

IGRA V BYOB

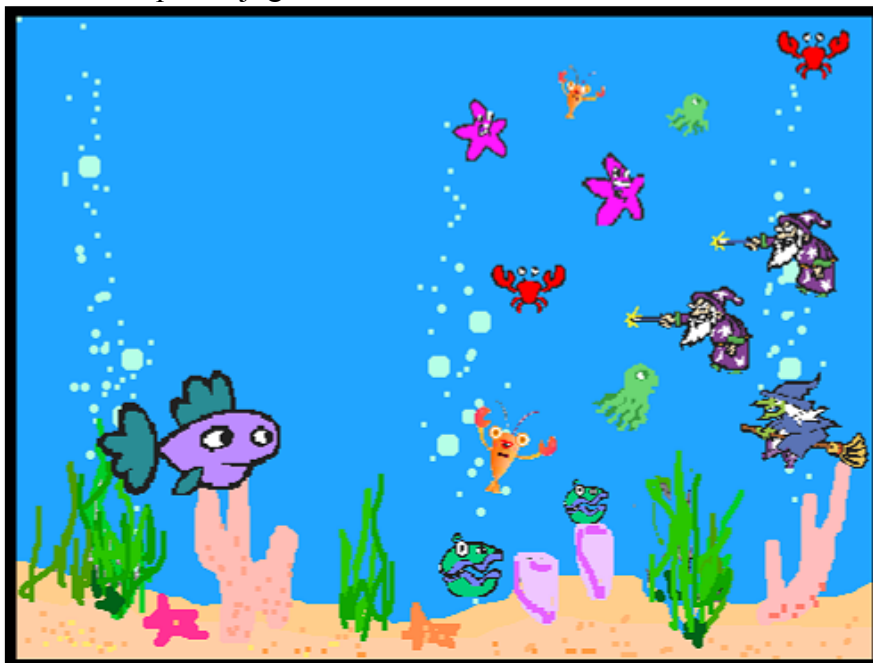
Besedilo igre:

Igramo igro v morskem svetu. Mi igramo v vlogi ribe, ki bi rada preživela v svojem okolju. Torej lovimo živali iz podvodnega sveta, ki nahranijo ribo, vendar pa se med lovom pri obroku lahko srečamo tudi s čarovnicami, ki so se po pomoti znašle v podvodnem svetu. Ker čarovnicam podvodni svet ne ustreza ubijejo vsako ribo ki jim pride nasproti.

Igro začnemo s pritiskom na zeleno zastavico pri igri uporabljamo gumba gor in dol.

Potek igre:

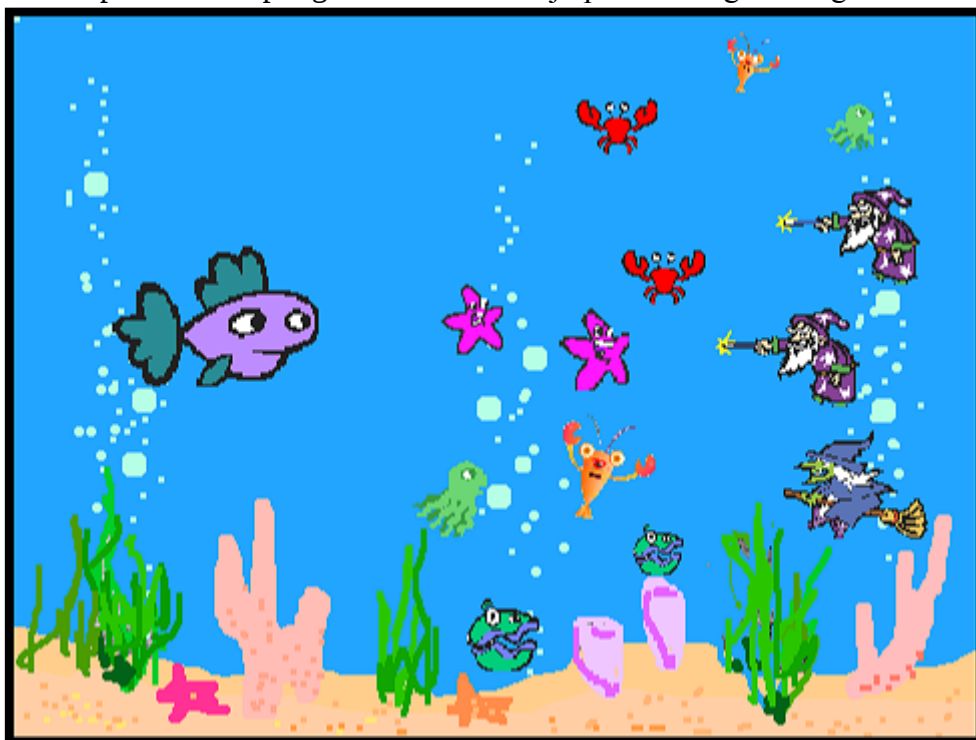
1. Začetni položaj igre.



