

Булет Тайм (Bullet time)

Проект по созданию небольшой
видео-игры в жанре аркады

Правила игры

- ‘+’ отображает положение игрока, ‘*’ - врагов, а ‘=’ – пуль
- Враги постепенно приближаются к краю экрана, параллельно стреляя в игрока
- Если враг доберется до края экрана, или по вам попадут - вы проиграли
- Игрок может стрелять в ответ
- Цель – продержаться как можно дольше



Цель данного проекта

- Показать, что разработка игр – не такое уж сложное занятие, как считают многие



Задачи проекта

- Разработать концепт игры
- Придумать правила и логику игры
- Собрать комплектующие проекта(дисплей, плата Arduino, кнопки и тд)
- Написать код
- Провести отладку и окончательную проверку
- Собрать весь проект на плате

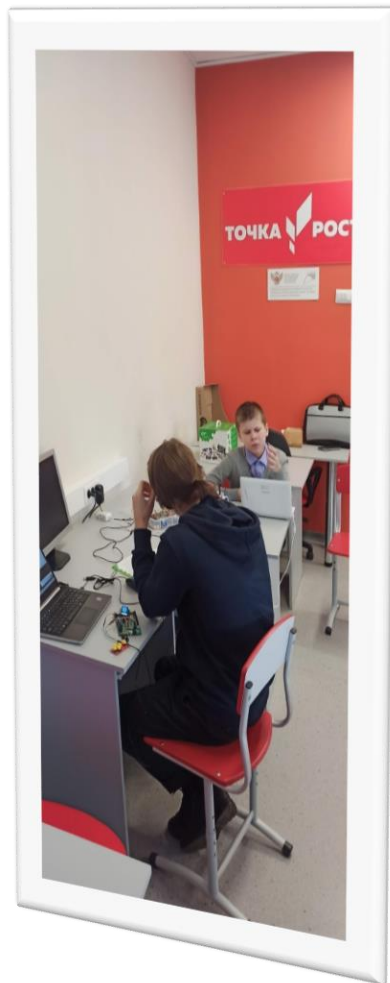
Проблема, которую решает проект

- Перед многими ребятами, увлекающимися созданием программ, есть психологическая стена, препятствующая им создавать игровые программы в современном мире.

