

ZASADY GRZY:

Postaci: pojazd gracza i cztery typy obcych.

Sterowanie: gracz może poruszać się w trzech kierunkach. Sterowanie pojazdem odbywa się na podstawie naciśnięcia klawisz:

→ - prawo

← - lewo

↑ - strzał

↑ + z - góra

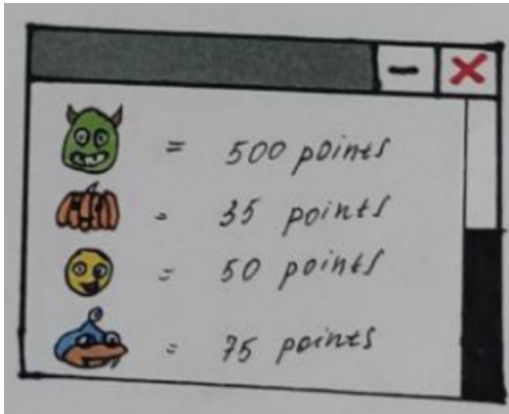
spacja - gra się zatrzyma

Obiekty gry: na planszy mogą się pojawić naziemne i latające bloki. Bloki naziemne są przeszkodami dla pojazdu gracza, natomiast latające bloki chronią pojazd gracza przed bombami obcych.

Dynamika gry: Obce poruszają się w poziomie, zmieniając po dojściu do krawędzi kierunek ruchu na przeciwny. Obce co ustalony czas obniżają się, przybliżając się do pojazdu gracza. Obce rzucają bomby co jakiś czas, w zaprogramowanym przez programistę miejscu (czyli miejsce, gdzie spadnie bomba nie jest uzależnione od tego, gdzie teraz znajduje się gracz). Typy obcych różnią się od siebie bombami o różnej sile rażenia. Gracz może poruszać się w prawo lewo i skoczyć do góry. Gracz sam decyduje, kiedy chce strzelić. Główny zielony obcy jest nieruchomy na górze planszy. Początkowa liczba żyć to trzy.

Ogólny opis zasad gry: Każdy poziom będzie się różnił ilością i różnorodnością wrogów, poza tym, początkowa prędkość spadania bomb będzie też rosła. Gracz musi unikać bomb obcych przez określony dla danego poziomu czas. Żeby zdobyć jak najwięcej punktów gracz próbuje trafić do wrogów, strzelając w nich. Co pewną ilość zdobytych punktów na kilka sekund moc gracza będzie powiększona kilkakrotnie.

Punktacja: Są cztery rodzaje obcych:



Żeby zabić pierwszego trzeba uderzyć w niego 5 razy
drugiego - 3 razy,
trzeciego - 2 razy,
czwartego - 1 raz.

FUNKCJE APLIKACJI:

Po uruchomieniu programu pojawia się okno główne(Rysunek A). Wybór opcji PLAY otwiera nowe okno z prośbą o podanie nicku gracza (Rysunek B). Naciśnięcie przycisku CANCEL powraca gracza do okna głównego, naciskając OK, nick jest zapisywany i gra się zaczyna. Wybór opcji TOP SCORES wyświetla 10 najlepszych wyników uzyskanych przez użytkowników aplikacji(Rysunek C). Lista najlepszych wyników jest zapisywana do pliku i odczytywana z niego po ponownym uruchomieniu aplikacji. Wybór opcji ABOUT umożliwia przeczytania głównych zasad gry + punktacja(Rysunek H).

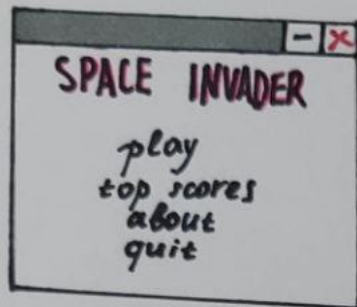
W każdej fazie gry(wybór nicku, obejrzenia wyników, sama gra) użytkownik może zamknąć okno główne, przed tym jak to zrobić pojawia się okienko komunikat (Rysunek D). Kiedy użytkownik próbuje zamknąć okna podczas gry, to gra się zatrzymuje. Jeśli użytkownik jednak zamknie okno, to wyniki nie są zapisywane. Podczas gry użytkownik może ją zatrzymać, naciskając klawisz spacja.

ELEMENTY DODATKOWE:

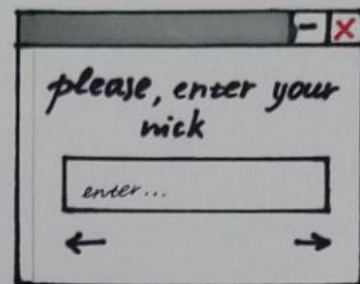
- 1) Hierarchia punktacji w zależności od uderzenia typu obcego.
- 2) Dodanie do planszy naziemnych i latających przeszkód.
- 3) Możliwość skoku do góry.
- 4) Każdy poziom gry różni się od poprzedniego ilością i "zawartością"(chodzi o typach) obcych, poza tym, początkowa prędkość spadania bomb będzie też rosła.
- 5) Co pewną ilość zdobytych punktów na kilka sekund moc gracza będzie powiększona kilkakrotnie.

SKICE GRY:

A



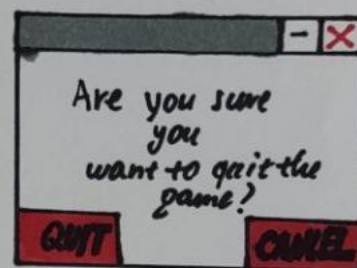
B



C

RANK	SCORE	NAME
6th	01567	SERGEY
7th	00927	XXX
8th	00721	AGI

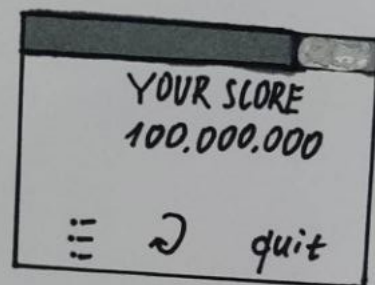
D



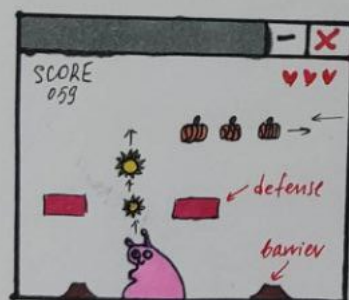
E



F



G



H

	= 500 points
	= 35 points
	= 50 points
	= 75 points

