



UNIVERZITET U NOVOM SADU
FAKULTET TEHNIČKIH NAUKA
NOVI SAD



Dokumentacija Projektnog zadatka Bubble Trouble

Distribuirani računarski sistemi u elektroenergetici

Školska 2018./2019. Godina.

Andrej Simunović PR28-2015.

Marko Mijatović PR21-2015.

Aleksandar Jović PR142-2015.

Igor Resman PR144-2015.

1.Uvod

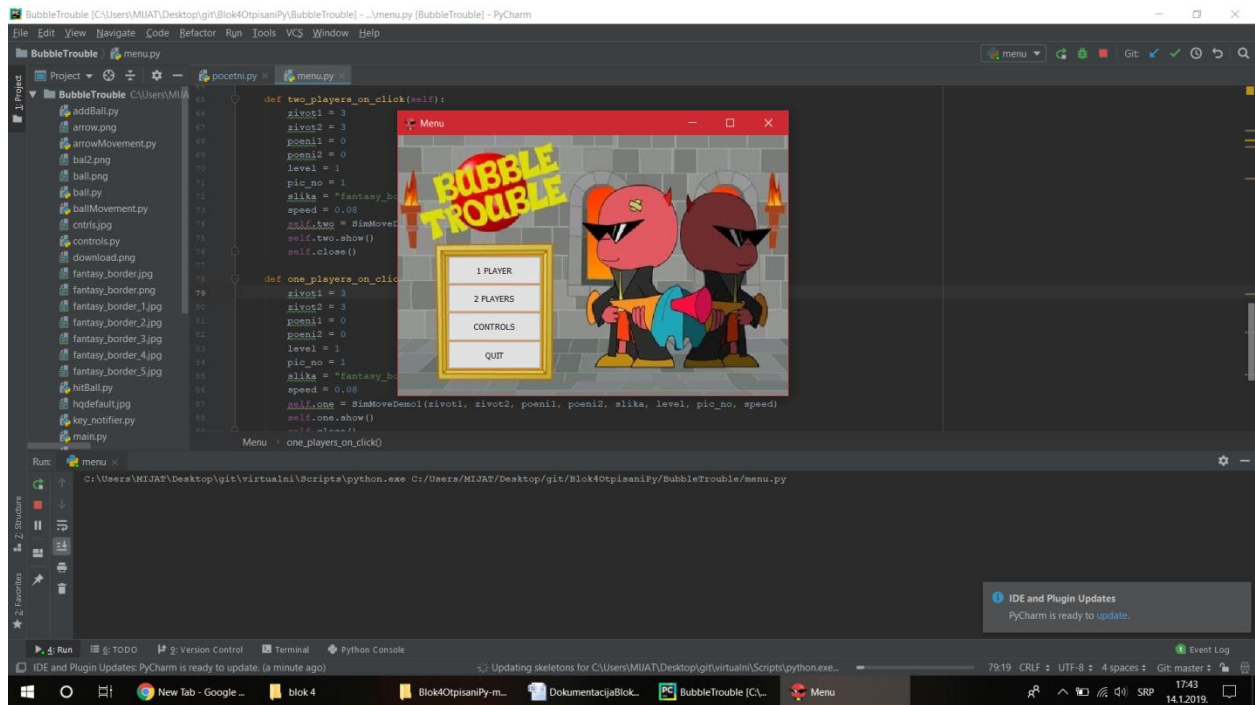
Implementirana je igrica BoubleTrouble. Korišćena je biblioteka PyQt5 u Python programskom jeziku. Igricu mogu da igraju dva igrača ili samo jedan. Svaki igrač se pomera levo-desno. Loptice se pomeraju proizvoljno i odbijaju se od ivice. Početnu lopticu igrači razbijaju na dve manje. Igrači imaju tri života. Prelaskom na sledeći nivo loptice imaju veću brzinu kretanja. Kada jedan od igrača izgubi život, nivo se resetuje. Igrač koji prvi izgubi sve živote je poražen. Igrači razbijanjem loptica dobijaju poene, mala loptica 50, velika 20. U početnom meniju je moguće pogledati kontrole za igrače.

Za kretanje svakog igrača je pokrenut Thread i signal koji na stiskanje dugmića za kontrole signalizira glavnom procesu da je potrebno novo iscrtavanje pozicije igrača.

