

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Tarnowie

Katedra Informatyki



Kierunek: Informatyka

Semestr: 2020/2021

Przedmiot: Podstawy Programowania
Systemów Mobilnych II

Wykonawca:

Pikus Krystian

Prowadzący:

mgr inż. Tomasz Gryl

1 Opis projektu

Moim celem było zaprojektowanie aplikacji, która będzie przypominać kultową mobilną grę "Flappy Bird".

Użytkownika wita ekran startowy, a po naciśnięciu przycisku przechodzi do gry. Celem jest prowadzenie tytułowego Flappy Birda pomiędzy pojawiającymi się rurami tak żeby ich nie dotknąć. Jeśli się to stanie użytkownik przegrywa i musi zacząć od początku.

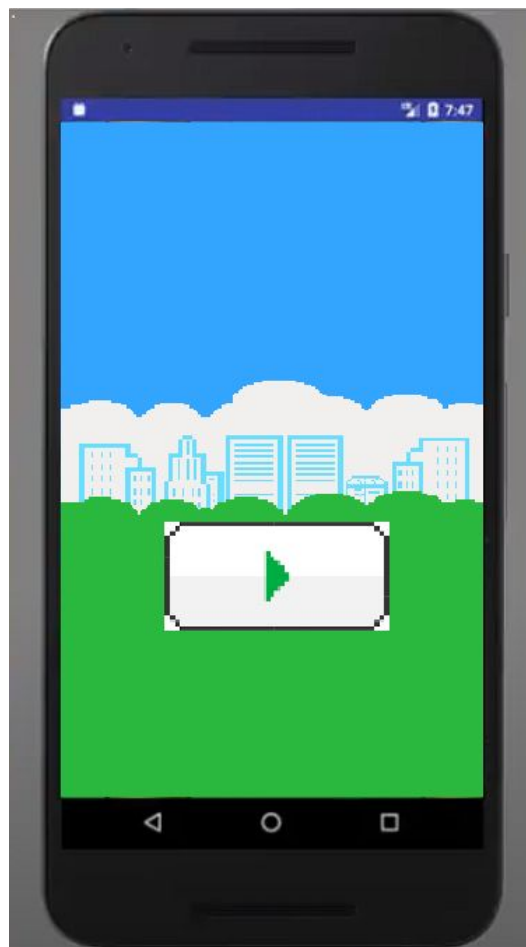
2 Realizacja projektu

Technologie:

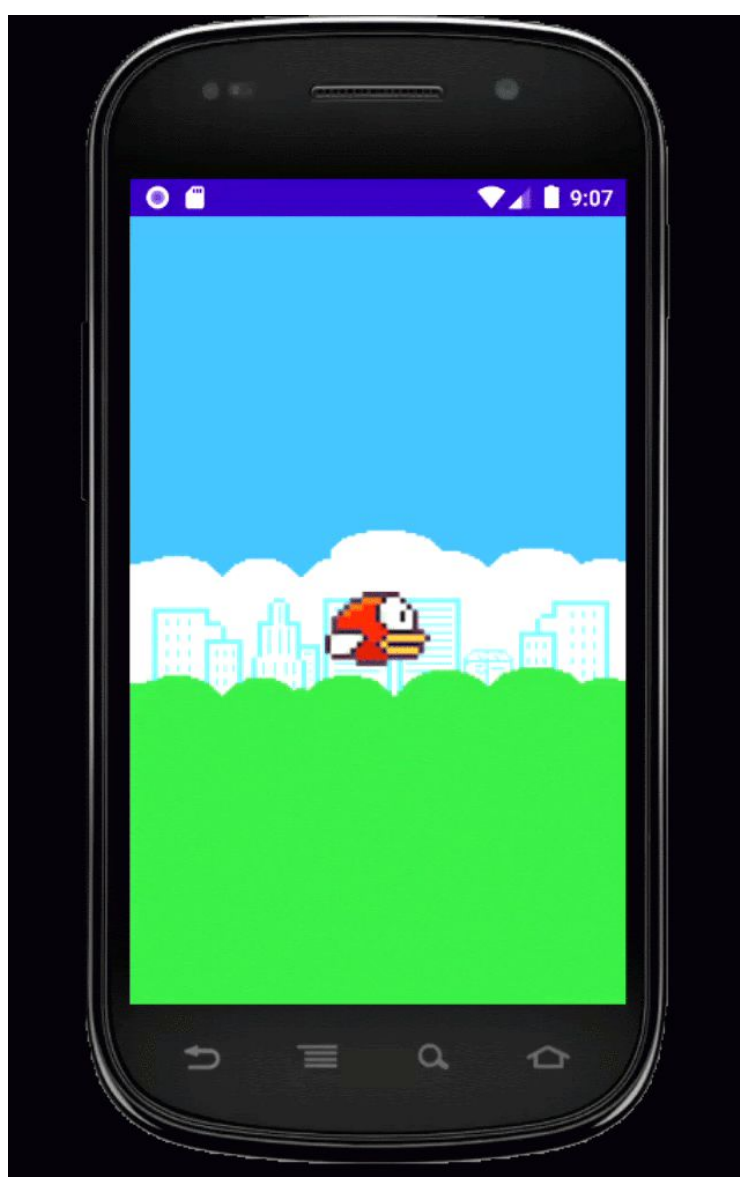
- System kontroli wersji GIT
- Zintegrowane środowisko programistyczne Android Studio
- Android Virtual Device
- Język programowania JAVA
- Przechowanie plików OneDrive

