

Pałac Młodzieży w Warszawie

**Nagrodzone programy
w konkursie
na najlepszą aplikację 2011**

Pałac Młodzieży w Warszawie

1. Bilard (I – miejsce)

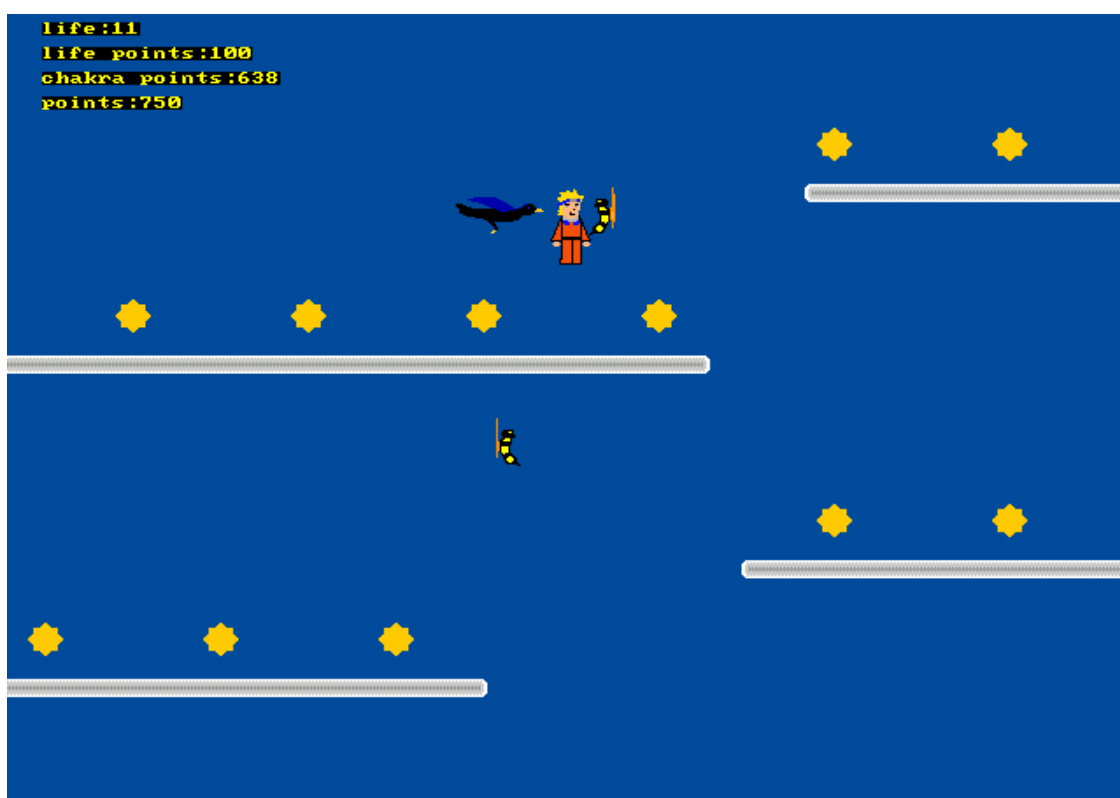
autor: Jan Bajena



Pałac Młodzieży w Warszawie

Gra napisana przez uczestnika Pałacu Młodzieży w języku C++. Autor zastosował w programie model fizyczny zderzeń dwóch niecentralnych dynamicznych kul. Grafika oraz menu programu stworzona była samodzielnie przez autora gry. Program podzielony został na wiele modułów oraz napisany w sposób obiektowy.

Platformówka (II miejsce) autor: Zuzanna Pilat

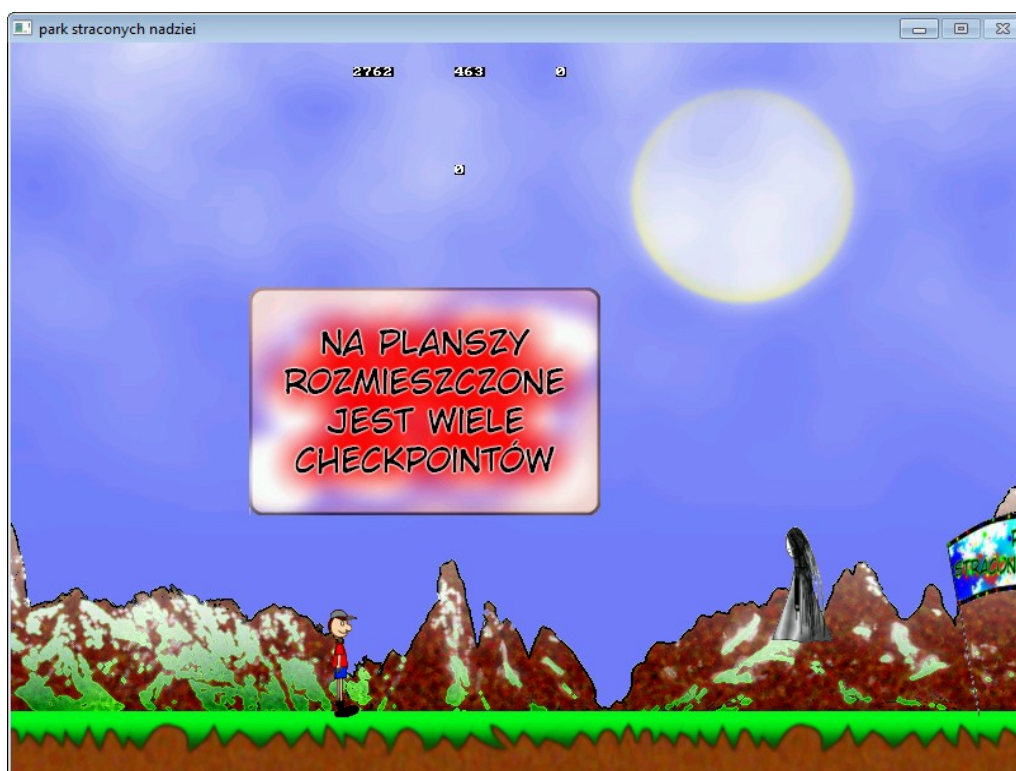


Gra napisana przez uczestnika Pałacu Młodzieży w języku C++. Grafika oraz system dźwięków

Pałac Młodzieży w Warszawie

został stworzony przez autora samodzielnie w programie Gimp. Program ma rozwiniętą fabułę oraz daje możliwość gry na wielu poziomach.

Platformówka (III miejsce) **autor: Jan Dobrowolski & Michał Błotniak**



Pałac Młodzieży w Warszawie

Gra napisana przez zespół dwu osobowy uczestników Pałacu Młodzieży w języku C++. Autorzy samodzielnie wykonali starannie dopasowaną do gry grafikę, która zmienia się w zależności od stopnia trudności gry. Gra obfituje w elementy humorystyczne i tak jak sugeruje tytuł gry „Park straconych nadziei” wciąga swoją nieprzewidywalnością.

Pong (IV miejsce) **autorzy: Jan Omelianiuk, Dominik Klemba**



Pałac Młodzieży w Warszawie

Gra napisana przez uczestników Pałacu Młodzieży w systemie C++ Borland Builder. Autorzy napisali własną wersję tej gry z możliwością gry w sieci na dwóch różnych komputerach.