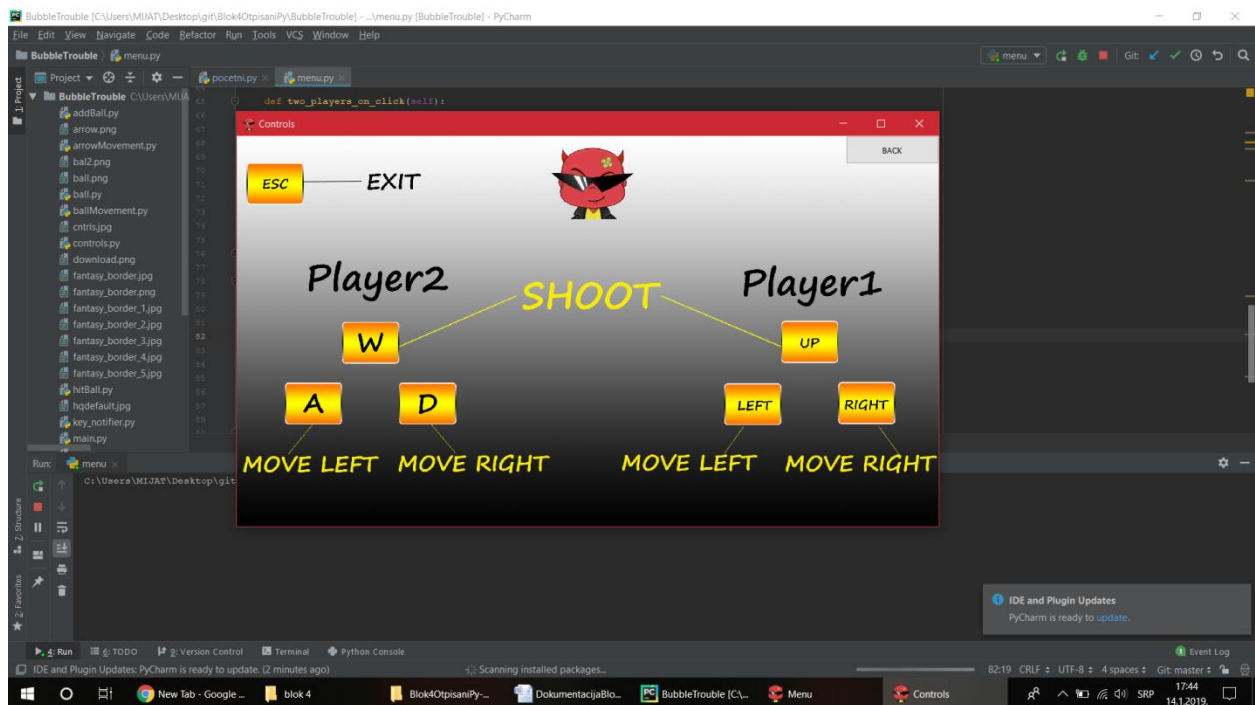
Signali su korišćeni za sva iscrtavanja koja se dešavaju u igrici, kretanje loptica, pucanje igrača.

Poseban proces generiše slučajan broj koji se koristi za kordinatu na kojoj će se pojaviti neočekivana sila. Broj se smesta u queue preko kojeg procesi komuniciraju.

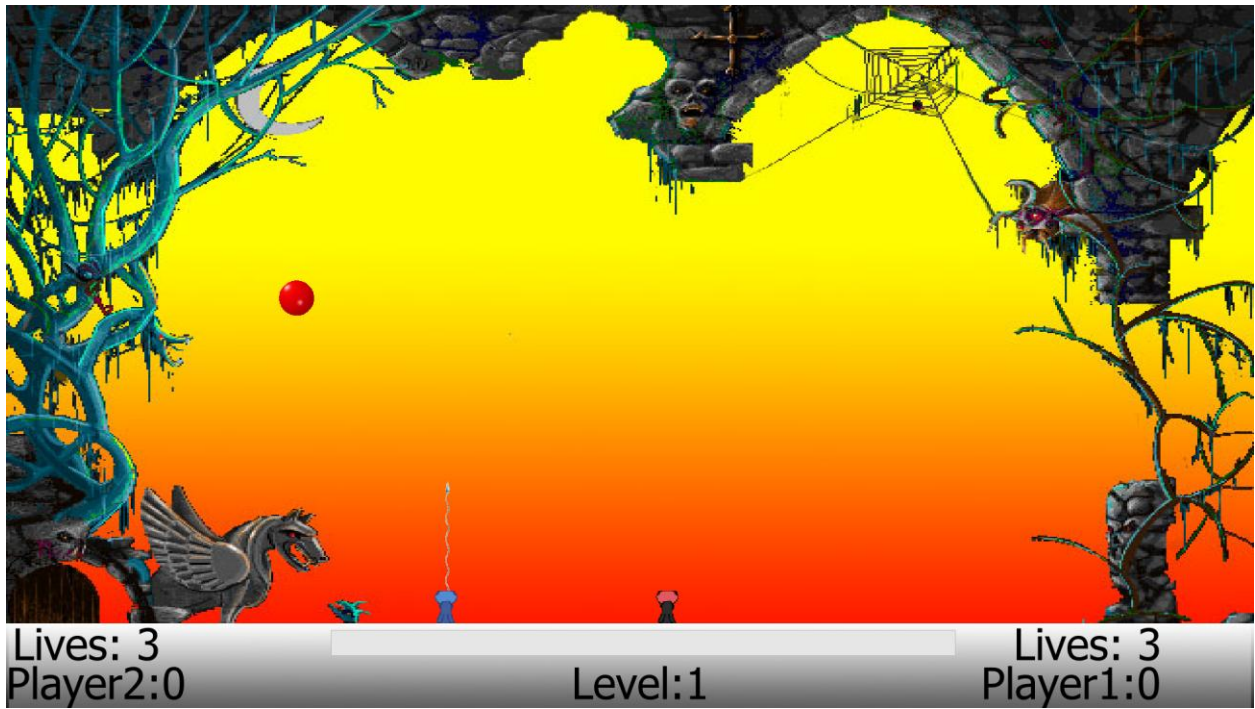
Slučajna sila može da uspori ili ubrza igrača za određeni vremenski period. Pojavljuje se i nestaje na slučajno izabranim mestima gde se igrači kreću.



