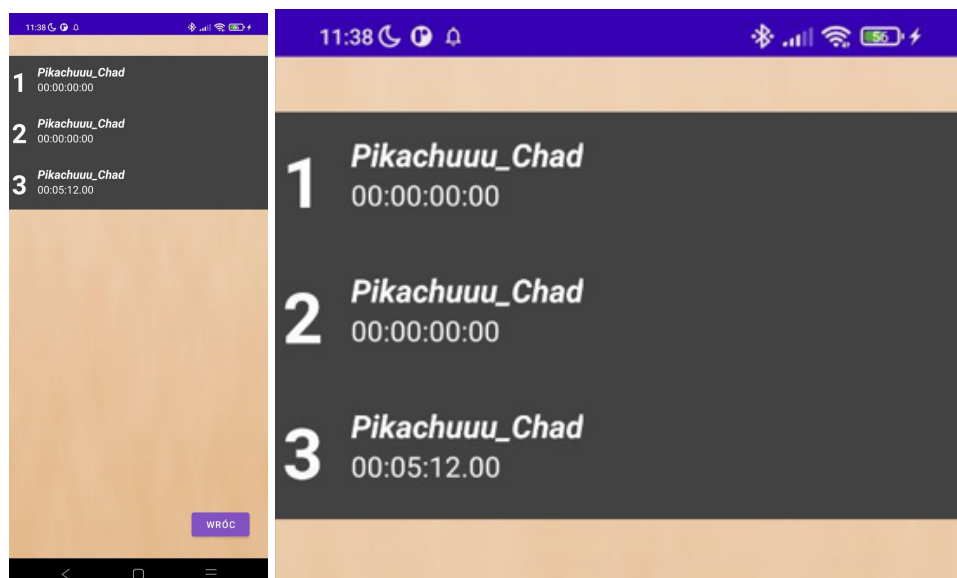
4. Dodatkową funkcjonalnością jest PREMIA! Jeśli będzie klikało się wystarczająco szybko i przez pewien okres czasu bez przerwy. Wtedy kolor Monsterka zmienia się na ŻŁOTY. Informacje na temat premii i ile do niej brakuje znajdują się w górnej części ekranu. Gdy uzyska się liczbę powyżej 10 to wtedy jest premia, a zaczynamy mając 0 na początku. Co sekundę punkt jest zabierany ale my możemy go dostać za konkretną ilość kliknięć, więc jeśli wytrwale będzie się klikać to dostaniemy premie i wszystkie punkty są mnożone RAZY DWA.



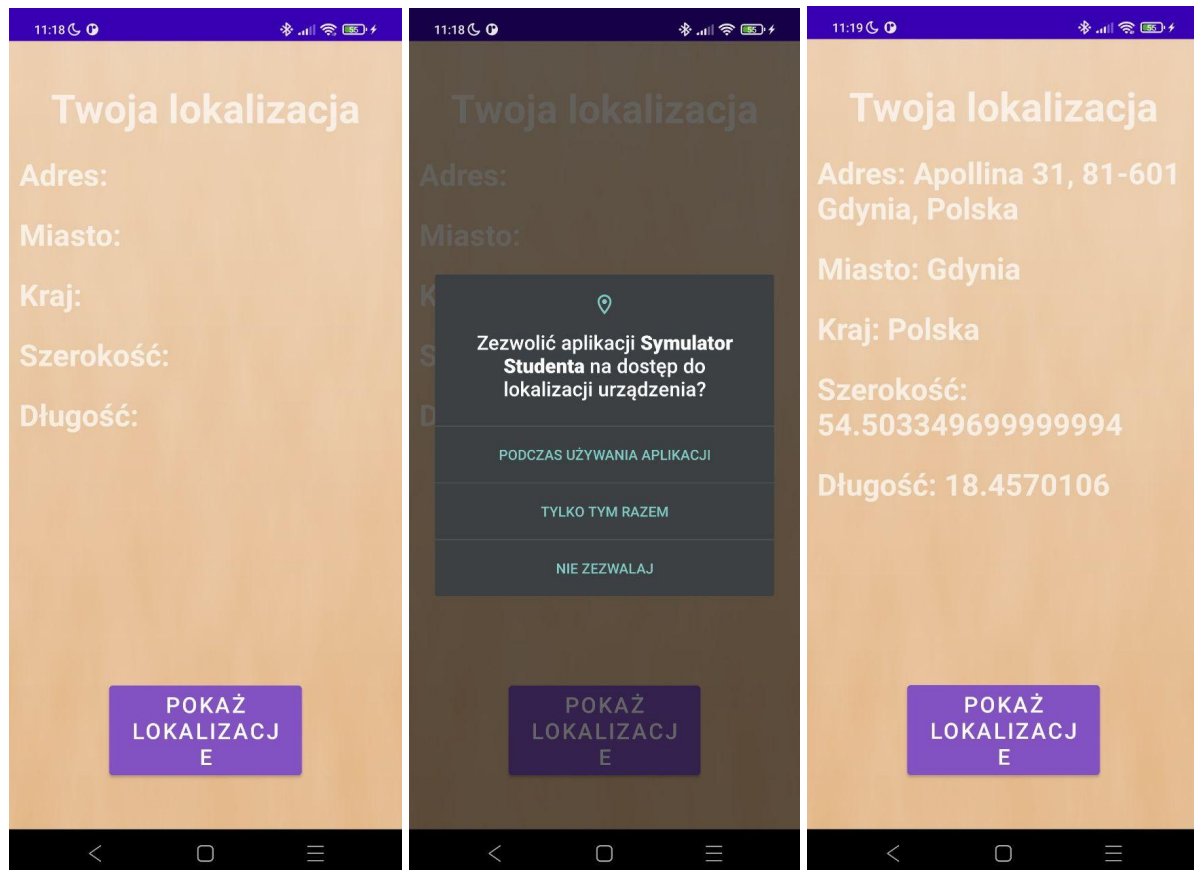
5. Zapisywanie wyników: Po zdobyciu miliona punktów, gracz zostaje przeniesiony do aktywności zapisywania wyniku. W tej sekcji można wykonać zdjęcie na pamiątkę, które zostanie zapisane w bazie danych wraz z czasem i nazwą zwycięzcy.



