

Retro Defense. iPhone приложение

Заказчик

Компания-разработчик программного обеспечения.

Задачи

Улучшение имеющегося кода игры, оптимизация, исправление ошибок, дополнение имеющегося функционала.

Главная цель игры – защитить башни от захватчиков. Поле игры разбито на ячейки двух типов: пустые, в которых можно построить башню, и ячейки, по которым двигаются захватчики. У пользователя есть некоторое количество денег, он может строить башни различных типов, а также улучшать старые башни. Если он отбивается от волны захватчиков, то ему начисляется некоторая сумма денег.

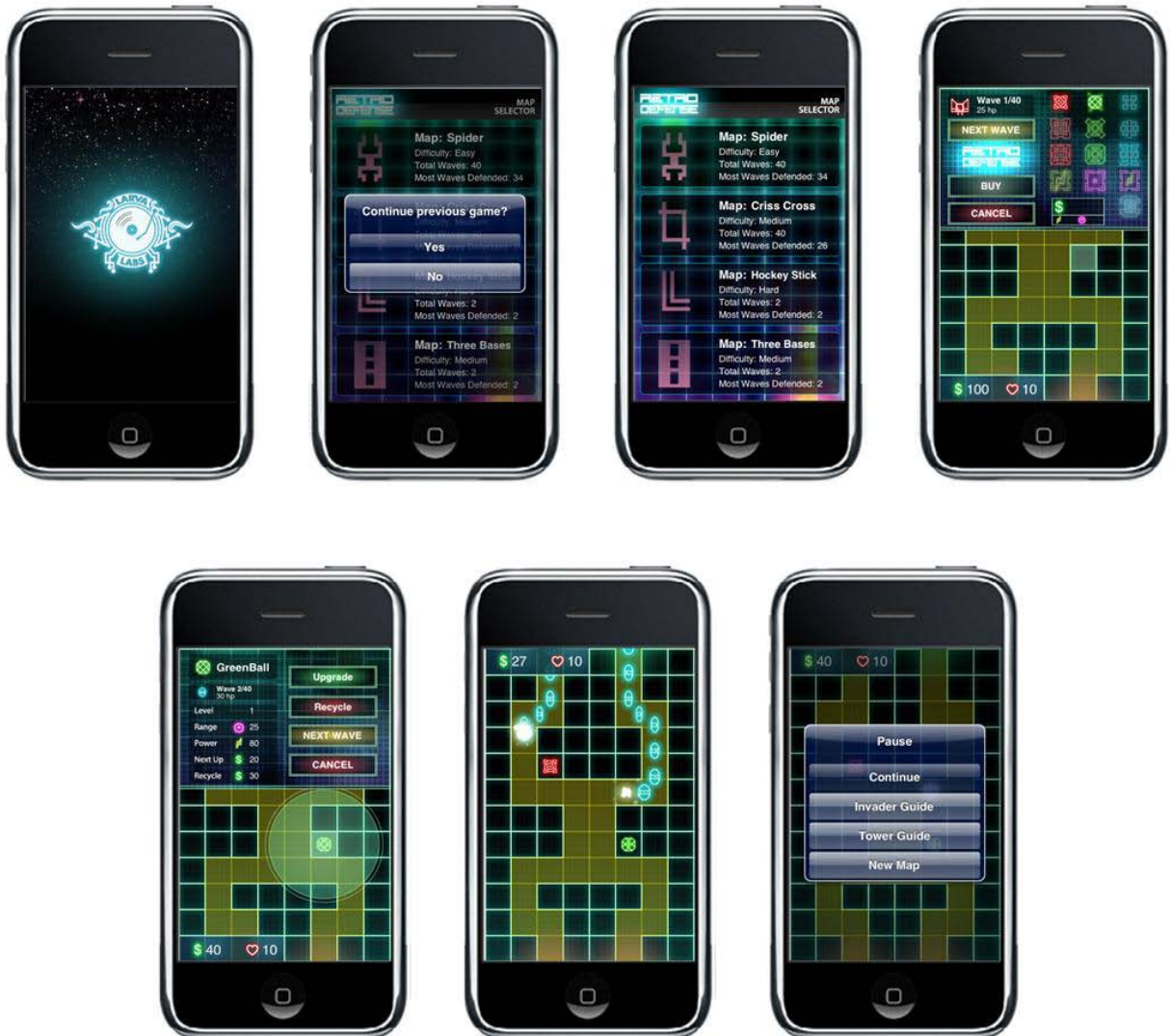
Решение

Реализовывались окна покупки башни, улучшения башни, статуса, выбора уровня, также реализовывалось автосохранение, сохранение статуса прохождения уровня (количество пройденных волн захватчиков). Оптимизировалась игровая карта, производился рефакторинг кода.

Основные функции

- Выбор уровня.
- Запуск игры с предыдущей сессии при прерывании.
- Просмотр информации о количестве пройденных волн в данном уровне.
- Покупка/удаление/улучшение башни.
- Просмотр информации о башне и следующих захватчиках.
- Просмотр информации о количестве денег и жизни.
- Запуск волны захватчиков.
- Сохранение игры при выходе из программы.

Скриншоты



Технологии

MaxOS 10.5.4. XCode, iPhone SDK, objective C

Название продукта

Retro Defense

Объем работ

2 человеко-недели