**Igra Sea Shepherd Rules**

Igro Sea Shepard Rules OBVEZNO "spišete" v programskem jeziku C++ ☺ da ne bi bilo pomote ☺

ROK ODDAJE: 15. 03. 2018

Morski sesalci so zelo ogroženi – ogrožajo jih ladje, ribiške mreže in lov, da ne omenjamo krivolov. Še posebej gnusni so japonski kitolovci, ki za »znanstvene« namene ubijajo in razkosajo kite. V skupino **supergnusov** spadajotudi pobijanje delfinov v enem zalivu Južnega kitajskega morja in pobijanje delfinov in kitov v zalivu Ferskih otokov, ki spadajo pod Dansko. Tudi tjulnje pobijajo na grozljiv način na območju Kanade…

Eden od ustanoviteljev Greenpeace-a Paul Watson, se je odločil ustanoviti skupino oz. organizacijo, ki se bo borila za živali (v tem primeru kite) še kako drugače kot samo z besedami. (na youtube se lahko najdejo posnetki Whale wars, o njihovi borbi proti japonskim kitolovkam).

Pridružimo se organizaciji Sea Shepherd, ki se bori proti takim zločinom in uničimo kitolovce:

### Z ladjo *Vegovci* se podamo na plovbo po morjih in oceanih in potopimo vse malopridneže ter živali odpeljemo na varno.. Seveda lahko malopridneži uničijo tudi nas. Vendar mi smo boljši ☺

**Potek igre:**

Vsaka igra vsebuje 3 stopnje. Cilj posamezne stopnje je – poiskati vse skrite kitolovce na posamezni stopnji in rešiti kite.

Vsaka stopnja je prikazana z mrežo – na prvi stopnji (Antarktika oz. južni del Tihega oceana) je mreža velikosti 10x20 **polj**. Z vsako stopnjo se težavnost veča – poveča se mreža(število polj) in/ali število nasprotnikov in/ali omejimo čas; spreminja pa se tudi področje (Antarctic, Severno morje, Južno kitajsko morje ) in primerno temu se spreminjajo tudi nasprotniki (slike nasprotnikov).

Vedno moramo prvo dobiti namig, da bi sploh vedeli, kje se nahaja kitolovec. Namig lahko dobimo po satelitski povezavi (na zaslon se izpiše sporočilo s koordinatami nasprotnika) ali pa lahko naključno naletimo nanj (kitolovec se prikaže, ko pridemo na določeno oddaljenost od njega – drugače je skrit). Problem je, če se med nami in njimi postavi nekaj, kar nam zastira pogled (ledena gora, otok,…)

Ko kitolovca odkrijemo, se mu približamo in, ko se ga dotaknemo, ga potopimo. Kitolovec se seveda premika.

Na prvi stopnji se naključno prikaže določeno število ledenih gor, na drugi so npr. naključno postavljeni atoli oz. koralni grebeni (na tretji so lahko gusarji), ki pa nas lahko potopijo ubijejo /onesposobijo za določen čas /odvzamejo nam del energije… torej, po želji, če se jih dotaknemo. Koralni grebeni rastejo in se naključno prikazuje tekom igre, ledene gore se naključno premikajo po mreži (počaaaasi lahko pa tudi bolj hitro :D), gusarji pa se premikajo hitro (itak).

Vsi kitolovci (njihovo število se z vsako stopnjo poveča) se tudi postavijo naključno, vendar so nam nevidni, dokler ne pridejo v določen radij od nas ali pa dobimo (spet naključno po času) sporočilo. Takrat nasprotnik postane viden in lov se začne. Ko vse potopimo, se premaknemo na naslednji nivo. Lahko dodamo tudi vprašanje, na katero moramo odgovoriti, preden gremo naprej. Vprašanje se odkrije, ko stopimo na neko polje.

Če se vsaj dva kitolovca postavita drug poleg drugega, takrat ju je nemogoče uničiti, ker nas obstreljujejo z različnim orožjem.. takrat je edina možnost, da se odmaknemo in počakamo, da se tista dva odlepita in da nadaljujeta vsak svojo pot.

Ledene gore / atoli se, na začetku vsake stopnje, postavijo na naključna polja in so nevidni, pokažejo pa se, če pridemo na neko določeno oddaljenost od njih (posamezne gore / atola)…

Igralec /Vegovci se (na začetku) prikaže v **naključnem** polju. Tudi vsi kitolovci so naključno v polju (seveda skriti). Igralec se lahko premika v vseh smereh, sledi nasprotnikom in jih uničuje.

**Premikanje se lahko izvede na dva načina:**

1. **Po 2D tabeli**
2. **Po pikslih (boljše)**

Na prvi stopnji je podana mreža 10x20 polj. Primer:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  | C:\Users\Uporabnik\Desktop\yushinmaru-9197181.jpg |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | C:\Users\Uporabnik\Desktop\ledena gora.jpg |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| C:\Users\Uporabnik\Desktop\prenos.png |  | C:\Users\Uporabnik\Desktop\ledena gora.jpg |  |  |  |  |  |

Legenda (seveda lahko uporabite like po izbiri):

 Vegovci

,  ledene gore, atoli

 kitolovec (na začetku je neviden), naključno postavljen po polju