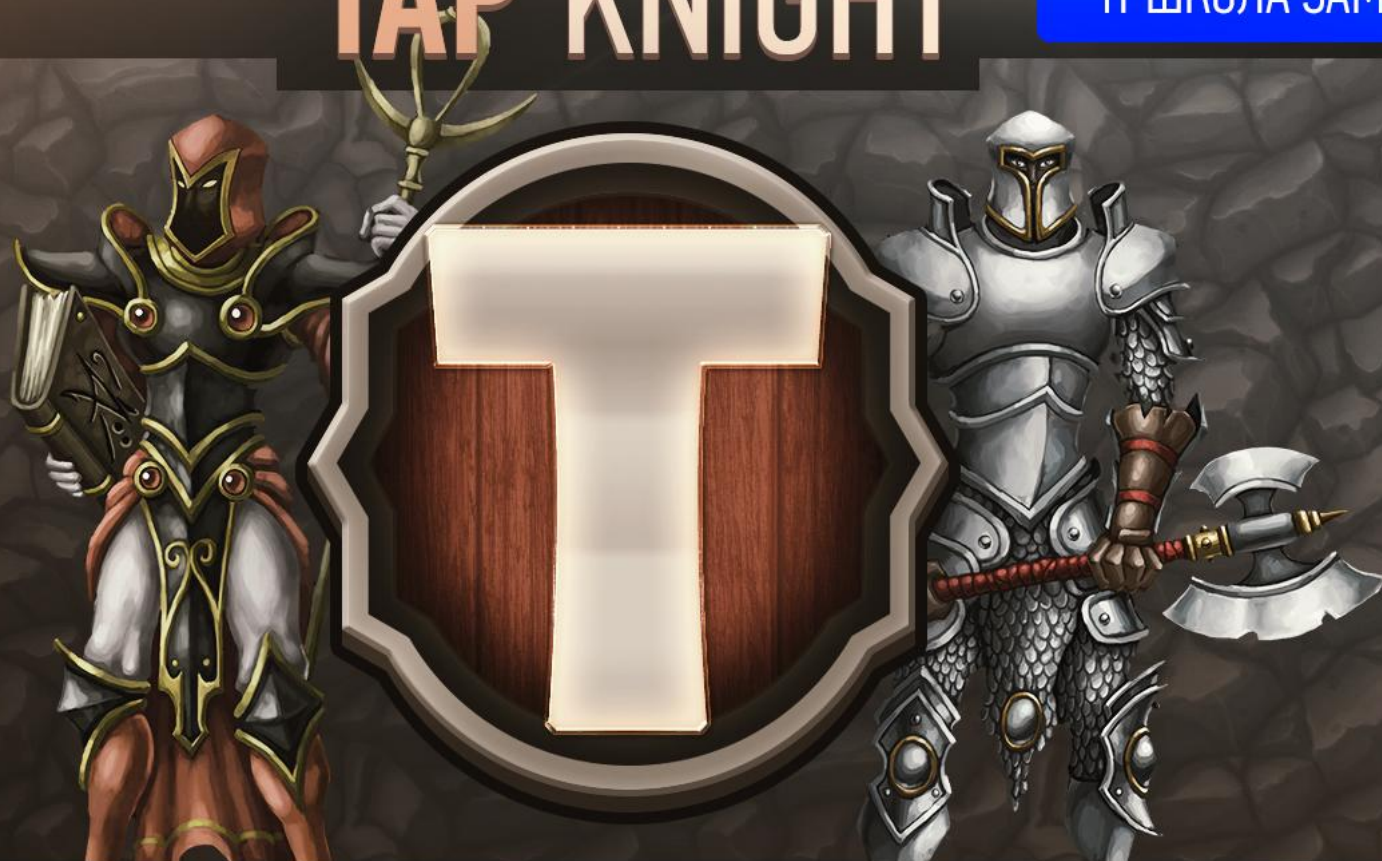


TAP KNIGHT

IT ШКОЛА SAMSUNG



АВТОР ПРОЕКТА: БАЛЬЧУГОВ ДЕНИС ДМИТРИЕВИЧ

РУКОВОДИТЕЛЬ: СОКОЛЬСКАЯ МАРИЯ АЛЕКСАНДРОВНА

ПЛОЩАДКА: Г. КРАСНОЯРСК, МБОУ ГИМНАЗИЯ 14

TAP KNIGHT

IT ШКОЛА SAMSUNG

Tap Knight — игра жанра RPG, имеющая упрощённую игровую механику: **касание = удар**.