2. S pritiskom na zeleno zastavico poženemo program.



3. Ko pritisnemo tipki gor in dol se začnejo premikati igralne figurice.



4. Figurice se začnejo premikati v odvisnosti od tipke gor, dol in vsaka se bliža ribi z različno hitrostjo.



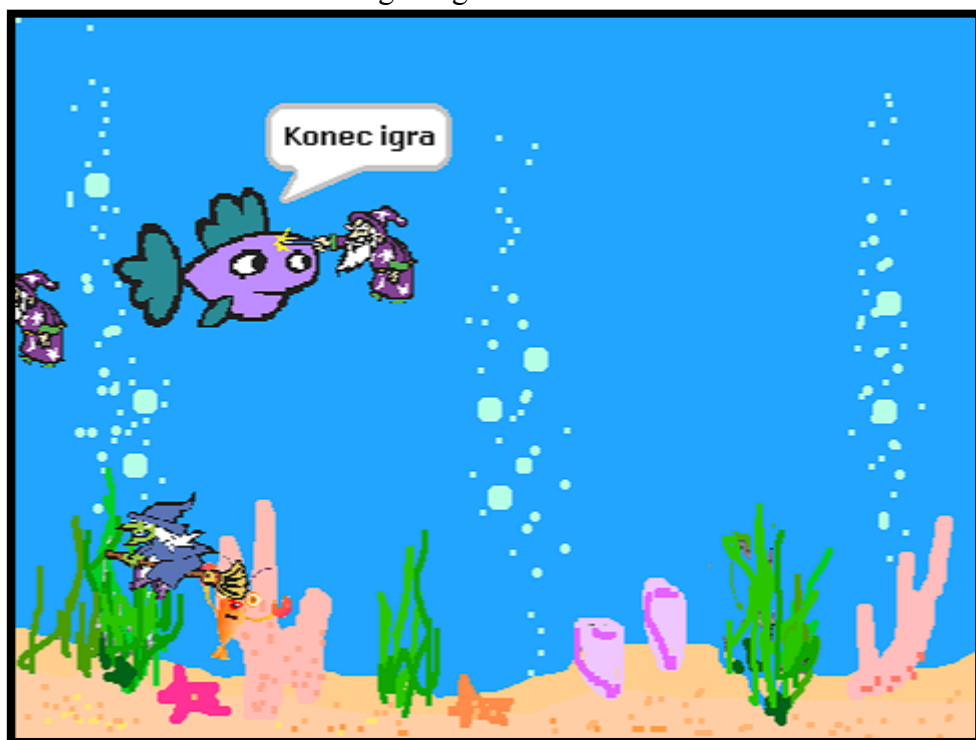
5. Ko opazimo katero figuro lahko riba najhitreje poje, pohitimo k njej.