3 Interfejsy aplikacji

Strona tytułowa, znajduje się na niej przycisk, który przenosi nas do właściwego Activity związanego z grą.



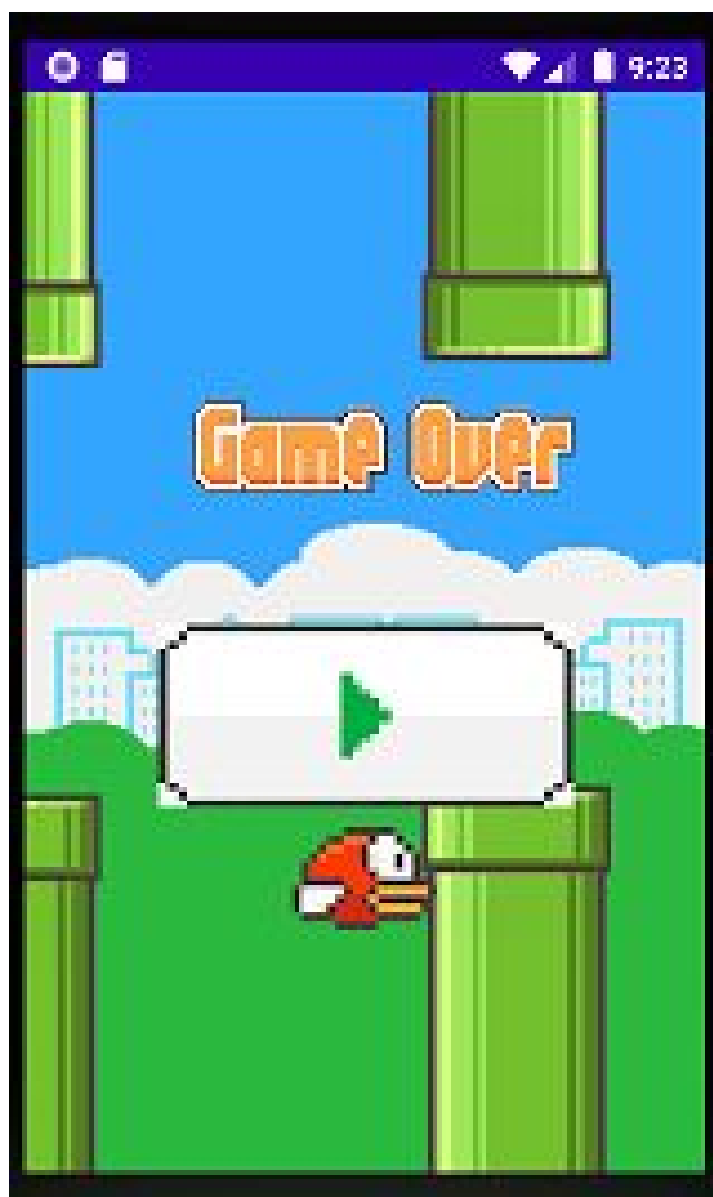
Po wciśnięciu przycisku pojawia się na tytułowy “Flappy Bird”



Kolejne dotknięcie wprawi naszego tytułowego bohatera w ruch i wygeneruje rury, które będą się przesuwwały od prawej strony ekranu



Po zderzeniu pojawia się napis “Game Over” oraz przycisk który przenosi nas na początek gry



4 Organizacja pracy

Krystian Pikus:

- główne interfejsy aplikacji,
- tworzenie dokumentacji końcowej,
- architektura projektu,
- poprawa funkcjonalności,
- plan realizacji projektu,
- zaprojektowanie designu,