1 слайд

Здравствуйте. Меня зовут Кузнецов Кирилл и вместе со своим коллегой мы хотим представить вам наш проект игры в жанре Tower Defence.

2 слайд

Эта игра, в которой пользователь должен отбиваться от вражеских волн посредством улучшения союзных башен.

Нашей целью было создать игру с интуитивно понятным интерфейсом с помощью разных библиотек.

Наши задачи заключались в реализации вражеских мобов, урону по ним, поля с

улучшениями, переключении уровней, и статусов здоровья, монет, урона.

3 слайд

На старте игры вы можете наблюдать начальное окно с обучением.

4 слайд

После прочтения вам нужно ввести свой никнейм, чтобы игра началась.

5 слайд

Так выглядит игровое поле.

6 слайд

Так выглядит вражеский моб. Зеленая полоска над ним – это полоска здоровья.

7 слайд

Как только вражеский моб проходит рядом с башней, то лучник на ней начинает стрелять и соответственно наносить урон.

8 слайд

Так выглядит поле со статусами.

9 слайд

В процессе игры у вас постоянно будут изменяться статусы, то бишь здоровье, деньги или урон.

10 слайд

Если довольно большое количество мобов пройдет свой путь, то изменится картинка здоровья, показывающая, что у вас больше не будет права на ошибку.

11 слайд

При прохождении моба своего пути урон башен будет понижен на одну десятую

12 слайд

Так выглядит поле с улучшениями

13 слайд

1 улучшение увеличивает урон на 1;

2 улучшение увеличивает урон на 6;

3 улучшение увеличивает здоровье на 1;

14 слайд

Если прошло достаточное количество мобов, то игра завершается и вам предлагается 2 опции: Вы можете кликнуть, чтобы начать игру заново (время прохождения новой попытки будет учитываться в общее время прохождения) или ESC, чтобы закончить игру.

15 слайд

В первом случае, пользователь увидит сообщение с победой, статусы, и время прохождения. После попытка заносится в базу данных

16 слайд

Во втором случае, пользователь увидит такую картину, где будут показаны лучшие результаты игроков, ваше время прохождения (в этом случае неудачное), и ваш урон.

17 слайд

Так выглядит наша база данных

18, 19 слайд.

В заключении хочется сказать, что все цели проекта были достигнуты и в будущем планируется развивать этот проект: добавить множество новых функций, уровней, мобов, а также улучшить интерфейс игры.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!