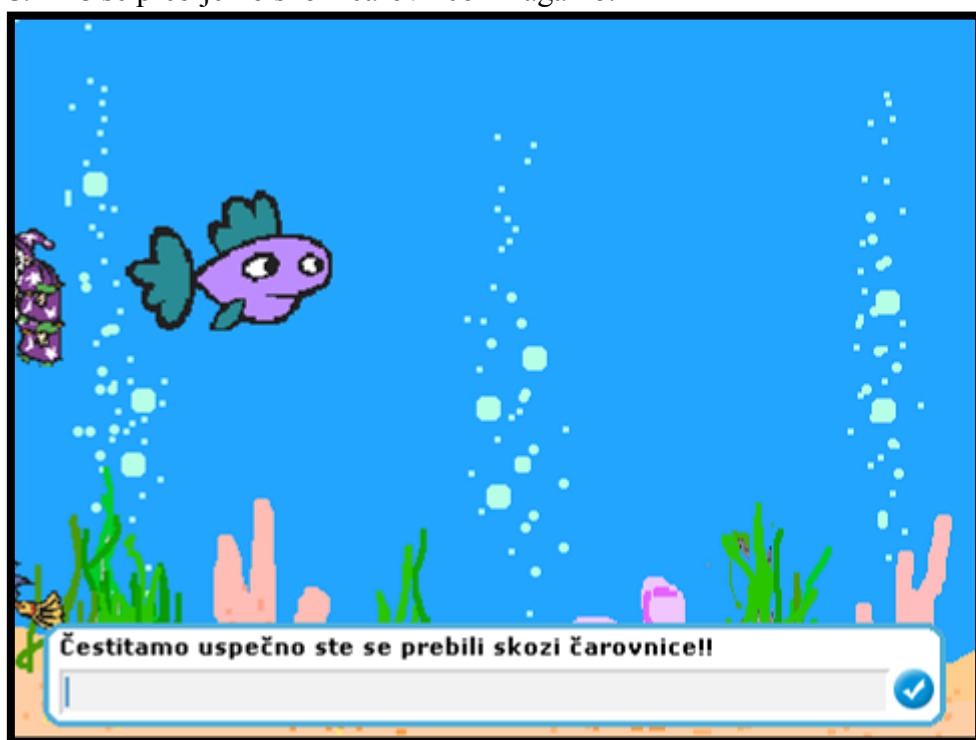
6. Izogibamo se čarovnic.



7. Z dotikom na čarovnico igro izgubimo.



8. Ko se prebijemo skozi čarovnico zmagamo.



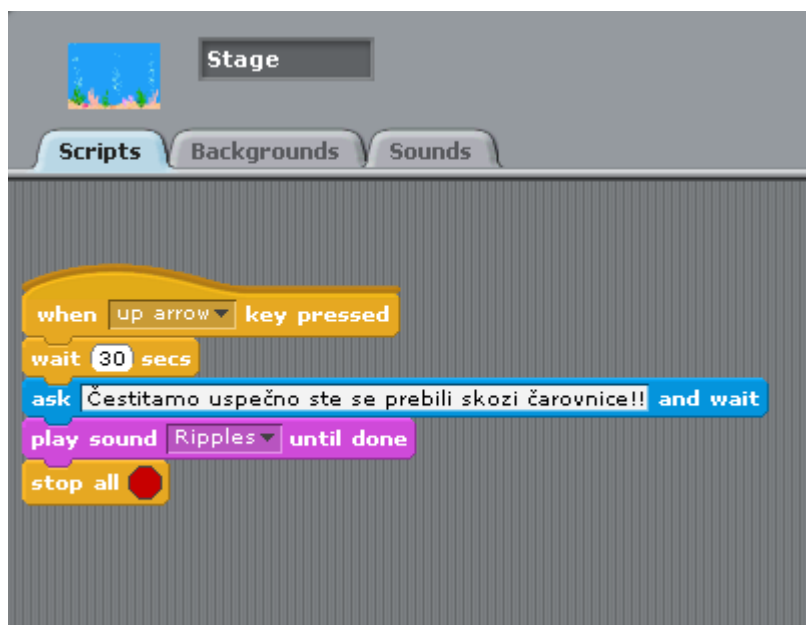
Ideja:

Ideja igre je pojesti čim več morskih živali, tako da se s tem izognemo nevarnosti(čarovnicam).

