V Amazoniji vsako minuto izgine za nogometno igrišče deževnega gozda

**Igra Reši amazonski pragozd**

Igro Reši amazonski pragozd OBVEZNO "spišete" v programskem jeziku C++ ☺ in z uporabo grafične knjižnice OpenGL ali SDL - da ne bi bilo pomote ☺

**ROK ODDAJE: 24. 02. 2020**

V prvih 8 mesecev leta 2019 so v amazonskem pragozdu zaznali (zanetili) **74.000** gozdnih požarov. Brazilski del pragozda vse več sekajo – kmetje zaradi pašnikov in multinacionalke zaradi soje in plantaž palm (za palmino olje) - kar je v skladu z idejami predsednika Jaira Bolsonara.

Julija letos so posekali za 278 odstotkov več gozda kot julija 2018, v zadnjih 12 mesecih pa se je izsekavanje povečalo **za 40 odstotkov**.

**V Amazoniji leži največji deževni gozd na svetu in tam se nahaja desetina vseh živalskih in rastlinskih vrst. Na žalost je 60 odstotkov deževnega pragozda znotraj brazilskih meja.**

»Podatki o krčenju pragozda so bili dovolj neverjetni, da je brazilski predsednik **Jair** **Bolsonaro**, ki zanika podnebne spremembe, odpustil direktorja Inpeja **Ricarda Galvaa**, rekoč, da so "lažni", saj je zdaj čas "queimade", ko kmetje z ognjem čistijo zemljo. Bolsonaro želi skrčiti območja staroselcev in gozd spremeniti v pašnike in njive.«

Kot vidimo, je na zemlji veliko preveč idiotov in se je proti njim potrebno boriti.

Zato se bomo Vegovci pridružili amazonskim staroselcem in ekologom celega sveta, ki želijo rešiti pragozd in živali v njem. **Gasili bomo požare in uničevali megalomanske multinacionalke ☺.**

Seveda lahko malopridneži uničijo tudi nas. Vendarsmo **mi** boljši ☺.

**Potek igre:**

Vsaka igra vsebuje 2 ali več stopenj. Cilj posamezne stopnje je – pogasiti **vse** požare in uničiti barabe.

Na vsaki stopnji **polje oz. zaslon** (lahko je samo zelena barva) predstavljapragozd. Igralec se na polje lahko postavi na naključno lokacijo ali na enega izmed kotov (sam se odloči) in se lahko premika v vseh smereh. Staroselci se lahko generirajo vedno na istih lokacijah - naj bodo vsaj 3 skupine. Vsaka skupina je lahko predstavljena z eno slikco (ikonco). Staroselci se premikajo naključno dokler ne vidijo požara ali barab – takrat se premikajo proti njim.

Naključno se na zaslonu prikazujejo požari (oranžno), katere moramo pogasiti in mi jih bomo skupaj s staroselci pogasili. Na zaslonu se lahko prikažejo tudi multinacionalke, ki sekajo drevesa – njih bomo uničili. Posekano območje spremeni barvo ali texturo. Pri tem nam pomagajo staroselci, ki posamezni požar in škodljivce lahko vidijo, ko se nahajajo znotraj določenega kroga okoli njih – začnejo se premikati proti njim in jih pogasijo/uničijo, ko se jih dotaknejo.

Igralec cel čas dobiva satelitske posnetke in zato vidi vse požare in vsa izsekavanja in jih lahko uniči, če se jih dotakne.

Nasprotniki (škodljivci) se seveda premikajo. Požari se večajo oz. se širijo v določeno smer ali v vse smeri (**namesto širjenja požara lahko v okolici požara dodajate nove požare, ker boste lažje gasili posamezno področje)**. Če se vsaj dva nasprotnika postavita drug poleg drugega, takrat ju je nemogoče uničiti, ker so močnejši od nas in lahko oni nas ubijejo (če se nas dotaknejo). Razen v primeru, da se nam pridružijo staroselci ;)

Z vsako stopnjo se težavnost veča – poveča se število nasprotnikov (lahko tudi hitrost) oz. število požarov in njihovo večanje in/ali omejimo čas – po želji.

Igralec /Vegovec se (na začetku) prikaže na **naključnem** mestu. Tudi vsi staroselci (zavezniki) so naključno postavljeni v polju, požari se naključno začenjajo in na naključnih mestih. Nasprotniki se lahko kadarkoli postavijo, ni obvezno, da so že na začetku postavljeni v polju. Igralec se lahko premika v vseh smereh, sledi nasprotnikom in jih uničuje, ter gasi požare. Staroselci sledijo nasprotnikom in požarom, če so znotraj določenega radija okoli njih in jih uničujejo.

Igra se konča, če nas ubijejo ali posekajo oz. požgejo več kot 70% zaslona.

**Premikanje lahko izvedete na dva načina:**

1. **Po 2D tabeli**
2. **Po pikslih (boljša varianta)**