

# Programowanie Zdarzeniowe - Projekt

Piotr Frątczak

Październik 2020

## 1 Temat

Gra inspirowana grą Asteroids.

Gra polega na kierowaniu statkiem kosmicznym i unikaniu zderzenia z asteroidami oraz zestrzelenia przez UFO.

## 2 Sterowanie

- Strzałki w lewo i prawo - obrót statku.
- Strzałka do przodu - włączenie silnika, ruch statku przed siebie.
- Spacja - strzelanie.
- Shift - zmiana pozycji statku na przypadkowe miejsce na ekranie.

## 3 Tryby gry

### 3.1 Klasyczny

Zgodny z oryginalną wersją gry.

### 3.2 Ulepszony

W tym trybie dodane są możliwości kupowania nowych broni i zdobywania tarczy.

Gracz odblokowuje nowe bronie zdobywając punkty, może je wybierać i zmieniać w menu.

Co jakiś czas po zestrzeleniu asteroidy wyskoczy z niej gwiazdka. Gracz ma ograniczony czas na zebranie gwiazdki, po jej zdobyciu statek otoczony jest tarczą.

## 4 Prototyp

Prototypem będzie statek latający po ekranie.