Национален есенен турнир

по информационни технологии ,,Джон Атанасов‘‘

**1. ТЕМА:** “Dodge it!”

**2. АВТОРИ:**

Богомил Трифонов Симитчиев , ЕГН: 0542030104

гр.Хаджидимово ул. „Прогрес“ 13 , тел: 0878961089

Имейл: [bogomil.simitchiev@pmggd.bg](mailto:bogomil.simitchiev@pmggd.bg)

ПМГ „Яне Сандански“ гр.Гоце Делчев

10 „В“ клас

**3. РЪКОВОДИТЕЛ:**

Мария Атанасова Панева , старши учител по информатика и ИТ , тел: 0899934049

Имейл: maria.paneva@pmggd.bg

**4. РЕЗЮМЕ:**

**4.1**. **Цели**

Проекта представлява мултимедийна игра, която цели да предизвиква любопитство , заинтригува играчите и да подобри техните рефлекси. Играта е индивидуална. При изпълнения на всяко от нивата, играчът получава подкрепящо съобщение , точки и резултат. По време на играта, играча може да следи своя резултат за изминато разстояние.

**4.2. Основни етапи за реализиране на проекта:**

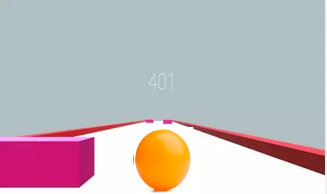
* Създаване сценария на играта.
* Обмисляне на играта
* Избор на технологиите.
* Писане на код към нивата на играта
* Добавяне на нива и резултат
* Добавяне на препятствия към нивата на играта
* Оформление на потребителския интерфейс.
* Тестване на приложението, откриване и коригиране на грешки.
* Цялостно реализиране на идеята

**4.3.** **Ниво на сложност на проекта**

Играта е индивидуална с 5 нива на сложност като всяко едно е по-сложно от предходното. Най-голямо затруднение срещнах в писането на кода.

**4.4**. **Логическо и функционално описание на решението.**

Когато играчът стартира играта, има “Help button” който разеснява как може да се играе и “Back button” който да ни върне в менюто на играта. В играта играчът трябва да премине през различни препятствия, като всяко едно е фиксирано на различно място. При удар на играча в препятствие , то отброява 3 секунди и го връща отначало на същото ниво (*Пример: Когато сме на 3то ниво и се ударим или паднем извън полето автоматично ни връща в началото на 3то ниво).* Когато преминем дадено ниво на екрана се изписват определен брой точки и резултат от изминато разстояние. В краят на екрана се изписва сумата от всички точни и целия резултат от всички изминати нива.



**4.5** **Реализация − обосновка за използвани технологични средства, алгоритми, литература, програмни приложения и др.**

Технологии:

Visual Studio 2019

Unity 3D, 2D - free version

Някои решения намерих в [**https://www.youtube.com/results?search\_query=brackys**](https://www.youtube.com/results?search_query=brackys)**.**  Използвал съм C#, за да създам проекта.

**4.6.** **Описание на приложението**

Инсталирането става чрез инсталационен файл **mysetup.exe**. който се намира в папката Installer. При стартиране на .exe файла на вече инсталираната игра се отваря меню, в което се настройва резолюцията на играта заедно с графиката. Играта подържа всички 16:9 резолюции, които монитора може да предложи, както и “windowed” мод. След избиране на нужните настройки се натиска бутон Play, с който се продължава към играта. Играта може да бъде деинсталирана по желание на потребителя.

**4.7. Заключение**

Играта е преди всичко наслада: очакване, изненада и удоволствие, играчите да се справят с необходимите предизвикателства. До момента тя е тествана главно от съученици и приятели, които дават много добри отзиви, т.е. на тях им харесва, понеже наистина развива рефлексите на играчите. Естествено има и възможности за доразвиване на играта и запознаване на потребителите с още концепции от програмирането. Също така винаги може да се създават и добавят нови и нови нива.

**Източници**

[**https://www.youtube.com/results?search\_query=brackys**](https://www.youtube.com/results?search_query=brackys)