

ПЕТРОЗАВОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ И МАТЕМАТИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Направление подготовки бакалавриата

09.03.04 - Программная инженерия

Отчет о проектной работе по курсу "Разработка приложений для мобильных ОС"

ПРИЛОЖЕНИЕ EASY COINS 2

Выполнил:

студент 2 курса группы 22207

С. Д. Яскеляйнен _____
подпись

Руководитель:

А. В. Бородин, старший преподаватель

подпись

Итоговая оценка

оценка

Содержание

Введение	3
1 Требования к приложению	4
2 Проектирование приложения	5
3 Реализация приложения	6
Заключение	7

Введение

Цель проекта:

1. Создание игры, в которой персонаж должен выбраться из лабиринта.

Задачи проекта:

1. Реализация генерации лабиринта.
2. Реализация передвижения игрока по лабиринту.

Easy coins 2 является продолжение игры предыдущего семестра. Игрок зашёл слишком далеко в погоне за монетами и теперь ему необходимо найти выход из лабиринта.

1 Требования к приложению

1. Автоматическая генерация более сложного лабиринта при прохождении старого.
2. Реализовать быстрое прохождение длинных коридоров лабиринта.

2 Проектирование приложения

Необходимы классы для нашего приложения:

1. Dot - базовый класс для будущих классов объектов.
2. Player - класс нашего игрока.
3. Labirint - класс, в котором осуществляется генерация и отрисовка лабиринта.
4. Exit - класс для нашей клетки с выходом.
5. GameManager - регулирующий класс, обеспечивающий взаимодействие остальных.

3 Реализация приложения

Для реализации проекта была использована среда android studio и язык программирования Java.

Заключение

В ходе работы было создано небольшое приложение, в котором необходимо выбраться из лабиринта. Все цели и задачи были достигнуты в полной мере.