

GRA CANDY CRUSH

Agnieszka Szkutek

Opis rozgrywki

Candy Crush rozgrywa się na prostokątnej planszy. Zadaniem gracza jest zamiana dwóch sąsiadujących ze sobą klocków tak, aby uzyskać ciąg co najmniej 3 klocków takiego samego koloru w pionie lub poziomie. Każdy ciąg klocków o długości co najmniej 3 znika z planszy, a gracz uzyskuje za to odpowiednią ilość punktów. Po każdym ‘zniknięciu’ klocków pozostałe klocki, które znajdują się nad nimi spadają o odpowiednią ilość pól. Dodatkowo, nowe klocki o losowych kolorach ‘spadają’ ze szczytu planszy.

Ciągi klocków o długości 4 lub większej generują specjalne klocki, które po dopasowaniu mogą wyczyścić cały rząd, kolumnę lub obszar 3x3.

Gra podzielona jest na poziomy. W zależności od trybu gry, gracz musi zdobyć odpowiednią ilość punktów lub pozbyć się z planszy określonej ilości klocków danego koloru. W zależności od poziomu, czas lub ilość ruchów jest ograniczona.

Opis aplikacji

Aplikacja Candy Crush powstanie przy pomocy biblioteki GTK. Program będzie składał się z okna, w którym znajdzie się plansza z klockami oraz panel z wynikiem i przyciskami do zatrzymania i wyjścia z gry.

Sterowanie grą będzie odbywało się za pomocą myszy. Gracz klika w jeden z klocków na planszy, zaznaczając go, a następnie klika z sąsiadujący z nim klocek, aby zamienić je miejscami. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy któryś z tych dwóch klocków po zamianie utworzy ciąg 3 lub więcej klocków tego samego koloru.

Kod będzie podzielony na 2 moduły: model gry oraz graficzny interfejs.