**Team BARAKA**

Members:

Александър Николов (redOne);

Тодор Тодоров (ttitto);

Таня Цветкова (TarliT);

Спас Коцев (spas\_kn);

Николай Нанев (Nikolay\_Nanev);

Михаил Узунов (OzoneBG);

Стефан Колев (stephan\_kolev);

Янко Ванов (IankoVanov);

Радостин Тонев (radostin.tonev.);

Иван Кизирян (kizisoft);

Милен Кръстев (Milenski);

Project URL (TFS): <https://ttitto.visualstudio.com/>

**Project explanation:**

**Game Name: BARAKA**

**Предистория:** След опустошително ТОРНАДО бараката на главния герой BARAKA е разпръсната из цялото поле. BARAKA трябва да събере парчетата от жилището си, като разполага само с камиона си. За съжаление камионът може да се движи само в определени части на полето. Главният герой BARAKA се изморява при продължително движение без да е намерил част от бараката си, поради което неговата скорост намалява. Намирането на части от бараката му го мотивира и той успява да мобилизира нови сили у себе си.

Камионът на BARAKA e необикновен. В него има специално разузнавателно средство, с което може да регистрира местоположението на парчетата. Затова при среща с камиона си BARAKA променя посоката си на движение като се насочва към правилната цел. Освен това камионът разполага с два тайни входа. Ако BARAKA влезе в него през тях, той бива телепортиран на нова позиция.

**Целта на играта**: Чрез управляване на камиона с бутоните I, J, K, L да поддържате скоростта на главния герой BARAKA така, че той да може да събира остатъците от своя дом. Играта свършва когато скоростта на BARAKA стане нула. Движението на камиона е ограничено само в централната част на конзолата – напред назад нагоре и надолу като BARAKA може да събира парчета от двете му страни.

За създаването на играта са използвани както следва (подредени по азбучен ред):

Ball.cs – тук е „описанието“ на главния герой BARAKA;

CSound.cs – тук са звуковите ефекти по време на играта;

GameEngine.cs – в този файл се намира логиката на играта;

GameObjects.cs – в този файл са описани обектите които събира главния герой в играта;

GameUI.cs – този файл се грижи за интерфейса на играта.

NinjaSquash.cs – това е стартиращия за играта файл съдържащ Main метода. Името му идва от първоначалното наименование на играта ☺;

Racket.cs – тук се „пази“ описанието на основния помощник на главния герой – камиона;