

Cub Chase – Simba's Pride GameBreak (1998)

Napisati igricu nalik Cub Chase igrici. Napraviti šemu lavirinta, sličnu kao u originalnoj igrici, kroz koje avatari mogu da se kreću.

Uloge:

- Dva ili više igrača, pokreću svog avatara pomoću strelica, odnosno ASDW tastera:
 - Kreću se gore-dole-levo-desno, kroz lavirint.
 - Prvi igrač koji prođe kroz deo lavirinta ostavlja trag koji se ne može promeniti dok traje nivo.
 - Na početku nivoa igrači se nalaze na istom delu lavirinta.
 - Svaki igrač ima 3 života po nivou. Kada izgubi život igrač se pojavi na istom mestu odakle je započeo nivo.
- Neprijatelji:
 - Kreću se nasumično gore-dole-levo-desno, kroz tunele.
 - Na početku nivoa, nalaze se raštrkani po lavirintu.
- Zamka:
 - Na početku svakog nivoa na lavirintu se nasumično postavi proizvoljan broj zamki.
 - Kada igrač prvi put pređe preko zamke on je aktivira. Zamka je aktivna 10 sekundi, zatim nestaje iz nivoa.
 - Ako neprijatelj dodirne aktiviranu zamku ostaje zarobljen 5 sekundi i tada igrači ne gube život ako ga dodirnu.

Pravila:

- Igra se beskonačno nivoa (prihvatljivo je napraviti jedan nivo koji se igra beskonačno mnogo puta).
- Ukoliko neprijatelj dodirne igrača, on gubi život.
- Nakon svakog nivoa neprijatelji se brže kreću.
- Za prelaz na sledeći nivo potrebno je proći svaki deo lavirinta u kom se može ostaviti trag i stići do izlaza koji je definisan u lavirintu.
- Pobednik je igrač koji ostavio najviše traga u lavirintu, svaki trag se računa sa 100 poena.
- Pri prelasku na sledeći nivo prikazati koliko igrači imaju poena.
- Igrica se završava kada svi igrači izgube sve živote

Za realizaciju koristiti Python3, PyQt5, multiprocessing. Raditi u timovima od 4 člana. Napisati dokumentaciju u kojoj opisuje opšti rad aplikacije i rezimirati prednosti i mane korišćenja Python jezika, PyQt5 okvira i paralelizacije rada.

Demo originalne igrice: <https://www.youtube.com/watch?v=V9oIF8o8Rxxw>

