



IT ШКОЛА SAMSUNG

Индивидуальный проект Логическая игра Android Escape

Город: Хабаровск

Площадка: Математический лицей

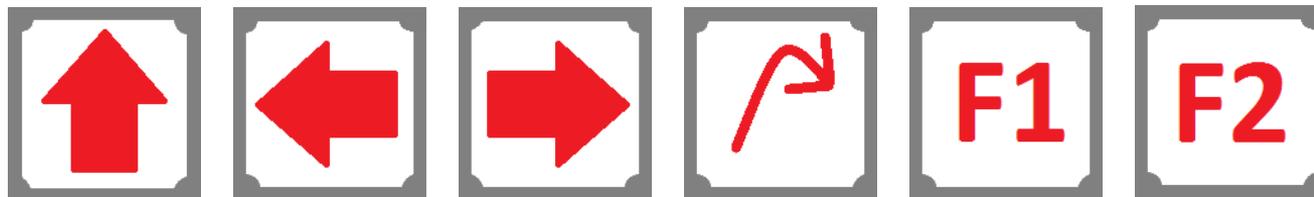
Учащийся: Лавинов Сергей Александрович

Преподаватель: Сухобок Юрий Андреевич,
Канаев Константин Александрович

Дата: 30 апреля 2015г.



- Игровое поле 8x8 клеток.
- Блок предложенных команд:



Вперед

Влево

Вправо

Прыжок

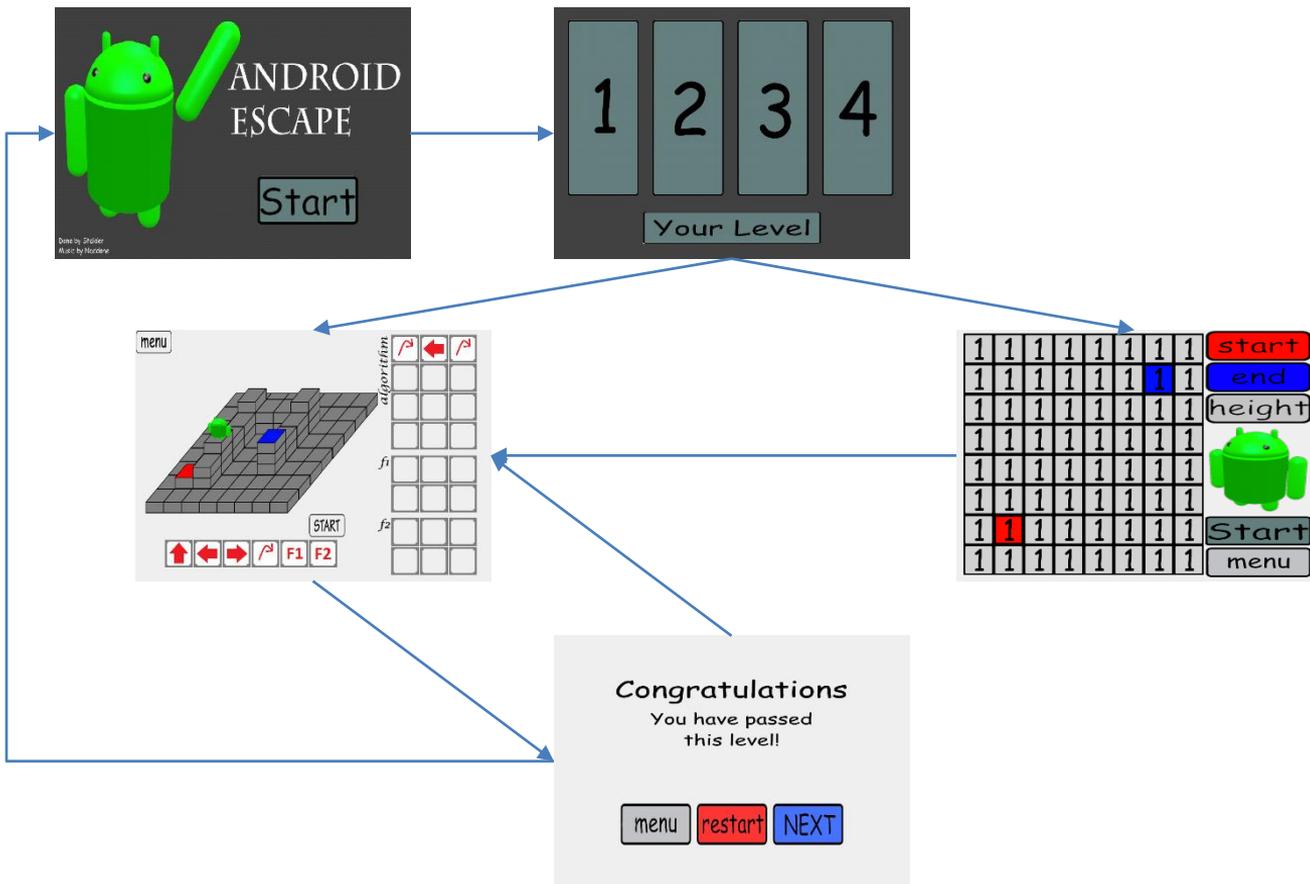
Функции

- Алгоритм и две функции, которые будут отданы на Выполнение роботу.

Цель: доставить робота в конечную точку поля.



