

# Gry i aplikacje mobilne

Liczba godzin: 43

## 1. Treści kształcenia

### Ćwiczenia:

- Realizacja gry typu puzzle
- Realizacja gry z obiektami układanymi na warstwach
- Realizacja gry typu „memo” łączenia w pary obiektów podobnych ze stoperem czasowym
- Realizacja różnych zdarzeń dla kursora myszy lub dotykanych palcem obiektów
- Realizacja zdarzeń zderzeniowych
- Realizacja gry z żądanym kolorowaniem obiektów
- Realizacja gry dotykowej z uwzględnieniem jej zmiany w zależności od orientacji ekranu
- Realizacja gry na refleks z odbijaniem piłeczki
- Realizacja zdarzeń klawiaturowych arrows
- Realizacja gry logicznej wyprowadzenia obiektu z labiryntu
- Realizacja budowania dokładnego zegara i stopera
- Realizacja gry zręcznościowej obsługą klawiatury i z wykorzystaniem zegara
- Realizacja gry zmierzającej do uporządkowania zdewastowanej sceny

## 2. Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje

Umiejętność konstruowania gier logicznych i innych dla platform PC, Internetu i na urządzenia mobilne w oparciu o własne pomysły i założenia. Wykorzystanie zdobytej wiedzy o aplikacjach *Flash*, *Illustrator*, *Photoshop*.

## 3. Zalecana literatura

- Podstawową literaturą są notatki własne sporządzane przez studenta podczas ćwiczeń (brak literatury pisanej). Szczegółowe informacje przekazywane studentom oparte są na praktyce wykładowcy.
- Stały zdalny dostęp do wszystkich zrealizowanych podstawowych ćwiczeń instruktażowych
- Internetowe poradniki i przykłady