

IGRA V BYOB: DIRKA

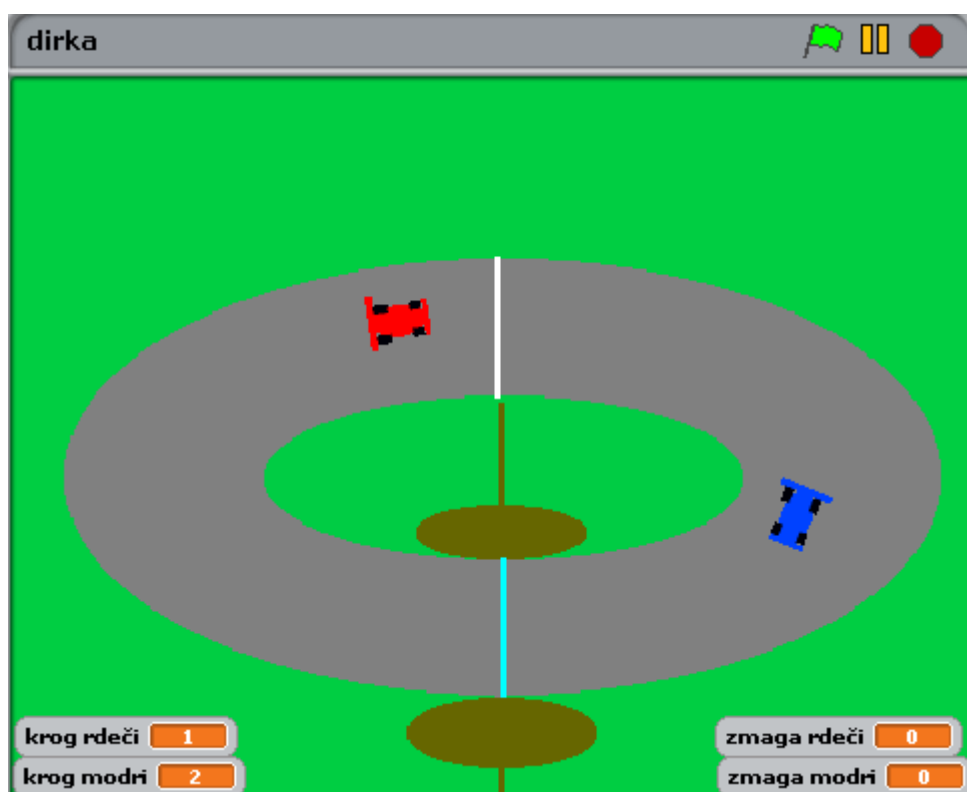
Predstavitev igre

Naloga je ustvariti igrico v BYOB, v mojem primeru je to dirkaška igra za dva igralca. Igra ima tri različne proge. Na vsaki progi je **potrebno odvoziti tri kroge hitreje kot nasprotni igralec**, da pridemo do zmage. Prvi igralec, voznik modre formule, upravlja svoje vozilo s smernimi tipkami (naprej, nazaj, levo, desno). Drugi igralec, voznik rdeče formule, pa s tipkami W (naprej), S (nazaj), A (levo) in D (desno). Obe formuli sta enako močni, se pravi, da imata enake pospeške in končno hitrost tako na asfaltu, kot na travi. Da se igralcu šteje krog mora prej zapeljati čez belo črto, ki se nahaja na progi in šele nato čet startno modro. Lahko se vozimo tudi po travi, vendar se hitrost formule tam zmanjša, še posebej na temno zeleni travi.

