

DocoClicker

Разработал: Цапля Дмитрий, Пахомов Сергей

Цель:

- **Изучить основы программирования, создав десктоп – приложение в виде игры.**
- **Изучить работу JavaFX в среде SceneBuilder.**
- **В проекте - продвинуть игру на GooglePlay и заработать денег.**
-
-

Описание игры:

- **Кликер – это жанр приложения (на определённую тему), в которой отсутствует сюжет и развитие происходит за счёт нажатия на экран.**
- **Кликеры почти всегда не имеют конца (т.е. игру нельзя пройти).**

- **Главным героем моей игры является самая известная собака в интернете – особь шиб-ину по имени Кабосу, но все называют её просто doge.**
- **Цель игры – как и у всех кликеров – просто нажимать на экран и наслаждаться.**



- В моей игре главной валютой является реально существующая криптовалюта Doge Coins.

- Развитие в игре похоже на все другие кликеры: чем больше ты кликаешь, тем больше получаешь за нажатие.

- Скриншоты геймплея с комментариями показаны на следующем слайде.



Разработка игры

- Я использовал расширение JavaFX , работая с помощью приложения SceneBuilder. Программа состоит из 2-х java-классов и файла fxml, между которыми происходит взаимодействие.

// СКРИНШОТЫ

Психология кликера

- Кликеры по своей сути позволяют пользователю получить эмоциональную разрядку. Часто так бывает, что человек устал и ; например, едет в автобусе. И ему нечем заняться. И человек может просто убить время играя в подобную игру.