**Zasady zaliczenia projektu gry**

1. Warunkiem przystąpienia do realizacji projektu jest wykonanie ćwiczenia wdrażającego.
2. **Temat gry i technologia są dowolne. Termin realizacji: 21.06.2025**
3. Projekt musi być **grywalny** – gra powinna mieć zasady gry, możliwość rozpoczęcia/wygrania/przegrania oraz zakończenia.
4. Projekt może być realizowany:
   * **Indywidualnie** – min. **10 funkcjonalności;**
   * **W parze** – min. **16 funkcjonalności;**
   * **W trio – min 21 funkcjonalności;**
5. Każdy uczestnik musi przygotować **krótką prezentację (3–5 minut)**, pokazującą:
   * cel gry,
   * zastosowane technologie,
   * zaimplementowane funkcje,
   * napotkane problemy i ich rozwiązania.
   * Q&A z prowadzącym (np. dotyczący wybranych fragmentów kodu)
   * Termin prezentacji 22.06.2025
6. **Wszystkie deliverable (kod, grafiki, dźwięki, prezentacja)** muszą zostać umieszczone w **repozytorium udostępnionym prowadzącemu** (GitHub, GitLab, itp.).

**Propozycja Listy Funkcjonalności systemu**

**Sterowanie i interakcja**

* Obsługa klawiatury (np. ruch, atak, skok)
* Obsługa myszki (kliknięcia, przeciąganie, celowanie)
* Wykrywanie kolizji między obiektami
* Możliwość sterowania więcej niż jedną postacią
* Tryb multiplayer lokalny (np. dwóch graczy na jednej klawiaturze)
* Wybór postaci lub pojazdu przed grą

**Logika gry**

* System punktacji
* System żyć lub pasków energii
* Przeciwnicy z prostą AI (np. patrolowanie, pogoń, unikanie)
* Ulepszenia/bronie/power-upy
* Zbieranie przedmiotów (np. monety, klucze)
* Mechanika levelowania (np. coraz trudniejsi przeciwnicy)
* Ograniczenie czasowe (odliczanie, czas na wykonanie zadania)
* Proceduralne generowanie plansz (np. losowe rozmieszczenie przeszkód)
* System osiągnięć (np. „zbierz wszystkie gwiazdki”)
* Zagadki logiczne lub łamigłówki
* System ekonomii (np. waluta, sklep, zakupy)

**Grafika i animacja**

* Animacje ruchu postaci (chód, skok, atak)
* Efekty specjalne (np. eksplozje, błyski, cienie)
* Interfejs użytkownika (UI): licznik punktów, pasek życia itp.

**Dźwięk i muzyka**

* Muzyka w tle
* Efekty dźwiękowe (skoki, uderzenia, wybuchy)
* Różne dźwięki w zależności od sytuacji (np. inna muzyka w menu)
* Możliwość włączenia/wyłączenia dźwięku
* Dynamiczne zmiany muzyki (np. podczas walki)

**Struktura gry**

* Ekran powitalny z tytułem gry
* Menu główne (start, instrukcja, wyjście)
* Instrukcja lub samouczek w grze
* Ekran wygranej i przegranej
* Możliwość restartu gry
* Wybór poziomu trudności
* Przechowywanie stanu gry (np. zapis do pliku)
* Ekran pauzy