

# CLICK OR DIE

---

**Prezentacja 3**

Projekt i stan realizacji

**Autor:**

Aleksandra Rykowska 184616 gr 1 Tele

# Plan prezentacji:

---

1. Temat i cel projektu
2. Projekt interfejsu graficznego
3. Zasoby gry
4. Składowanie danych
5. Stan realizacji

# CELE

---

## **Tytuł gry:**

Click or die

## **Technologia wykonania:**

C#

## **Docelowi użytkownicy gry:**

Dzieci, młodzież, dorośli oraz osoby zainteresowane problemami współczesnego świata

## **Cel gry:**

Celem gry jest uratowanie planety i zapoznanie się z aktualnymi problemami na Ziemi, typu: skażenie wody (wymierające ryby), susze, mało lasów po pożarach i wycinkach, zanieczyszczenie powietrza (dym z fabryk). Gra daje wskazówki jak można im zapobiegać i jaki my sami mamy wpływ. Ma na celu realizację projektów za zebrane przez nas pieniądze w wyznaczonym czasie, aby uratować Ziemię.

## **Link do GitHuba:**

[https://github.com/s184616/Click\\_or\\_die.git](https://github.com/s184616/Click_or_die.git)

# PROJEKT INTERFEJSU GRAFICZNEGO

Czas: ...  
Ilość kliknięć: ...



Ilość pieniędzy: ...  
Poziom zanieczyszczenia: .... pkt

Upgrade:




ilość pracowników: ...

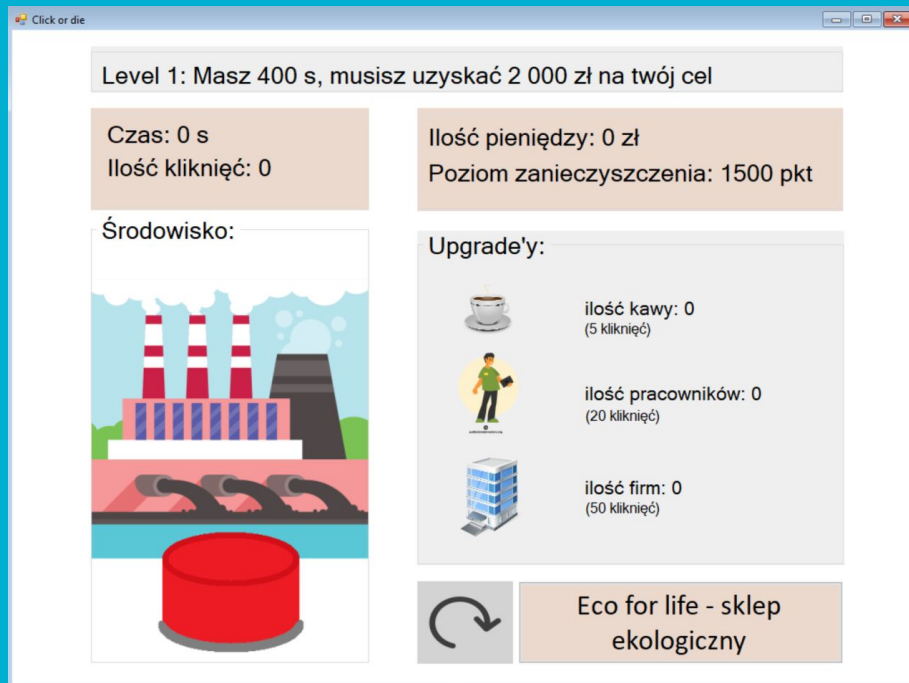


ilość kawy: ...  
(efektywność pracowników)

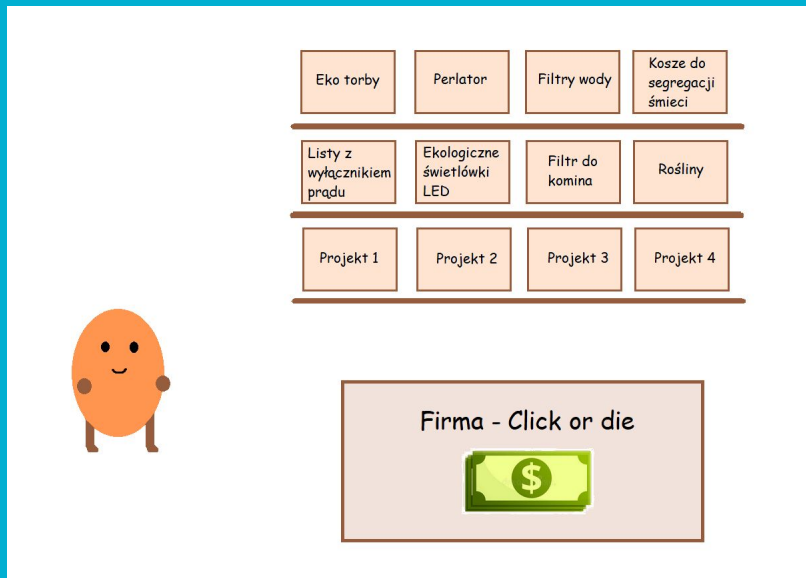


ilość firm: ...

