

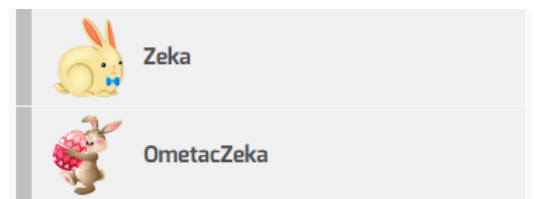
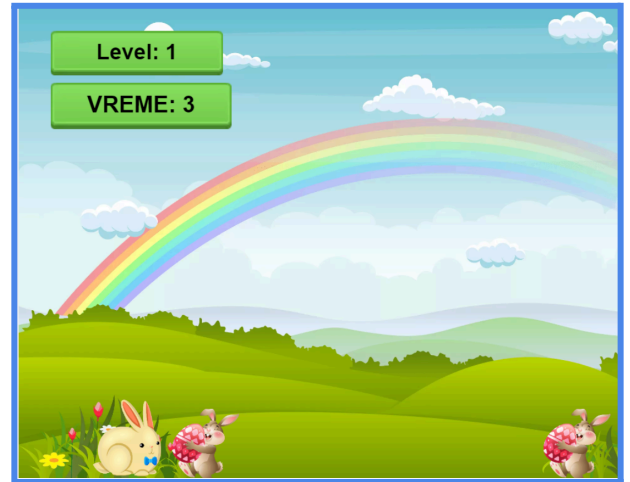
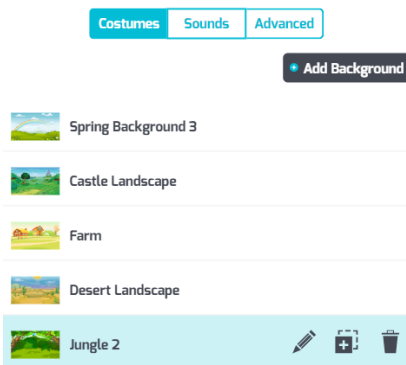
Igrica 11

OPIS:

Igrač upravlja zecom koji treba da preskače dolazeće zečeve. Cilj je da preživi što veći broj sekundi u igrici. Na svakih 20 sekundi menja se pozadina scene, što simulira novi level igrice. Napraviti da ima maksimalno 5 levela igrice.

POSTUPAK:

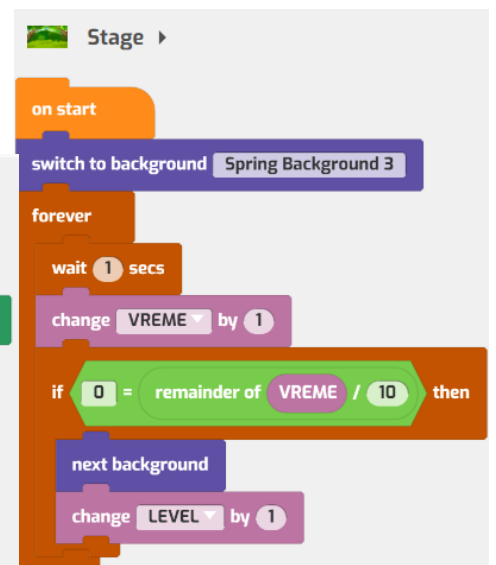
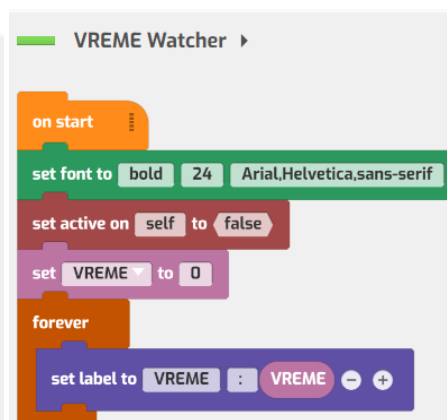
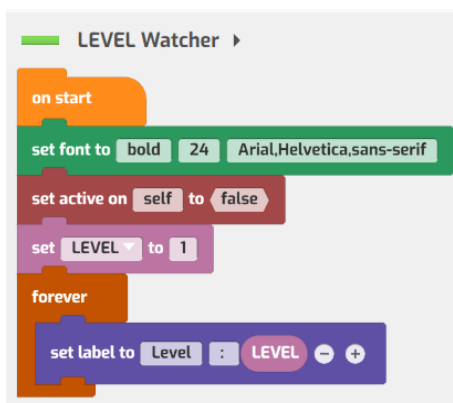
1) Izbor 5 pozadina



