

Mobil programozás mintafeladat

Egy játékot kell elkészíteni, amelynek során a képernyő tetejéről indulva lefelé haladva sütemények érkeznek, amelyeket érintéssel kell elkapni. A játék addig tart, amíg ez minden süteménnyel sikerül. Amikor egy sütemény leesik a játék véget ér. A játék közben a sütemények egyre gyorsabban érkeznek, illetve játékmódtól függően akár több is egyszerre.

A játék közben zene szól, a sikeres elkapást egy hangjelzés követi. Amikor leesik egy sütemény, akkor az eszköz rezeg. A játékban a zene kikapcsolható, akár az az alkalmazás indulását követően, akár a játék közben.

Három játékmód közül lehet választani, amiből kettő kötött, a harmadikat nektek kell kitalálni:

- alapjáték: minél több süteményt elkapni, amíg le nem esik egy.
- időre: adott idő alatt minél több süteményt elkapni

A játék indulásakor az alkalmazás kérje be a játékos nevét, amit tárol. A játék végén írja ki játékos teljesítményét, majd jelenítsen meg egy ranglistát, amiben az 5 legjobb eredmény szerepel a játékosok nevével. Természetesen egy új, jobb eredmény törli az előzőt a ranglistából. Játékmódonként lehessen megtekinteni a ranglistát konkrét játékindítás nélkül, és ne töröljének az alkalmazás bezárásakor.

A menüben történő érintést hang és rezgés egyaránt kíséresse.

Az értékelés szempontjai:

- A feladat kidolgozása, megoldása. (55 %)
- Saját ötlet megvalósítása (15%)
- Az alkalmazás esztétikus kialakítása (20 %)
- Kommentezés, a kód minősége, olvashatósága (10 %)