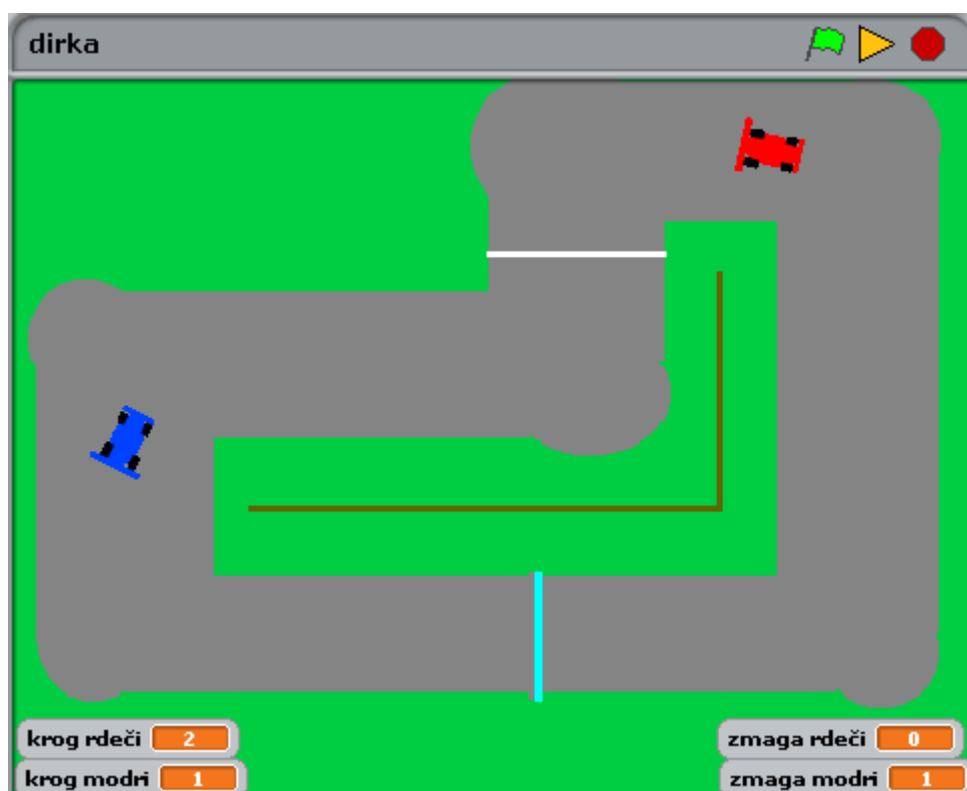
Igra v živo



Da se igra prične moramo klikniti na 'START'.



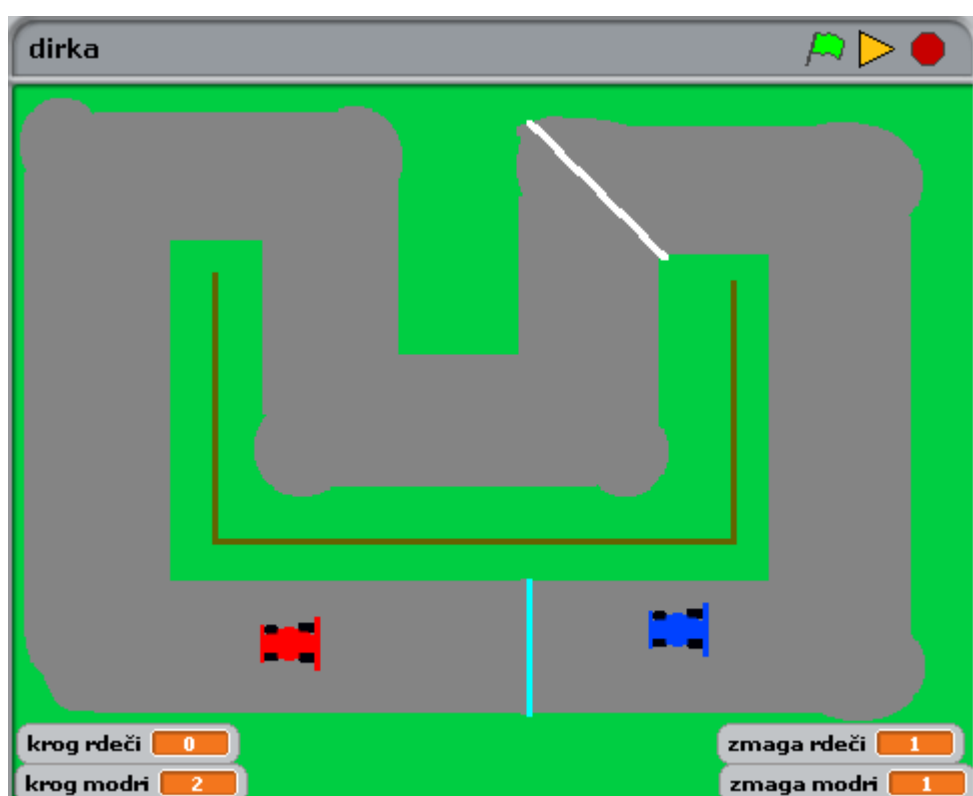
Igralec, ki vozi modro formulo je v prednosti za en krog in pol pred igralcem, ki vozi rdečo formulo. Ker je to prva proga do zmage ni prišel še nihče.