2) Izbor likova

- Zec koji skače (Bunny 3)
- Zec koji nailazi (Bunny 6)

3) Promenljive za levele i vreme i njihovi watcheri

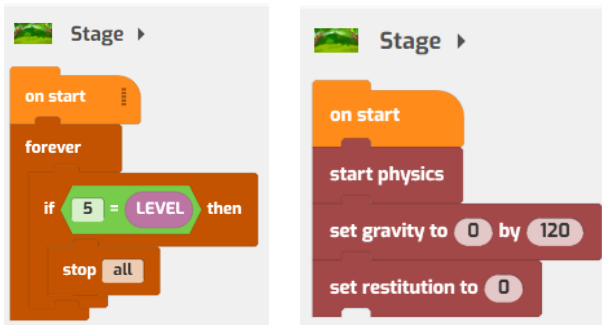


4) Programiranje promene levela i brojanje vremena u liku pozornica

- Pocetno podešavanje pozornice
- Promena na svakih 10 sekundi i levela i pozadine

- Promena vremena na svaku sekundu

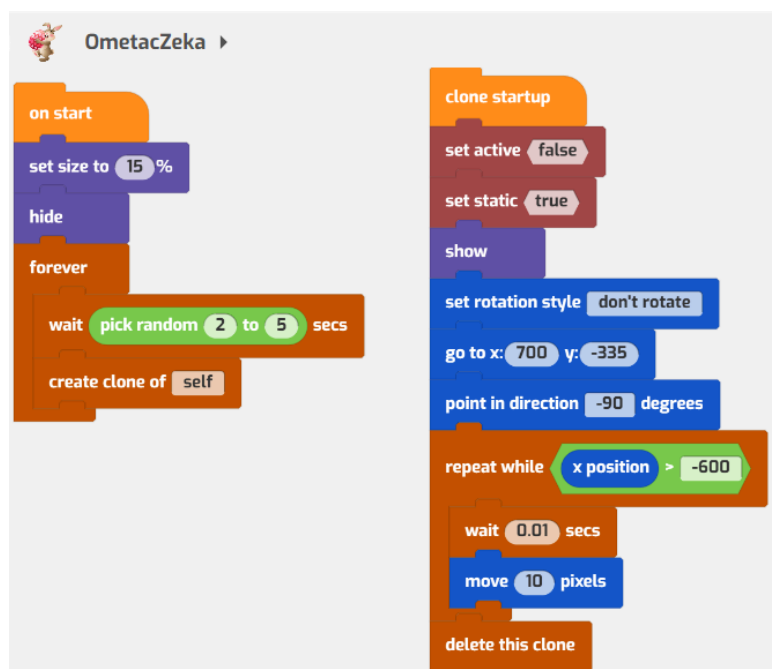
5) Podešavanje kraja ukoliko se stigne do levela broj 5



6) Podešavanje fizike u pozornici, startovanje fizike, podešavanje gravitacije i restitucije

7) Programiranje ometača

- Pravimo klonove na svakih x sekundi
- Pri napravljenom klonu, potrebno je pokretati ga sa desne ivice ekrana na levo
- Na kraju sa leve strane, brisati napravljeni duplikat



8) Programiranje zeke

- Podešavanje fizike, klika ili spacea
- Podešavanje kraja igre ako se dodirne klon drugog lika
- Podesiti visinu skoka u zavisnosti od linear velocity
- Ako se skok implementira sa forever i if, ako je pritisnut space, onda je moguće beskonacno skakanje u vazduhu, bez pada na tlo