— На выбор представлены три класса персонажа: **маг, стрелок, паладин**, каждый из которых имеет пять индивидуальных заклинаний.

— Любой персонаж или существо имеет характеристики, такие как **выносливость, дух, ловкость, сила, меткость**, коэф. блока, коэф. крит. удара, коэф. уклона, коэф. меткости

— Противник атакует игрока каждые 3 секунды. Задача: снизить здоровье противника до нуля, не погибнув при этом. Во время боя здоровье и энергия (как игрока, так и противника) медленно регенерируют.

— За каждого уничтоженного противника игрок получает **деньги и очки опыта**, и, набрав необходимое количество опыта (высчитывается по формуле геометрической прогрессии), его **уровень** увеличивается, а вместе с уровнем растут и характеристики.

КЛАСС ПЕРСОНАЖА



СТРЕЛОК



МАГ



ПАЛАДИН



ПРОДОЛЖИТЬ



0:06





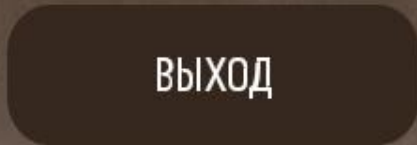
НАСТРОЙКИ



ИГРАТЬ



МАГАЗИН



ВЫХОД

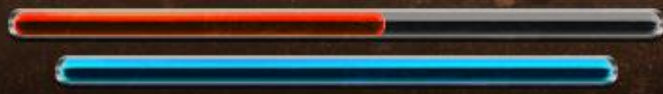




3
3

BLOOD DEALLED DAMAGE: 1)

WIZARD SKULL





ПОБЕДА!

Вы победили Wizard Skull!



★ +6

🪙 +100

ПРОДОЛЖИТЬ





120



Латный шлем
ГОЛОВА

+12 к Выносливость; +10 к Блок;

150



Отравленная коса
БЛ. ОРУЖИЕ

+7 к Атака; +10 к Меткость;

100



Золотой щит
ЩИТ

+15 к Выносливость; +10 к Блок;

130



Пламенный молот
БЛ. ОРУЖИЕ

+21 к Атака;

250



Пламенная булава
БЛ. ОРУЖИЕ

+15 к Атака; +6 к Выносливость;

250



Пламенный топор
БЛ. ОРУЖИЕ

+10 к Атака; +11 к Сила;

250

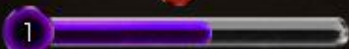


0:08





10



ЛОВКОСТЬ: 3
СИЛА: 4
ДУХ: 3
ВЫНОСЛИВОСТЬ: 2
КРИТИЧЕСКИЙ УРОН: 7%
БЛОК: 7%
УКЛОН: 8%
МЕТКОСТЬ: 5



ПРОДАТЬ (10)



ВЫБРОСИТЬ

ЗАКРЫТЬ

+5



0:07



АКТИВНОСТЬ БОЯ (**BattleActivity.java**):

Метод **handlerStrike**(boolean target, boolean spell, double attack):

Обрабатывает весь урон, наносимый в бою. Реализованы следующие функции:

- Разброс урона;
- Вычисление вероятности промаха, блока, критического удара;
- Нанесение урона указанной цели.

Метод **createDamageInd**(int damage, String actionId):

Создаёт всплывающую надпись после каждой атаки игрока, информирующую...:

- О промахе ("Miss");
- Об уроне (например, "10");
- О блоке (например, "BLOCK (Dealed damage: 10)");
- О критическом уроне (например, "10" большого размера и яркого цвета).

АКТИВНОСТЬ ИГРОВОГО МАГАЗИНА ([ShopActivity.java](#)):

Runnable `sRRefreshPageInfo`:

Обрабатывает информацию на текущей странице магазина:

- Получает ID всех предметов на текущей странице;
- Устанавливает соответствующие предметам иконки, названия, описания, цены;
- Скрывает отсутствующие предметы.

