

Варианты индивидуальных заданий по проекту Roll a Ball

1. Расширить приложение следующим образом. На доске находятся кубики трех различных цветов (зеленый, синий и красный). Цвет задается случайным образом при запуске приложения. Игрок, собирая зеленые кубики, получает удвоенные очки, синие – просто очки, красные теряет очки. Задача игрока набрать как можно больше очков за ограниченное время.
2. Расширить приложение следующим образом. На доске находятся кубики трех различных цветов (зеленый, синий и красный). Цвет и положение кубиков задается случайным образом при запуске приложения. Количество кубиков задается пользователем. Игрок может собирать только зеленые кубики. При попытке собрать другие цвета игра заканчивается проигрышем. Задача игрока набрать как можно больше очков за ограниченное время.
3. Расширить приложение следующим образом. На доске находятся кубики двух различных цветов и оттенков (Например, оттенки зеленого от темного к светлому и оттенки красного от бордового до светло розового). Цвет и положение кубиков задается случайным образом при запуске приложения. Игрок может начинать собирать любой оттенок кубиков, но только один, например оттенки зеленого. Задача игрока набрать как можно больше кубиков одного оттенка за ограниченное время. Игрок считается выигравшим, если он соберет кубиков больше, чем кубиков другого оттенка, например, он собрал 10 кубиков зеленых оттенков, а на доске всего 9 кубиков красных цветов.
4. Расширить приложение следующим образом. Реализовать игру для двух игроков управляющих двумя разыми шариками с одной клавиатуры. Один игрок управляет движением шарика клавишами со стрелками, второй игрок управляет кнопками WASD. Задача игроков как можно скорее собрать большее количество кубиков. Выигравшим считается игрок, собравший большее число кубов.
5. Расширить приложение следующим образом. Реализовать кооперативной игру для двух игроков управляющих двумя разыми шариками с одной клавиатуры. Один игрок управляет движением шарика клавишами со стрелками, второй игрок управляет кнопками WASD. Задача игроков как можно скорее совместно собрать большее количество кубиков одного цвета. При попытке взять другой цвет игроки проигрывают.
6. Расширить приложение следующим образом. На доске находятся кубики, которые могут взлетать над доской и парить на ней какое-то время, тем самым игрок не может собрать такой кубик. Когда кубик взлетает над ним загорается время его пребывания в парящем состоянии и происходит обратный отсчет. После окончания времени пребывания в воздухе кубик возвращается на доску. Одновременно в воздух случайны образом могут подниматься несколько кубиков. Задача игрока набрать как можно больше очков за ограниченное время.
7. Расширить приложение следующим образом. Реализовать игру для двух игроков управляющих двумя разыми шариками с одной клавиатуры. Один игрок управляет движением шарика клавишами со стрелками, второй игрок управляет кнопками WASD. Задача игроков как можно скорее собрать большее количество кубиков. В данной игре кубики появляются случайным образом на доске по одной штуке. После подбора игроком кубика, порождается новый кубик. Выигравшим считается игрок, собравший большее число кубов.
8. Расширить приложение следующим образом. На доске находятся кубики, один из которых является ключом перехода на следующий уровень. Но что это за кубик не известно (он задается случайным образом). Определить, что кубик – ключ можно только наехав на него. При выборе ключа в полу поля должно открыться отверстие, через которое шарик игрока проваливается на

следующий уровень. При этом собирать кубики на текущем уровне уже нельзя. При переходе на новый уровень старое поле удаляется. Задача игрока набрать как можно больше очков.

9. Расширить приложение следующим образом. На доске находятся один кубик. При наезде шарика игрока на данный кубик он собирается и на поле в случайные места падают два кубика. Процесс продолжается. Задача игрока набрать как можно больше очков за ограниченное время.

10. Расширить приложение следующим образом. На доске построен лабиринт, в котором время от времени поднимаются участки стенок. Задача игрока прокатить свой шарик через лабиринт используя открывающиеся ходы за ограниченное время.

11. Расширить приложение следующим образом. Реализовать игру для двух игроков играющими последовательно в одну игру. При подборе кубика игроком его шарик увеличивается и замедляется. Задача игроков набрать как можно больше очков за один и тот же период времени.

12. Расширить приложение следующим образом. На доске находятся кубики различных цветов. Цвет задается случайным образом при запуске приложения. Шарик игрока, собирая кубики, получает различные бонусы: ускорение движения, остановка обратного отсчета времени, притягивание к себе соседнего кубика, замедление движения, заморозка движения. Задача игрока набрать как можно больше очков за ограниченное время.

13. Расширить приложение следующим образом. При столкновении с бортом шарик игрока кратковременно увеличивает свою скорость. Задача игрока набрать как можно больше очков за ограниченное время.

14. Расширить приложение следующим образом. Реализовать игру для двух игроков управляющих один шариком, а второй наклоном игрового поля. Один игрок управляет движением шарика клавишами со стрелками, второй игрок управляет кнопками WASD. Задача первого игрока как можно скорее собрать большее количество кубиков. Задача второго игрока мешать первому.

15. Расширить приложение следующим образом. После сбора кубиков на одной доске игрок подводит свой шарик в зону телепортации, которая появляется в случайном месте поле и выделяется цветом после завершения сбора кубиков. Из этой зоны шарик игрока телепортируется на другой уровень, и камера также переходит ко второму уровню.

16. Расширить приложение следующим образом. Игровая зона раскрашена тремя цветами. При попадании на первый цвет шарика игрока его скорость начинает расти, при попадании на второй цвет скорость шарика игрока падает, при попадании на третий цвет управление шариком инвертируется, то есть при попытка нажать кнопку влево шарик катится вправо и т.д. Задача игрока собрать все кубики.

17. Расширить приложение следующим образом. На доске находятся кубики различных цветов. Цвет задается случайным образом при запуске приложения. Шарик игрока, собирая кубики, получает различные «бонусы»: шарик игрока некоторое время независимо от попыток управлять им движется по спирали, подпрыгивает вверх, управление клавишами инвертируется. Задача игрока набрать как можно больше очков за ограниченное время.

18. Расширить приложение следующим образом. На доске находится лабиринт с ловушками (отверстиями в игровом поле). Само игровое поле имеет вид не плоскости а может иметь вогнутости и выпуклости. Игрок управляет наклоном доски и тем самым перекачивает шарик по ней. Задача игрока провести шарик по лабиринту и не попасть в ловушку.

19. Расширить приложение следующим образом. В центре игрового поля находится пушка, стреляющая в разные стороны время от времени. Задача игрока собрать все кубики и не попасть под выстрелы пушки.

20. Расширить приложение следующим образом. Шарик игрока может выпускать другие более мелкие шарики (пули), которыми необходимо поражать кубики. Пули могут отражаться от стен многократно. Задача игрока расстрелять все кубики и не оказаться пораженным самому.