

Igrica 11

IGRA: VOŽNJA AUTIMA

OPIS: U ovoj igri igrač upravlja ljubičastim automobilom i ima zadatak da dok ima goriva skuplja balone na ulici a da ne izazove sudar. Ako skupi 10 balona pobedio je igricu. Baloni se nadovezuju na auto u kostimima.



IMPLEMENTACIJA:

1) Crtanje pozadine (pustiti da oni daju ideje)

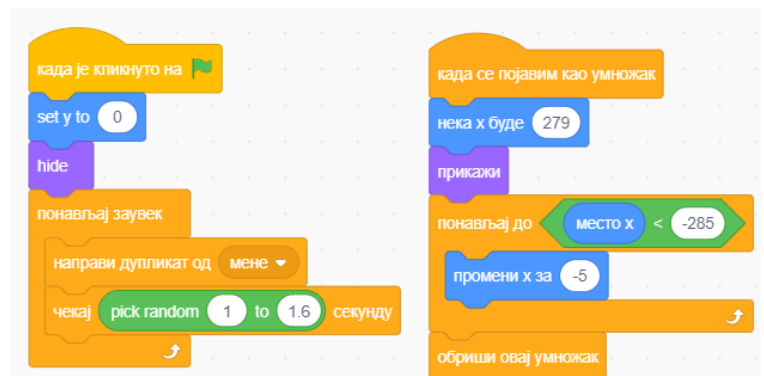
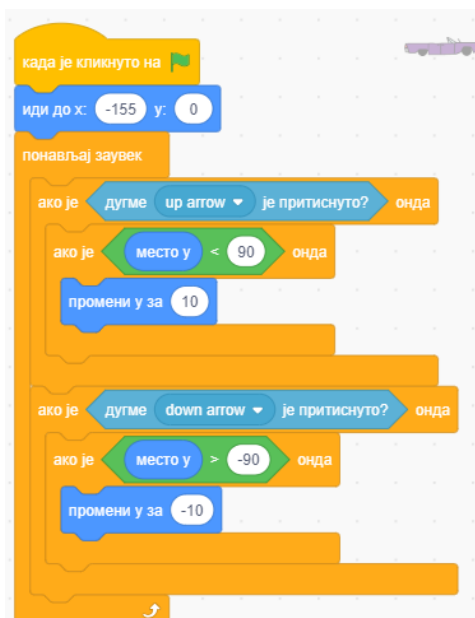
- Veliki zeleni pravougaonik
- Manji sivi pravougaonik

2) Likovi u igrici

- Ljubicasti auto kojim upravlja igrač (ili koji god oni hoce)
- Auta na putu: zeleni auto, turisticki bus, bus sa hranom i motocikl, truck
- Balon
- Beli pravougaonik (razdelna isprekidana linija na asfaltu)

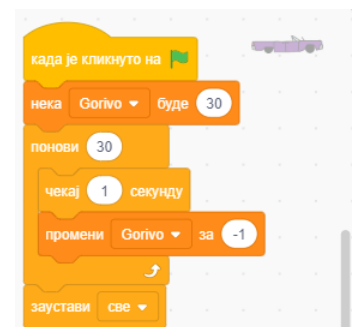
3) Programiranje "kretanja" ulice

- Beli pravougaonik se kreće sa desne strane ulevo i daje efekat da se auto kreće



- Kretanje ljubicastog automobila po asfaltu
 - Auto je fiksiran da levoj strani
 - Sve ostalo se kreće
 - Auto može da se pomera gore i dole

- Programiranje goriva
 - Gubi se svake sekunde po litar



6) Programiranje ostalih likova koji se kreću na ulici (ostali automobili)

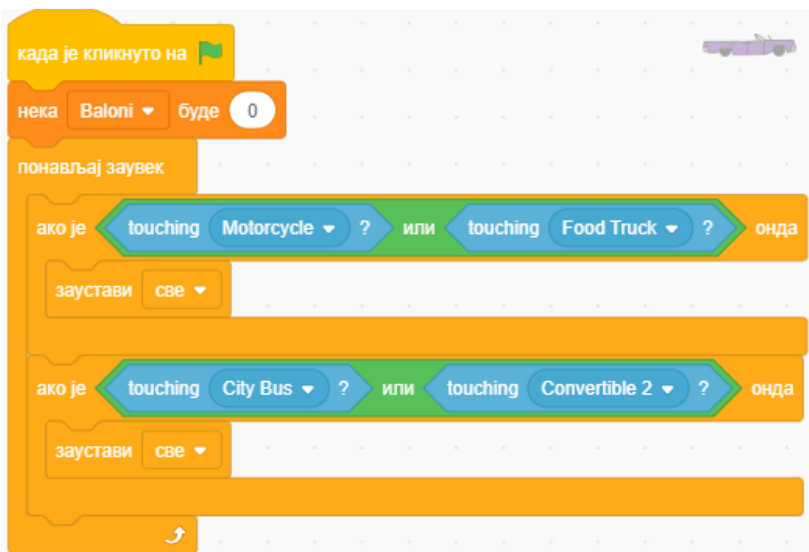
- a) Svi imaju istu slagalicu za pojavljivanje i kretanje
- b) Podesavanje gde ce da se pojavljuju po y osi mora da bude razlicito kod svakoga jer su razlicite velicine i visine
- c) Potrebno je izmeniti brojeve u randomu
- d) Svakom liku podesiti odgovarajuću veličinu
- e) Svaki lik se pojavljuje na određenoj visini ulice sa desne strane i ide na levo dok ne nestane na toj strani scene
- f) Ljubicasti auto treba da prestiže sva ostala vozila pa svi kostimi tih likova moraju da se okrenu horizontalno



7) Dodavanje logike kako balon ide

- g) U balonu takođe potrebno je napraviti slagalicu za detekciju dodira sa ljubičastim autom i dodati poene
- h) Balon se pojavljuje bilo gde sa desne strane ekrana i samo je određen broj sekundi na sceni
- i) Baloni se isto kreću u levo kao ostala vozila, ali se kreću različitom brzinom

Dodavanje kraja igre ako ljubičasti auto dodirne ostala auta



Dodavanje kostima za automobil da ima dodatne kostime sa balonima

- j) Dodati 10 kostima sa balonima
- k) Dati im imena sa tim brojevima, npr auto1, auto2, ..auto10
- l) Početni kostim bez balona je auto0

Programiranje dela kojim se uvek prikazuje auto sa onoliko balona koliko smo osvojili

Dodavanje kraja igre bilo gde u nekom ponavljanju zauvek, ispitivanje da li smo došli do 10 poena

