

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

2020-2021

Ατομική εργασία 2 μονάδων

Ζητείται να υλοποιήσετε ένα παιχνίδι όπου ο στόχος του χρήστη είναι να “πετύχει” ένα ζάρι μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο (π.χ. 1 λεπτό), ενώ αυτό θα μετακινείται «τυχαία» μέσα στην οθόνη, ανά μικρά χρονικά διαστήματα και παράλληλα θα αλλάζει και τιμή με τυχαίο τρόπο (από 1 έως και 6).

- ✓ Για κάθε «χτύπημα» του γραφικού, ο χρήστης θα παίρνει τους πόντους/βαθμούς που αντιστοιχούν στην αξία του ζαριού.
- ✓ Θα πρέπει να γίνεται αποθήκευση των πληροφοριών του παιχνιδιού (στοιχείων χρήστη, σκορ, κ.λπ.). Η αποθήκευση πρέπει να γίνεται σε κάποιο αρχείο.
- ✓ Θα πρέπει το παιχνίδι να υποστηρίζει διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας (τουλάχιστον 2).
- ✓ Επιπλέον, θα πρέπει να υποστηρίζετε τις λειτουργίες του μέγιστου σκορ, καθώς και μιας λίστας με τους καλύτερους παίχτες του παιχνιδιού.

Παρακάτω υπάρχουν κάποιες ενδεικτικές οθόνες από τη χρήση του συγκεκριμένου παιχνιδιού (δεν είναι βέβαια αναγκαίο να προσπαθήσετε να φτιάξετε τις ίδιες οθόνες κι εσείς). Φυσικά, είστε ελεύθεροι να «εμπλουτίσετε» την εφαρμογή με επιπλέον δικές σας προσθήκες (που να έχουν νόημα για το παιχνίδι φυσικά). Η αποθήκευση των όποιων πληροφοριών θέλετε μπορούν να πραγματοποιηθούν με την απλή χρήση αρχείων (π.χ. κειμένου).