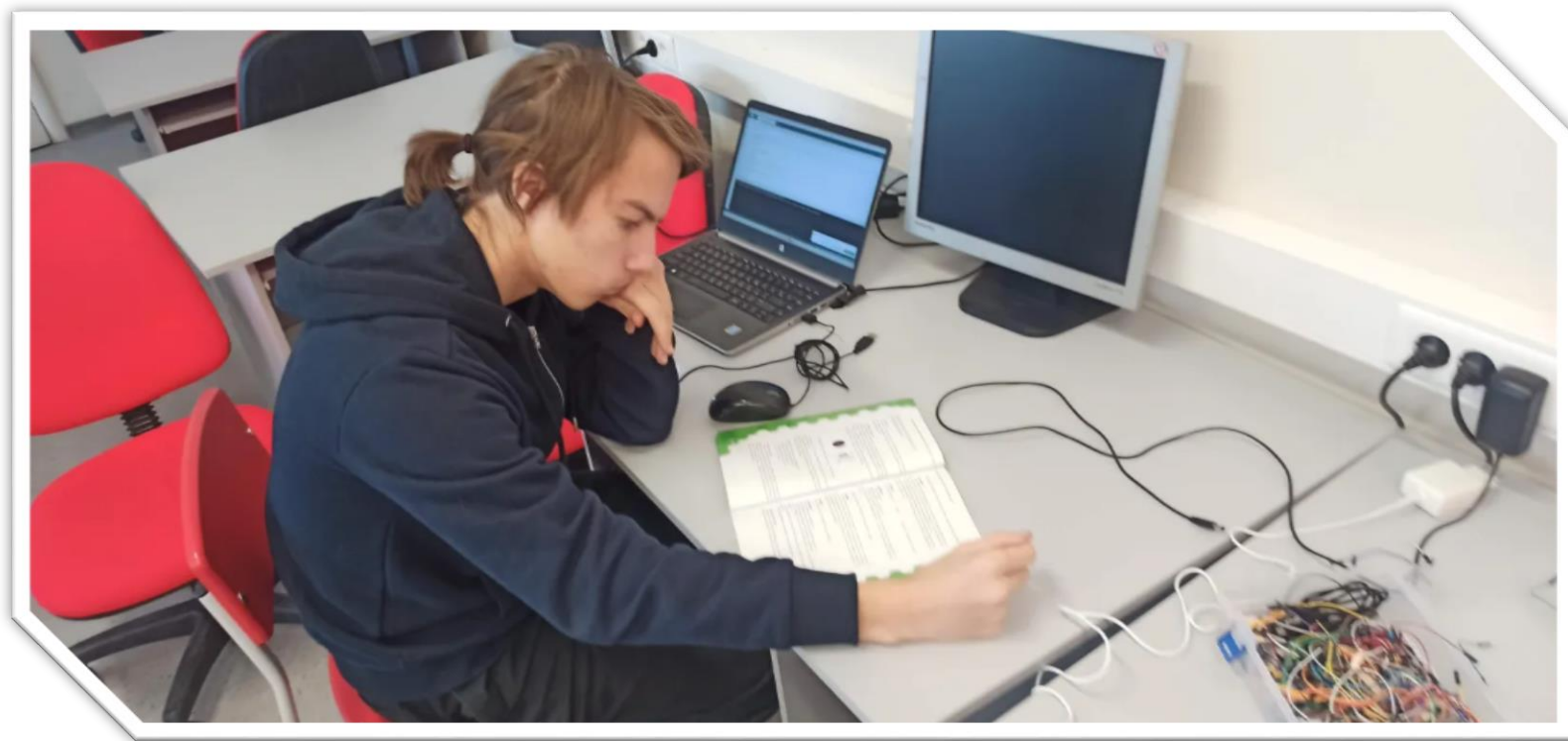


Этапы работы над проектом

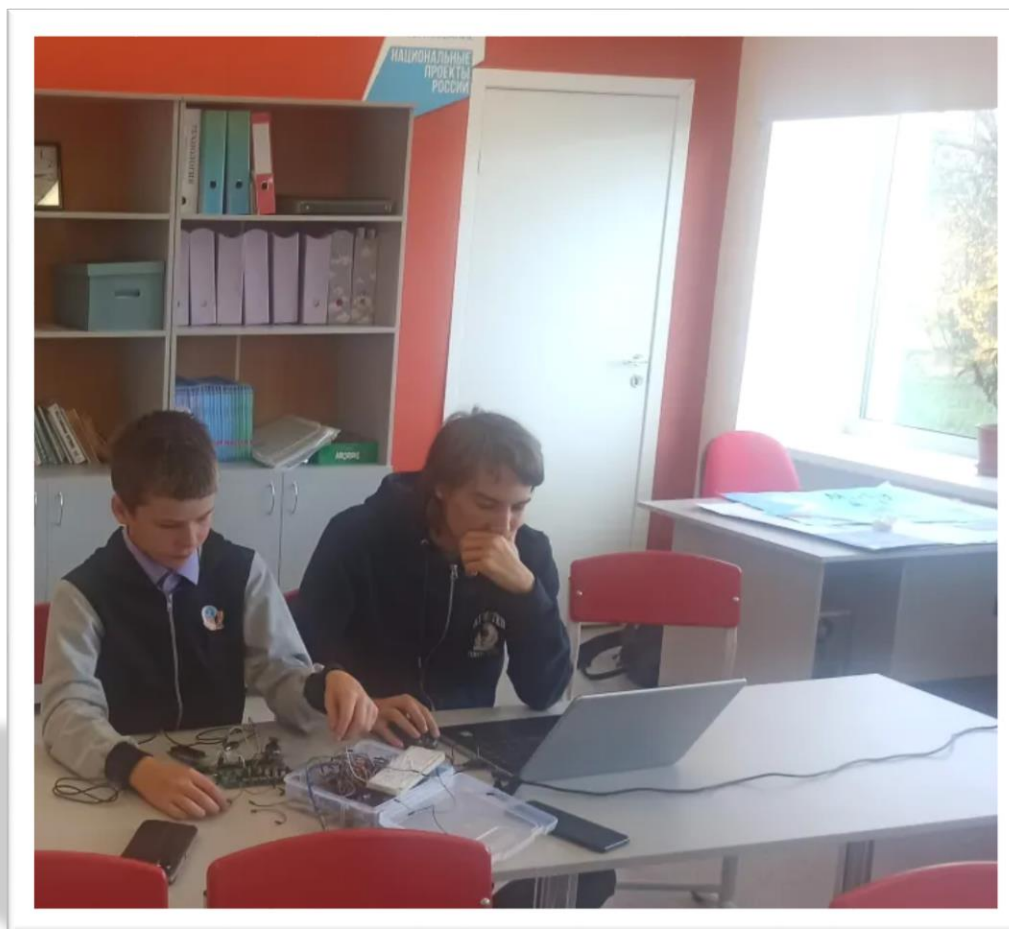
1. Продумывание правил и дизайна игры



2. Подбор материальных составляющих



3. Написание кода и его отладка



Чего мы добились?

- Попробовали себя в разработке игры и показали, что для этого требуется лишь желание.
- Создали игру, в которой можно улучшить свою реакцию и просто приятно и с пользой провести время.

Спасибо за внимание

