

Dopasuj trzy

Wprawki programistyczne z wykorzystaniem *Phaser.JS*

Laboratorium przygotowane na przedmioty *Programowanie w językach skryptowych* oraz *Wprowadzenie do programowania gier*.

Waszym zadaniem jest zaprojektowanie i zaprogramowanie prostej gry typu **dopasuj trzy** (z ang. *match3*). W tym celu wykorzystaj poznaną na poprzednim laboratorium wiedzę z zdarzeń i obsługi myszy w *Phaser.js*. Wygląd oraz kreację gry zostawiam Waszej wyobraźni, niemniej gra musi posiadać następujące funkcje:

- licznik punktów;
- proste animacje;
- obsługę *podnieś i upuść*;
- muzykę oraz dźwięki.

Aby ułatwić Wam zadanie przygotowałem zaawansowany szablon gry, który możecie dowolnie wykorzystać. Szablon jest dostosowany do pracy z *Visual Studio Code* (m. in. podpowiadanie składni).

Uruchomienie zaawansowanego szablonu gry

Aby odpalić szablon w wersji deweloperskiej należy uruchomić następującą komendę będąc w katalogu z kodem:

```
npx gulp
```

Aby odpalić szablon w wersji produkcyjnej należy uruchomić następującą komendę będąc w katalogu z kodem:

```
npx gulp --production
```

Opis struktury plików szablonu

```
.
├── dist                # Zbudowana wersja gry
├── src                 # Zawiera projekt gry.
│   ├── assets
│   │   ├── music      # Muzyka
│   │   ├── sounds     # Dźwięki gry
│   │   ├── fonts      # Czcionki
│   │   └── images     # Pliki graficzne
│   ├── html           # Pliki statyczne
│   │   ├── index.html # Główny plik HTML
│   │   └── favicon.ico # Ikonka wyświetlana na karcie przeglądarki.
│   ├── game           # Katalog zawierający obiekty gry.
│   └── main.js        # Plik zawierający klasę Game i jej konfigurację.
```