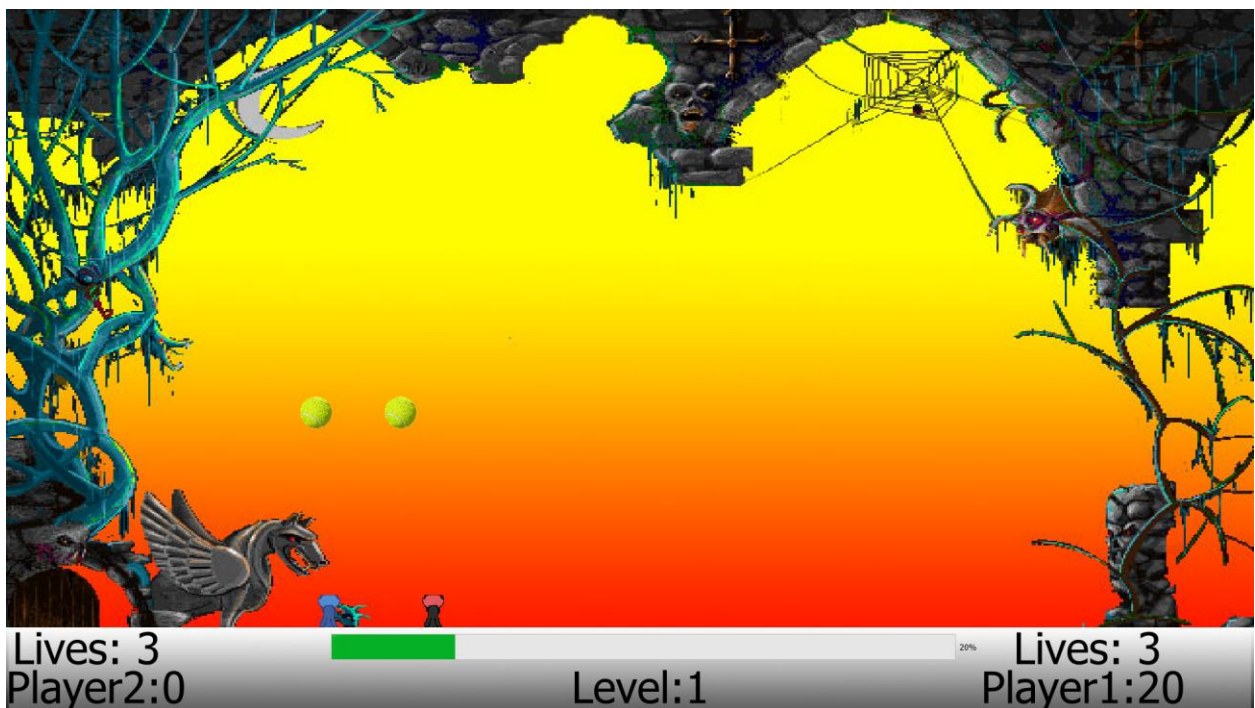
1. Početni meni



2. Kontrole



3. Multi player



4. Razbijena prva loptica



5. Sigle Player