



Петрозаводский государственный университет
Кафедра информатики и математического обеспечения



Семён Дмитриевич Яскеляйнен

Разработка приложения "Easy coins2"

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

Научный руководитель: ст. преп., А. В. Бородин

Продолжение

Easy coins была игрой, в которой необходимо собирать монетки по лабиринту. Но в процессе игры главный персонаж теряется внутри лабиринта. В игре "Easy coins 2" Вам необходимо найти обратный путь из лабиринта.



Цель и задачи

Цель работы

Создание игры, в которой персонаж должен выбраться из лабиринта.

Основные задачи

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



Этапы работы приложения

- 1 Генерация лабиринта
- 2 Отрисовка лабиринта
- 3 Локализация персонажа максимально удалённо от выхода
- 4 Если игрок достиг конца лабиринта, то рисуем новый с большей сложностью



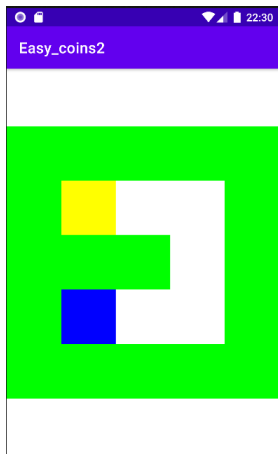
Основные методы

- 1 onFling - реакция на жесты пользователя, если он смахнул в сторону, в которую мы можем переместиться, то мы сдвигаем персонажа.
- 2 generateLabirint - генерация лабиринта путём перебора соседних клеток. Здесь же вычисляется максимально удалённая клетка от выхода, в которой появится игрок.



Реализация

При первом запуске перед игроком появляется самый простой лабиринт. Когда он его проходит, то появляется лабиринт побольше и так несколько раз.



Реализация

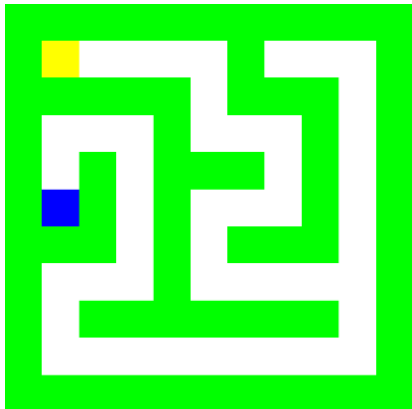
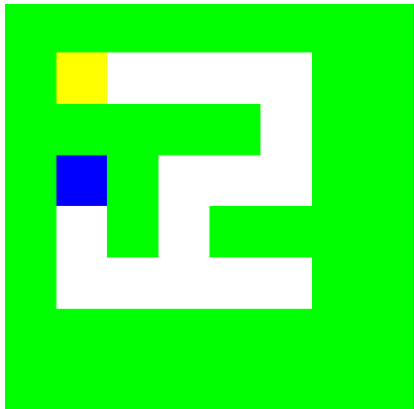


Рис.: Примеры более сложных уровней



Заключение

В ходе работы была разработана небольшая игра, в которой необходимо находить выходы из лабиринта. Все поставленные задачи и цели были выполнены.