Обработчик жестов (при свайпах вправо и влево листает страницы);

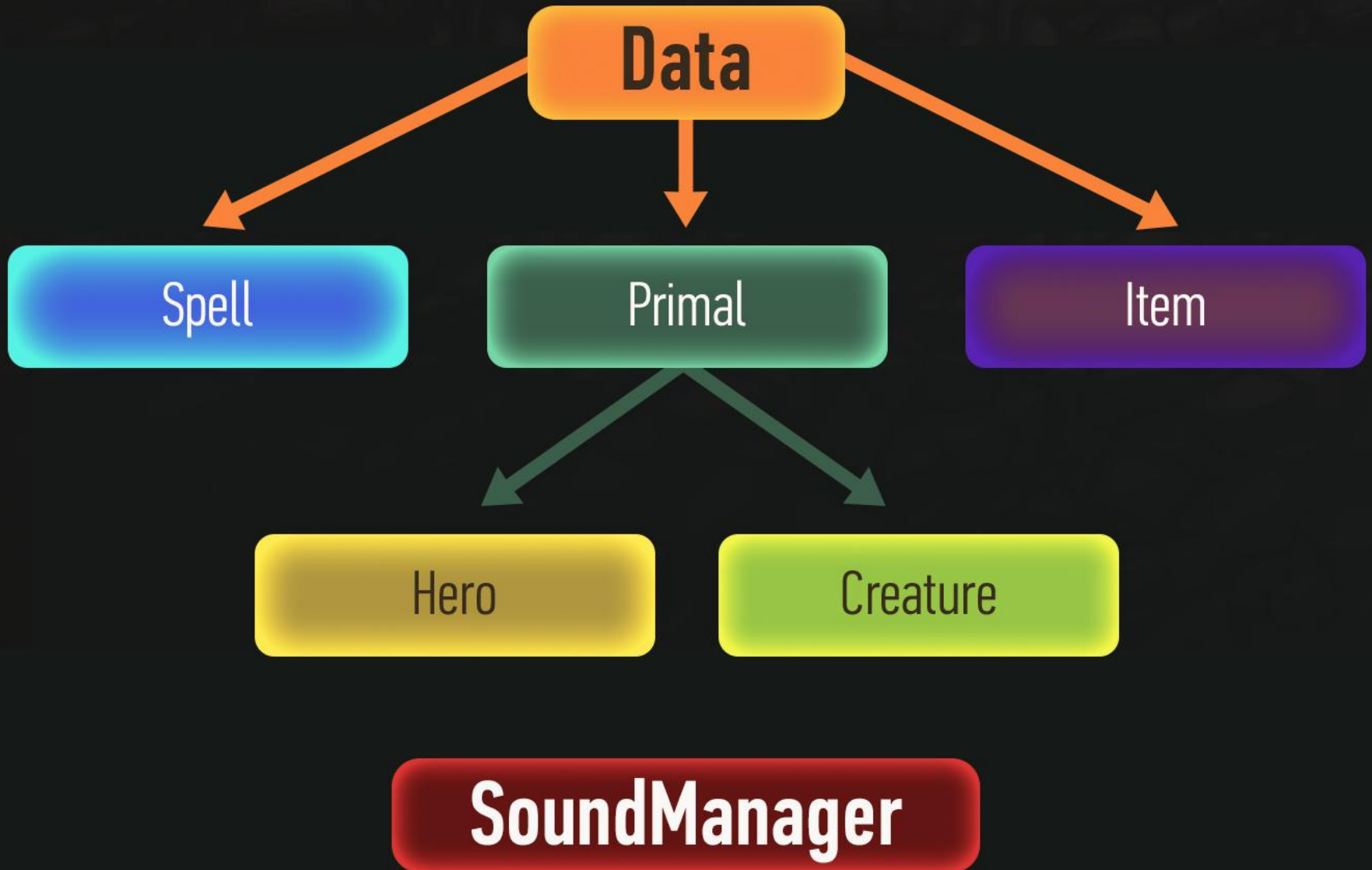
Анимация, имитирующая смену “страницы”;

Метод `definelter`, указывающий на порядок текущей страницы (кружки внизу экрана);

Обработка покупок: вычитание стоимости при покупке; отмена, если не хватает денег, добавление характеристик предмета персонажу.

TAP KNIGHT

IT ШКОЛА SAMSUNG



В дальнейшем планируется:

- Научить противника использовать заклинания;
- Сбалансировать все заклинания, характеристики противников, формулы, предметы;
- Добавить МНОГО новых противников, ещё больше новых предметов в магазин;
- Реализовать отображение реплик перед сражением и после него;
- Реализовать красивые анимации заклинаниям;
- Реализовать систему достижений и ежедневных заданий;
- Реализовать систему локаций.

TAP KNIGHT

IT ШКОЛА SAMSUNG

ЧТО В ИТОГЕ?

Я планирую продолжить заниматься разработкой приложений и распространять их через Google Play и аналогичные маркеты; в дальнейшем изучить другие платформы; работать в IT направлении в целом.

СПАСИБО

ЗА ВНИМАНИЕ!