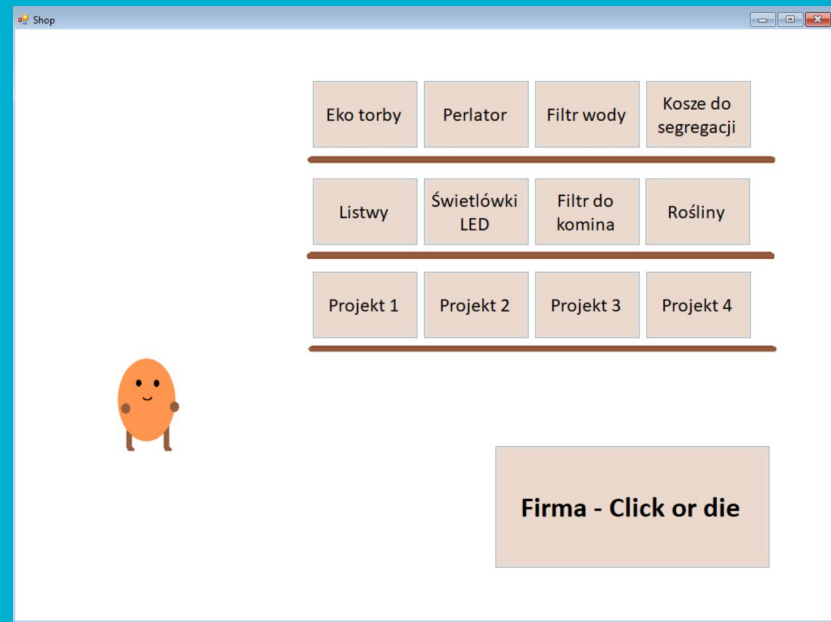
Eco for life   
sklep ekologiczny



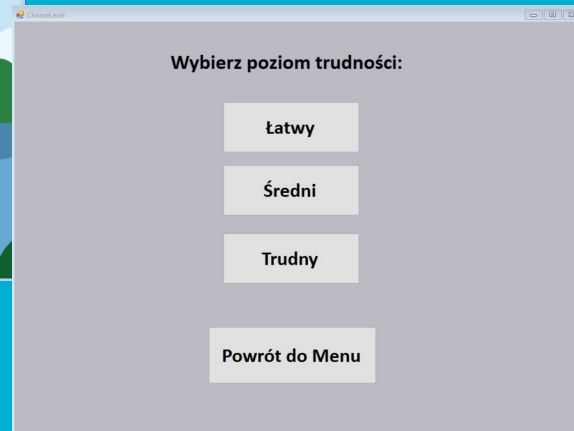
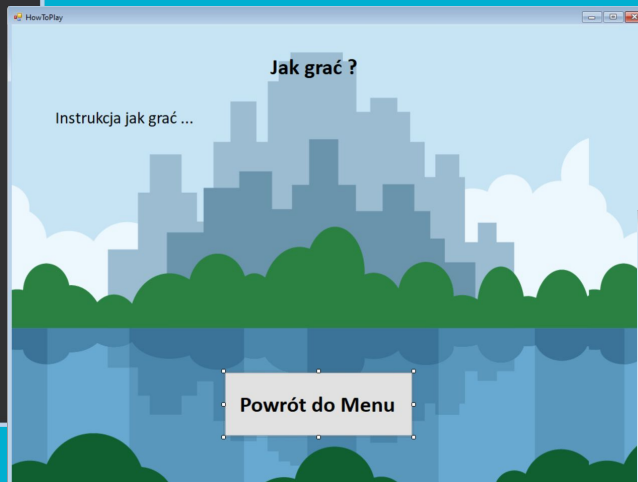
# PROJEKT INTERFEJSU GRAFICZNEGO



Również w toku i może się rozbudowywać:



# PROJEKT INTERFEJSU GRAFICZNEGO



# ZASOBY GRY

## GRAFICZNE:

- rysunki tła gry (zdjęcia pobrane z publicznych domen)



Strony:

<https://publicdomainvectors.org/>

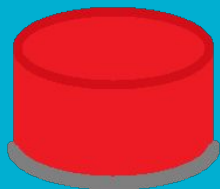
<https://www.vecteezy.com/>

# ZASOBY GRY

---

## GRAFICZNE:

- rysunki ikonek (program PAINT i GIMP)



przycisk



kawa



pracownik



firma



restart



postać poruszająca się

## DŹWIĘKOWE:

- Aktualnie brak



# SKŁADOWANIE DANYCH

---

Realizacja gry nie będzie zawierała składowania oraz zapisywania informacji o użytkowniku jak i jego/jej postępu w grze. Wynika to z braku czasu jak i wymaganych ram czasowych projektu.