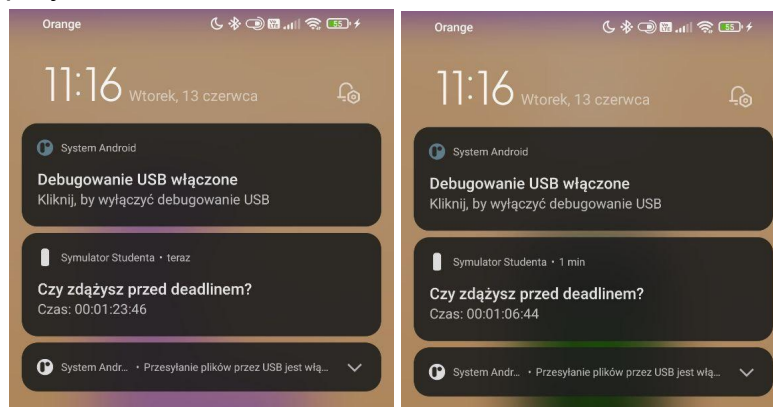
6. Ranking rekordów: Aplikacja wyświetla ranking rekordów, w którym znajdują się zapisane czasy i nazwy zwycięzców. Gracz może zobaczyć, kto osiągnął najlepsze wyniki w grze. Gra wykorzystuje bazę danych SQLite. Dzięki temu można śledzić osiągnięcia graczy i porównywać wyniki (00:00:00 to były testy).



7. Integracja z GPS-em: Aplikacja prosi o dostęp do lokalizacji za pomocą GPS. Po uzyskaniu dostępu, czytuje dane lokalizacyjne i wyświetla je. Gracz może zobaczyć swoje aktualne położenie, szerokość i długość geograficzną, adres, miasto i kraj.



8. Procesy działające w tle: Służą do tego aby liczyć upływający czas. Pokazują ile czasu zostało graczowi na skończenie gry. (Jednocześnie zapisują ile też czasu upłynęło, dzięki temu będzie można zapisać owy wynik do rankingu). Serwisy uruchamiają się automatycznie gdy kliknie się NOWA GRA w menu głównym i kończą gdy zdobędzie się milion punktów. Można dla przykładu rozpocząć i zakończyć serwis w głównym menu za pomocą testowych przycisków.



9. Ostatnią dodatkową funkcjonalnością jest działający sklep, w którym można kupować SKINY (czyli nowe wyglądy, kolory) do swojego monsterka (Niestety nie jestem grafikiem i nie mam przygotowanych wielu różnorodnych przykładów). W sklepie zawartość odblokowuje się za specjalne punkty zdobyte w grze. W tym miejscu możemy wybierać aktualny wygląd z posiadanych lub kupować nowy.

