

Flappy bat



Seminarska naloga za
Programiranje 2

R-Team
Uroš Ribič in Saša Žgavec

I. Člani ekipe:

- Uroš Ribič
- Saša Žgavec

II. Povezava na igrico

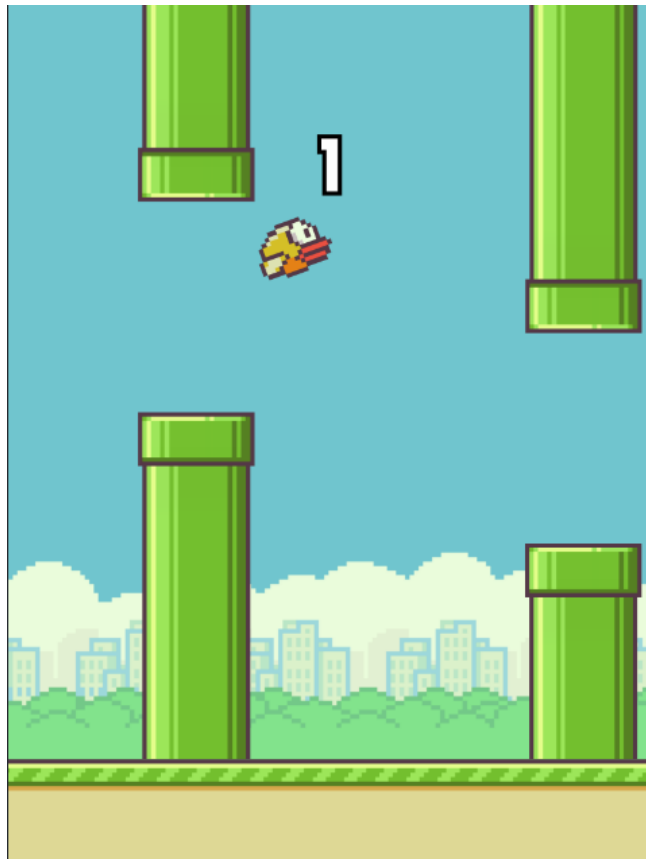
Igrico sva objavila na spletni strani. Dobite jo na spodnji povezavi:

<http://scratch.mit.edu/projects/31455174/>

III. Opis igrice

Ideja:

Idejo za igrico sva dobila na osnovi igrice Flappy bird. Ptiček v igrici ves čas prosto pada, igralec pa ga mora s klikom dvigovati in mu preprečiti padec, hkrati pa mora še premagovati ovire in priti čim dlje.



Opis Flappy bat-a:

Igrica deluje na podoben način kot Flappy bird, le da netopirju »preprečujemo padec« s pritiskom na tipko Space (presledek) in NE s klikom na miško. Pri premagovanju ovir sva bila malo manj stroga in dovoliva majhne napake, a seveda ne v nedogled. Tako ima netopir na začetku 100 % energije, vsakič ko se rahlo dotakne ovire, pa

nekaj energije izgubi. Energijo si lahko počasi tudi pridobiva in sicer s hrano. Če na poti poje muho, se mu energija poveča, seveda pa do max. 100 %.

Navodila:

Na začetku klikni  in nato **Igraj**.

Da netopir leti, pritiskaj tipko Space. Večkrat kot boš pritisnil, na višji poziciji bo netopir.

Tvoja naloga je priti čim dlje. Na poti ti je dovoljeno nekaj napak, a se ti z vsako majhno napako energija zmanjša za 20 %. Energijo si na poti lahko pridobiš nazaj in sicer tako, da ješ muhe. Z vsako **muho** se ti vrne 20 % energije.

Energija se ti meri v levem zgornjem kotu.



Ko ti zmanjka energije in v bližini ni nobene muhe, ki bi jo lahko pojedel ali pa se smrtno ponesrečiš ;) je igre konec in se ti izpiše Game Over. Igro lahko igraš ponovno s klikom na **PLAY AGAIN**. Pri tem pa so se ti shranile najvišje dosežene točke, ki jih imaš zdaj ves čas izpisane na sredini spodaj.

IV. Kako igrica deluje?

Da igrica lahko deluje kot deluje, sva uporabila 18 sličic. Vsaka ima svojo nalogo. Največjo nalogo pa ima seveda netopir. Zato začnimo z njim.

- *Netopir*

Netopirjeva naloga je predvsem prosto padanje in odzivanje na vseh vrst dotike in na igralčevo potezo, ko igralec pritisne tipko Space.

Nekaj najpomembnejših dogodkov na katere se odziva:

- Če se zaleti v deblo, spremeni videz, pade na tla in se igra konča.
- Če se deblo le rahlo dotakne, zmanjša spremenljivko življenje, posledično pa se zmanjša energija.
- Ko se dotakne muhe (= poje muho), se muha skrije in se energija poveča za 20 %.
- Ureja, kdaj je igre konec.
- Skrbi za večino zvoka, ki ga slišimo.



- *Sprite 1 in Sprite 2*



svojo pot Sprite 2. Tako sta vedno naključno narazen.

To so debila. Njihova naloga je, da se premikajo proti netopirju. Vsako debilo začne na koncu zaslona in se pomika proti začetku. Ko pride na konec svoje poti, se skrije. Že na začetku Sprite1 izbere naključno večkratnik števila 5 med -40 in 40 in ko pride na pozicijo, kjer je x enak temu številu, začne

- *Sprite 3 in Sprite 4*

Omogočata, da izgleda, da se netopir premika naprej. V bistvu pa se ti dve sličici, ki tvorita podlago, ves čas premikata nazaj.



- *Game Over*



Edina naloga je, da se pojavi, ko prejme Konec igre.



- *Muhica*



Muhica

Naključno se pojavi za vsakim petim štorom in leti do konca zaslona. Seveda, če jo netopir prej ne poje.

- *Energija*



Kaže koliko energije za življenje je še ostalo netopirju.

Ko jo zmanjka, naznani konec igre.

Ves čas se menjuje 6 različnih »kostumov«. Vsak je za 20% bolj zelen.

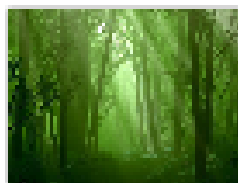
- *Tocke10 in Tocke 1*

Vsaka od sličič ima 10 »kostumov« in sicer so to števila od 0 do 9. Tocke10 predstavlja desetice in se pojavi šele ko prečkamo deseti štor, Tocke 1 pa predstavlja enice in se pojavi na začetku.

2 **0**
Tocke1 Tocke10

- *Gozd*

Se pojavi samo ob kliku



Gozd

- *Flappy Bat*

Flappy Bat

Deluje kot napis, ki se pojavi čisto na začetku igre.

Flappy bat

- *NajTocke10 in NajTocke1*

Izpišejo se na koncu. Če smo dosegli večje število točk, kot v prejšnji igri, se to število ponastavi na točke, ki smo jih dosegli nazadnje, v nasprotnem primeru pa ostane enako.

- *Igraj*

Pojavi se na začetku igre in ob kliku nanjo se igra začne.

Igraj

- *Play Again*

PLAY AGAIN

Pojavi se ob koncu igre skupaj z doseženimi in najvišjimi točkami. Ob kliku nanjo se igra ponovno začne od začetka, le da ima shranjen najvišji dosežen rezultat.

V. *Možne izboljšave:*

- Lahko bi naredila tako, da bi se točke štele trimestno, ampak midva nisva imela takih problemov, saj je bila večina rekordov enomestnih. ;)