Путеводитель по игре

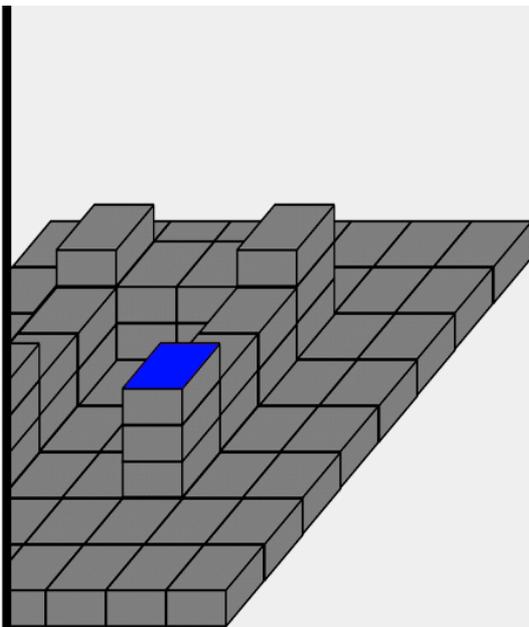




Скриншоты уровней

return

menu



START

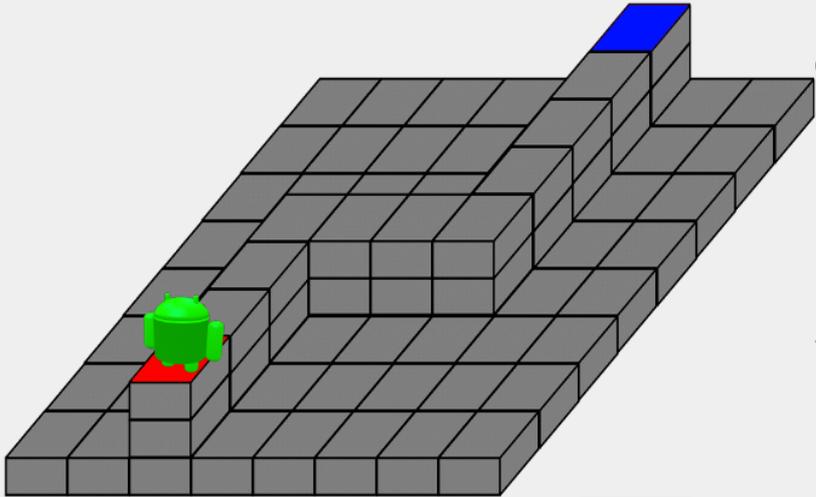


<i>algorithm</i>			
<i>f1</i>			
<i>f2</i>			



Создание собственного уровня

menu



algorithm

$f1$

$f2$

START

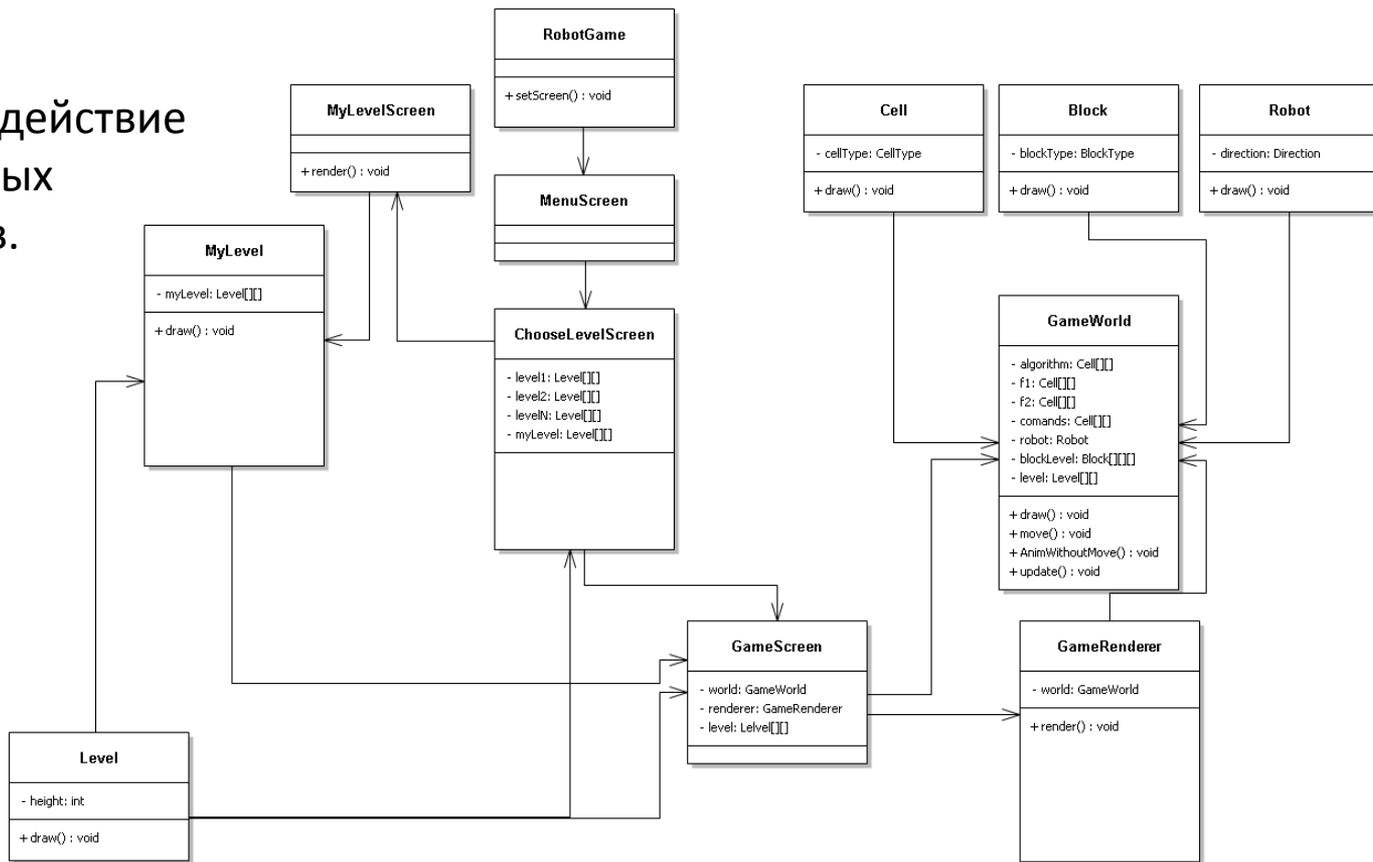
↑ ← → ↻ F1 F2



The screenshot shows a game window titled "Game". It features a 6x6 grid of numbers (mostly 1s) with a blue highlight on the cell containing '1' at row 2, column 5. To the right of the grid are three buttons: a red '+' button, a blue 'end' button, and a grey 'height' button. Below the grid is a vertical text label 'algorithm'. To the right of the grid is a green Android mascot. At the bottom, there are three blocks: a grey one, a blue one, and a red one, with the label 'f2' to its right. A control panel on the left contains several buttons: a red up arrow, a red right arrow, a red 'F1' button, a red curved arrow, a red 'F2' button, and a red left arrow. A 'START' button is also visible near the bottom right.



Взаимодействие Ключевых Классов.





Планы на будущее

- Сделать больше уровней;
- Добавить сохранение собственных уровней;
- Оптимизировать приложение, исправить баги и недоразумения.



В ходе создания индивидуального проекта были систематизированы знания, полученные во время обучения в ИТ школе, а так же был приобретен навык их практического применения.