Prejšnjo dirko je zmagal igralec, ki vozi modro formulo, na trenutni progi pa je v prednosti voznik rdeče formule.



Voznik rdeče formule je zmagal na drugi dirki, krogi, ki jih je opravil voznik modre formule so se že nastavili na nič. Skupni rezultat po dveh tekmah je neodločen.



Voznik modre formule je vzel stvari v svoje roke in bo že čez nekaj trenutkov zaključil zadnji krog zadnje tekme.



Voznik modre formule je zmagal na zadnji tekmi in skupno vodi v zmagah z 2:1, zato je zmagovalec.

Opis kode

Koda je sestavljena iz štirih delov in sicer: igralec1, igralec2, prog a in start.

Ob kliku na zastavico se pokaže začetno ozadje. Za nadaljevanje igre moramo klikniti 'START', takrat to ozadje izgine in se prikaže prva prog a z obema formulama na začetnem položaju.



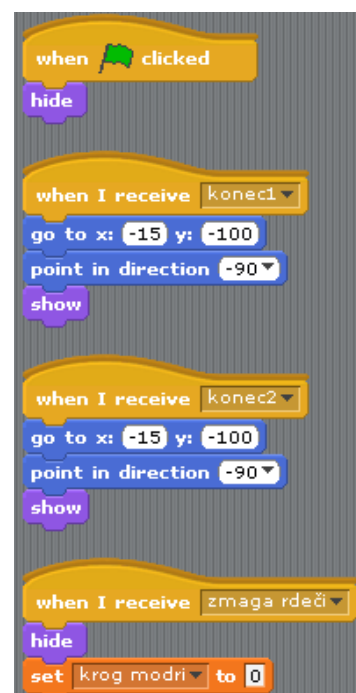
Del 'proga' vsebuje 6 ozadij:

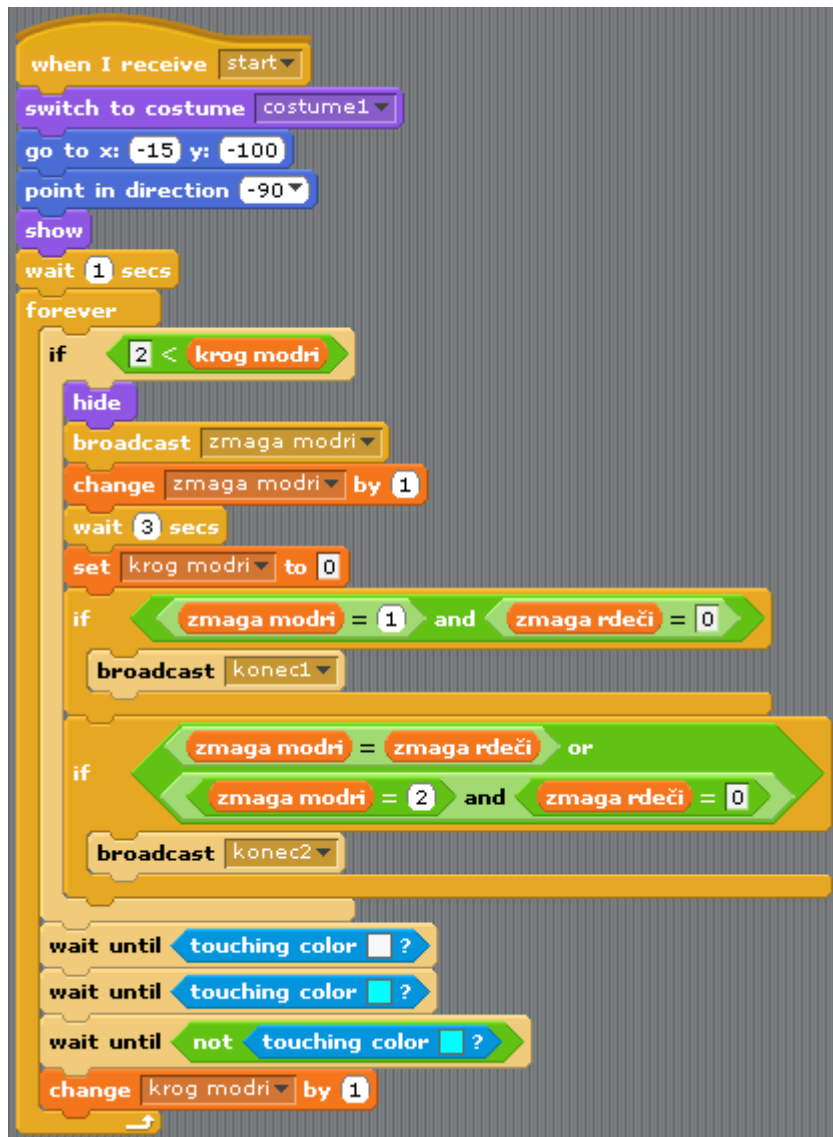


Na začetku je ozadje črno in čaka na uporabnika da klikne 'START', potem pa se po koncu tekme za tri sekunde prikaže ozadje, ki sporoči barvo zmagovalca, nato pa se (če ni zadnja) zamenja proga.

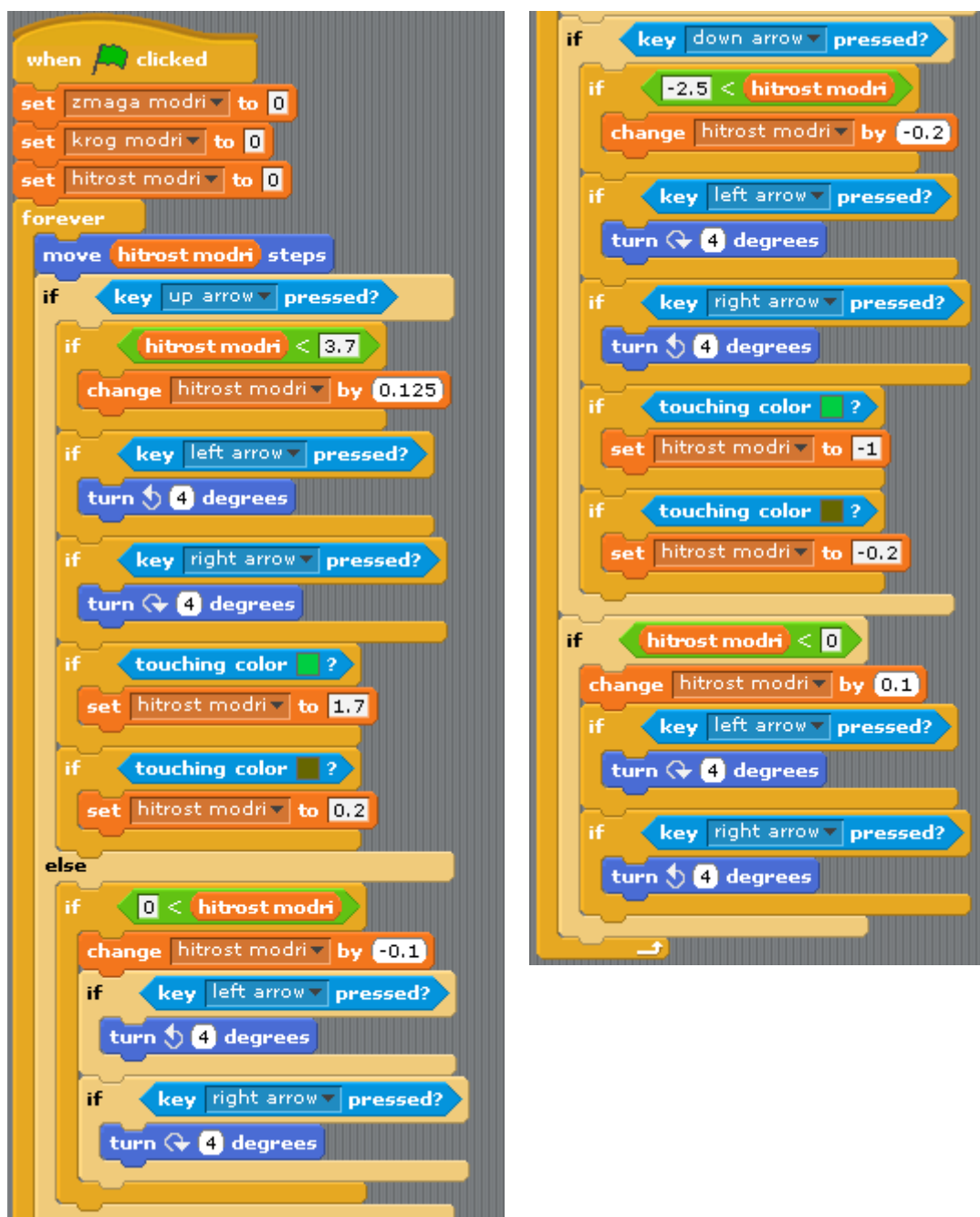
Največji in najpomembnejši del kode predstavlja dela 'igralec1' in 'igralec2'. Ker sta zelo podobna dela bom predstavil le del 'igralec1'.

