



IT ШКОЛА SAMSUNG

# Индивидуальный проект

## Приложение Robot Legend для Android

Город: Ростов

Площадка: ЮФУ ФВТ

Учащиеся: Палладин Д.В. Савченко А.Г.

Преподаватель: Яценко Д.В.

Дата: 22 мая 2022г.



В повседневной жизни человека бывают моменты, которые хочется скрасить. Например, в долгой поездке, или на нудных своего рода мероприятиях, нас часто охватывает скука.

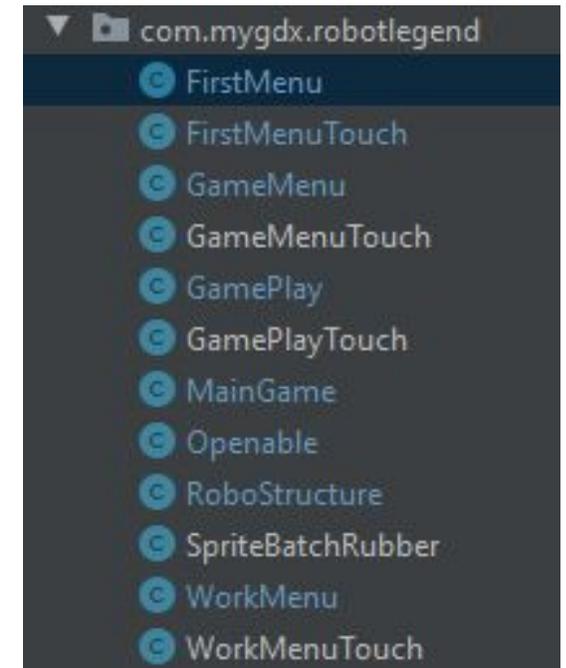
Robot Legend – это двухмерная экшен-аркада, призванная развеять скуку. Такие игры называют Time killers – убивающие время.



Было принято решение использовать Фреймворк libGDX  
Для разметки текста использовалась библиотека  
FreeType

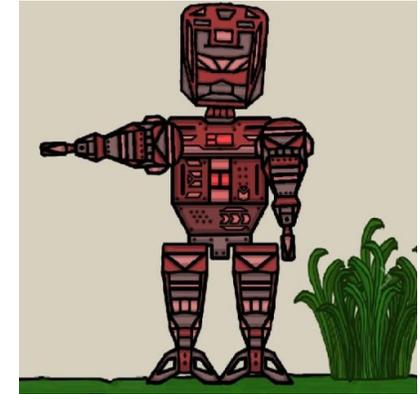
Было написано около 4900 строк.  
Задействовано 12 классов.