**W przyszłości (rozwój gry) warto:**

- Zapisywać dane użytkownika
- Zwiększyć ilość poziomów gry
- Uaktualnić grafikę
- Dodać większe urozmaicenie gry

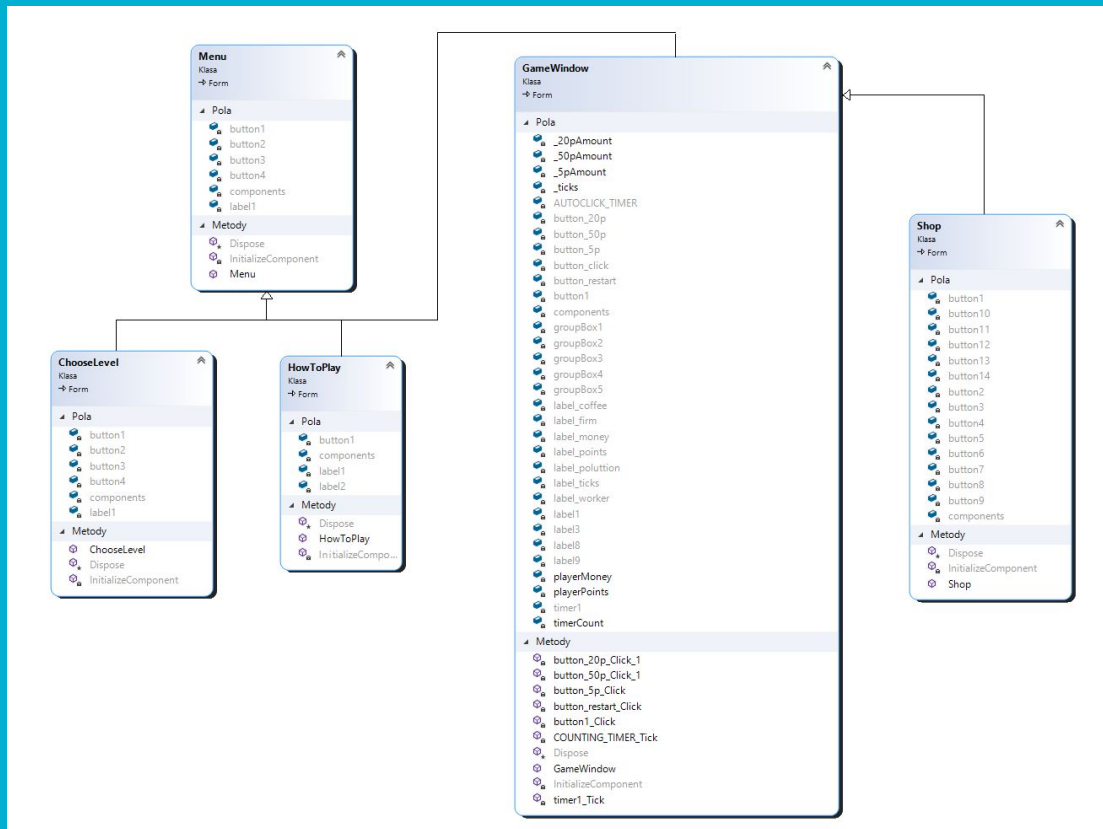
# STAN REALIZACJI

---

1. Zaprojektowano interfejs graficzny użytkownika
2. Wykonano pliki zasobów gry
3. Menu oraz główną mechanikę gry
4. Zrealizowano część zaplanowanych metod
5. Zaprojektowano podział kodu na klasy wraz z metodami (diagram klas na następnym slajdzie – zrealizowany za pomocą Visual Studio)

**Ocena stanu realizacji projektu 50%**

# STAN REALIZACJI – diagram klas



# STAN REALIZACJI – przykład funkcji wykupienia automatycznego klikania dla wartości 50

---

1 odwołanie

```
private void button_50p_Click_1(object sender, EventArgs e)
{
    if (playerPoints >= 50)
    {
        _50pAmount += 1;
        playerPoints -= 50;
        label_points.Text = "Ilość kliknięć: " + playerPoints.ToString();
        label_money.Text = "Ilość pieniędzy: " + playerPoints / 2 + " zł";
        label_firm.Text = "ilość firm: " + _50pAmount;
    }
    else
    {
        MessageBox.Show("Masz niewystarczająco punktów!");
    }
}
```