Na sliki desno je del kode, ki prikazuje, kdaj naj bo formula vidna in kdaj ne, ter začetne pozicije formule ob začetku nove tekme. Za postavitev krogov na nič je ob zmagi nasprotnika obravnavano posebej.





Ta sklop kode skrbi za štetje krogov in zmag. Ob kliku na start se formula postavi na začetno pozicijo. Voznik mora najprej čez belo črto, nato pa še čez startno modro črto da se mu šteje krog. Ko odvozi tri kroge je zmagovalec tekme in število zmag se mu poveča za 1, prav tako na zaslonu izpiše barvo zmagovalca. V primeru da tekma ni zadnja se čez tri sekunde prične nova tekma.



Zaradi obsežnosti kode je ta sklop, ki skrbi za upravljanje formule v dveh slikah. Na začetku igravec ni odvozil še nobenega kroga, prav tako še ni zmagal in formula miruje. S pritiskom na tipko 'gor' lahko pospešujemo do maksimalne hitrosti na asfaltu (3.7). Največja hitrost ki jo lahko dosežemo na svetlo zeleni travi je 1.7, na temno zeleni pa je 0.2 najhitreje. Če ne pritiskamo na plin (tipka gor), nam hitrost upada, še hitreje pa nam upada hitrost če držimo tipko dol (nazaj). Hitrost 2.5 pa je najhitrejša ki jo lahko dosežemo z vzvratno vožnjo. Zavijamo lahko le takrat, ko se formula premika.

Povezava do igre

dirka.ypr

Ideje za nadgradnjo igre

Igro bi se dalo precej nadgraditi. Lahko bi omogočala, da igralec (igralca) tekmuje še z ostalimi formulami, ki bi jih upravljal računalnik in bi bile različne težavnostne stopnje kako dobro bi računalnik upravljal formulo. Lahko bi bila možnost, da se vsake toliko časa na progi pojavljajo kantice z gorivom in igralec bi jih moral pobirati, da mu ne bi zmanjkalo goriva. Ob trku dveh formul bi lahko prednja formula dobila nek pospešek, zadnji pa bi se hitrost zmanjšala.