## libGDX



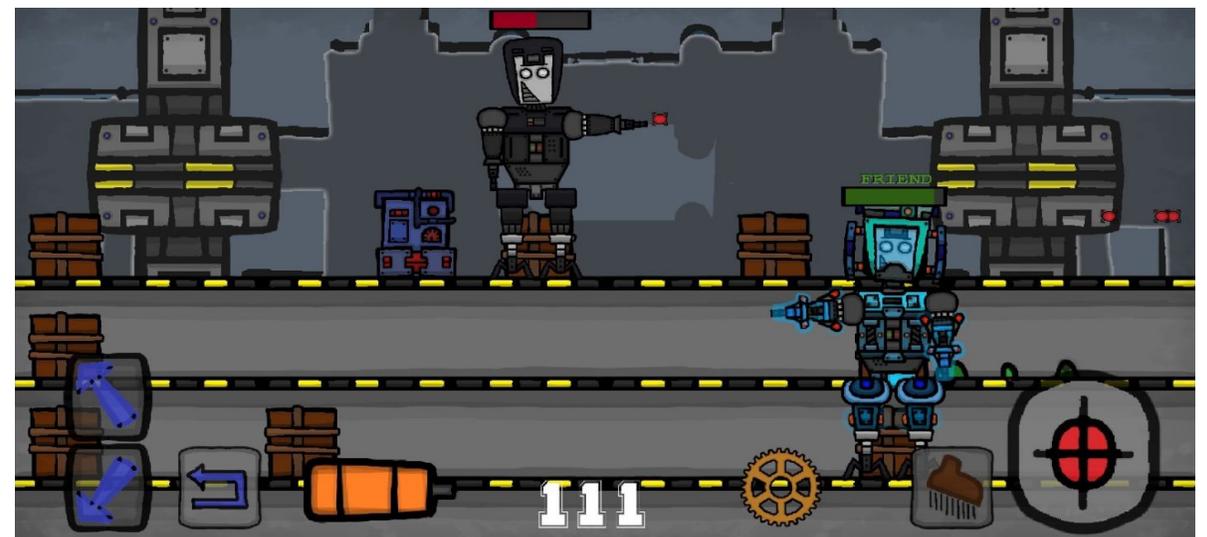
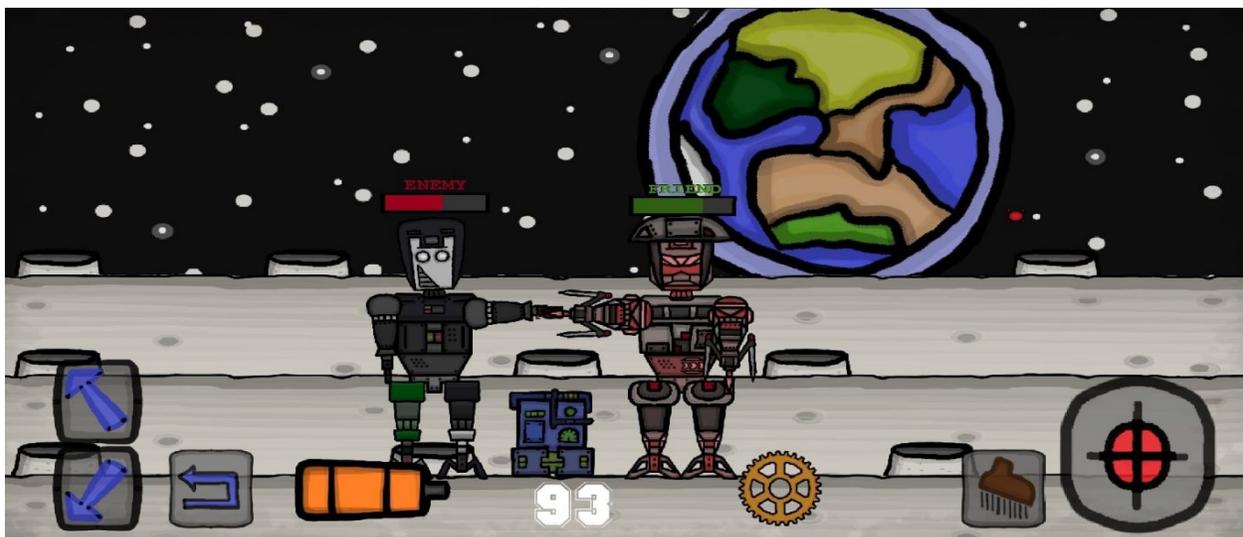
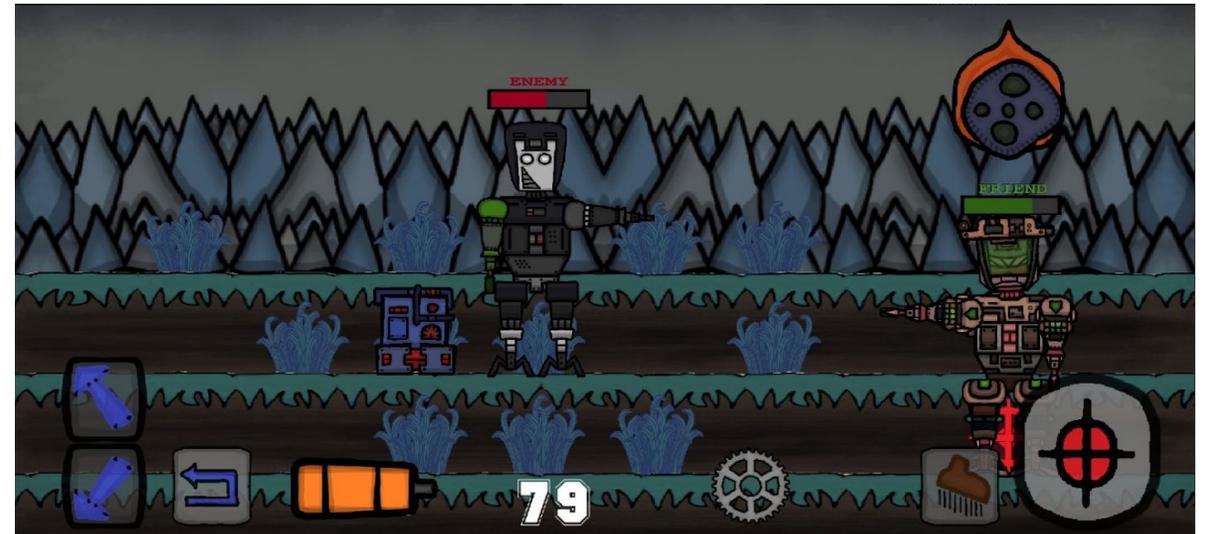


В игре присутствуют пять уровней робота.



А так же скины.







У нас возникла сложность с адаптацией приложения на различных устройствах.

```
1 package com.mygdx.robotlegend;
2
3 import ...
4
5
6
7 public class SpriteBatchRubber {
8     SpriteBatch batch;
9     double wpw;
10    double hph;
11    @
12    public SpriteBatchRubber(Openable menu, SpriteBatch batch){
13        this.batch = batch;
14        wpw = menu.wpw;
15        hph = menu.hph;
16    }
17    public void draw (Texture texture, float x, float y, float width, float height) {
18        batch.draw(texture, (float)((double)x*wpw), (float)((double)y*hph), (float)((double)width*wpw), (float)((double)height*hph));
19    }
20    public void draw (TextureRegion region, float x, float y, float originX, float originY, float width, float height,
21        float scaleX, float scaleY, float rotation) {
22        batch.draw(region, (float)((double)x*wpw), (float)((double)y*hph), (float)((double)originX*wpw), (float)((double)originY*hph), (float)((double)width*wpw), (float)((double)height*hph), scaleX, scaleY, rotation);
23    }
24 }
```





- Создание новых улучшений для робота
- Добавление новых скинов
- Создание новых локаций
- Релиз игры на сервисы Google Play



IT ШКОЛА SAMSUNG

Спасибо за внимание