



Python

Programowanie gier komputerowych

Opracował: Andrzej Nowak

Tematy projektów gier komputerowych:

1. **Gra typu „Symulator lotu” - sterowanie lotem (jednego) samolotu(rakiety) omijającego przeszkody w tunelu lub jaskini o nieregularnych kształtach podłogi i sufitu** . Pojazd porusza się w linii poziomej w stosunku do ekranu. Zderzenie z przeszkodą kończy grę. W grze zastosowany jest licznik punktów.
2. **Gra typu „Wyścigi samochodowe” - sterowanie ruchem (jednego) samochodu na wyścigach omijającego przeszkody na trasie o nieregularnych kształtach z lewej i prawej strony**. Pojazd porusza się w linii pionowej w stosunku do ekranu. Zderzenie z przeszkodą kończy grę. W grze zastosowany jest licznik punktów.
3. **Gra typu „Asteroids” - sterowanie ruchem (jednego) samolotu(rakiety) unikającego przeszkód pojawiających się na trasie o nieregularnych kształtach**. Pojazd może strzelać do przeszkód. Zestrzelenie przeszkody powoduje jej wybuch. Zderzenie z przeszkodą powoduje eksplozję i kończy grę. Pojazd porusza się w linii pionowej w stosunku do ekranu. W grze zastosowany jest licznik punktów.
4. **Gra typu „Inwazja biedronek” - sterowanie ruchem (jednego) gracza unikającego pojawiających się w sposób losowy obiektów typu biedronka**. Gracz nie może strzelać do biedronek. Zderzenie z biedronką kończy grę. Gracz porusza się w dowolnym kierunku w obrębie ekranu. W grze zastosowany jest licznik punktów.
5. **Gra typu „Pizza Panic” - sterowanie ruchem (jednego) gracza wyłapującego obiekty typu pizza pojawiające się w sposób losowy i poruszające się z góry na dół**. Gracz porusza się w dowolnym kierunku w obrębie ekranu. Gra kończy się, gdy choć jedna pizza upadnie na ziemię. W grze zastosowany jest licznik punktów.