Potek igre je odvisen od tipke gor in dol, saj se nekatere živali začnejo premikati v odvisnosti od naše presoje, kdaj pritisnemo tipki. Po 30 sekundah od pritiska tipke gor se igra konča in zmagamo v primeru, če se v tem času ne zaletimo v nobeno čarovnico.

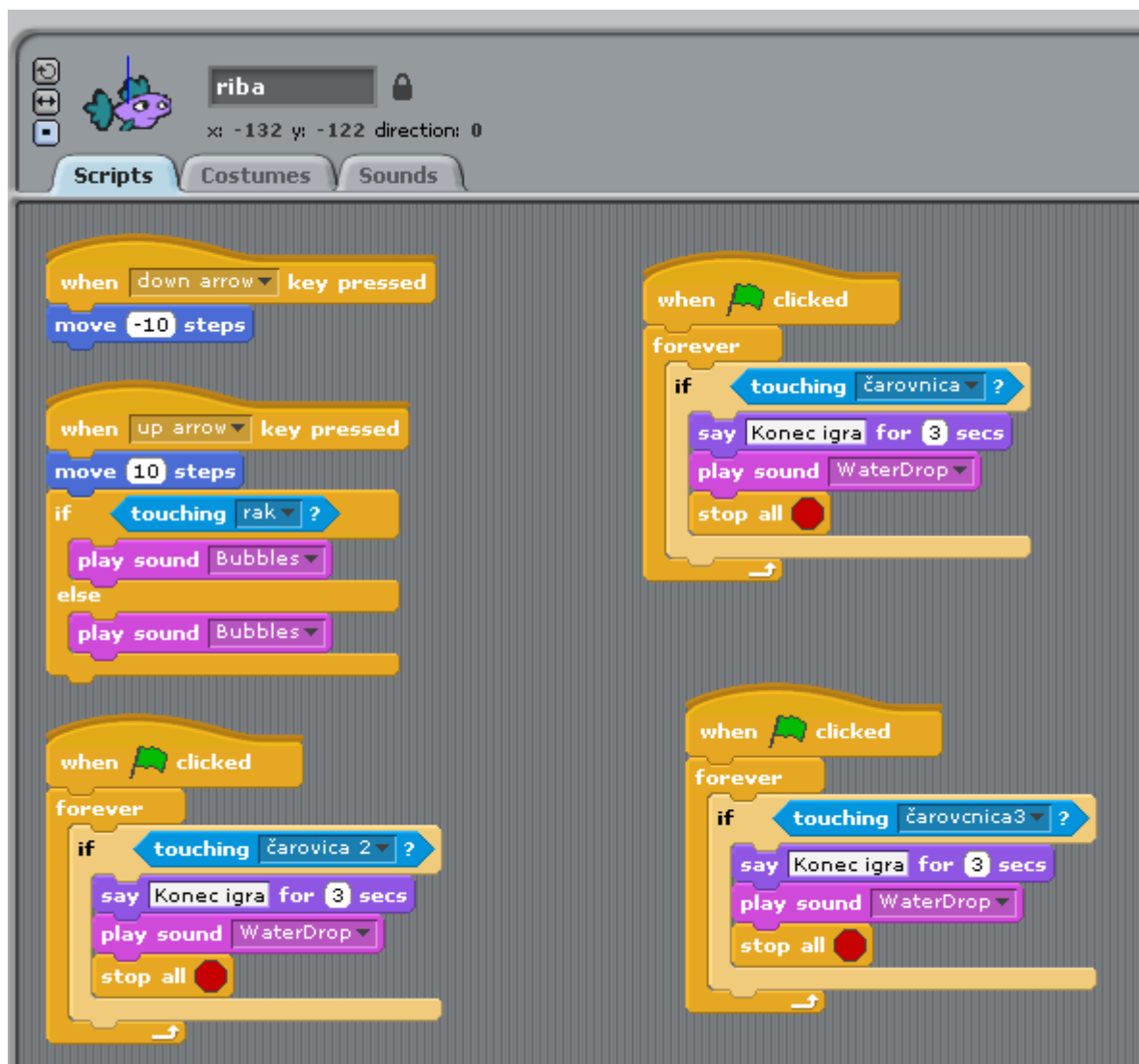
Koda:

1. Najprej sem nastavila ozadje. Tu koda pove, da se po 30 sekundah igra zaključi, v primeru, da ne pride do nobenih zapletov.



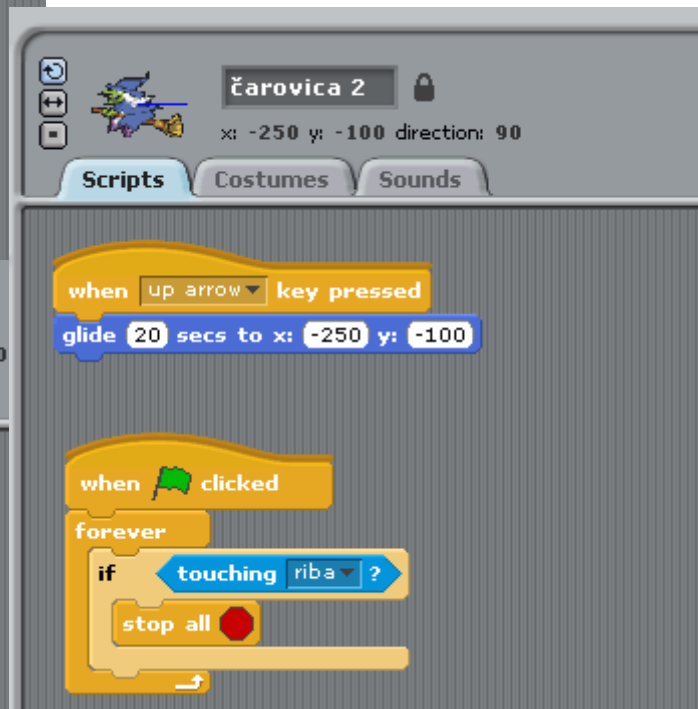
2. Pri kodi riba najprej izberemo ribo in ji ustrezno izberemo velikost, tako kot pri vseh ostalih figurah. Da sem omogočila premikanje ribe gor in dol sem uporabila prvi dve kodi. Tako se pri tipki gor riba premika gor in tipka dol omogoči, da se riba premika dol. Pri drugi kodi sam dodala še glasbo ki oponaša »mehurčkanje« oz. zvok v vodi. Preostale tri kode nam povedo, da se ob trku v katero koli od čarovnic igra zaključi. Pred začetkom

igre je zato potrebno pritisniti zeleno zastavico, saj je nekaj funkcij prične delovati s tipko na zastavico.





3. Pri čarovnicah so kode podobne, razlika je le v njihovem startu ali se začnejo premikati s tipko gor ali dol. Čas trajanja drsenja in koordinatah, kjer končajo svojo pot oz. plavajo skozi pot, kjer se premika riba. S pritiskom na zastavico omogočimo funkcijo, ki zazna, da se čarovnica dotakne ribe.



4. Ostale figure imajo iste funkcije, kar pomeni, da ob dotiku z ribo izginejo, zato imajo ta del kode vse ostale figure enak. Koda je zopet spremenjena le v koordinatah točk kjer se določena figura ustavi in času drsenja ter odvisnosti začetka.

