**Igra Izbriši plastiko**

Igro Izbriši plastiko OBVEZNO "spišete" v programskem jeziku C++ ☺ da ne bi bilo pomote ☺

ROK ODDAJE: 17. 02. 2019

Vse pogosteje najdemo živali, ki so poginile zaradi plastike. Aprila letos so našli poginulega kita z 29-imi kg plastike v želodcu, ki je poginil pri Španiji. Podobno se je zgodilo novembra blizu filipinske obale (6 kg plastike v želodcu). Ogromno število tudi ostalih morskih živali je poginilo zaradi podobnih razlogov – tjulnji se zapletejo v ribiške mreže in **zelo počasi** umirajo, ker se zadušijo; enako velja za želve, delfine, pingvine in vse ostale živali. Vsi smo odgovorni za to.

Ekologi celega sveta se prizadevajo za planet brez plastike in tudi Vegovci smo se odločili, da se jim bomo pridružili – vendar ne bomo samo čistili okolje, tudi onesnaževalce bomo uničevali ☺:

Na morju bomo z ladjo *Vegovc* **pobirali smeti in reševali živali,** na kopnem pa se bomo **spopadali z malopridneži in jih uničevali**.. Seveda lahko malopridneži uničijo tudi nas. Vendarsmo **mi** boljši ☺

**Potek igre:**

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

Na vsaki stopnji je **polje** sestavljenoiz1/3 kopna in 2/3 morja. Na morju so naključno odvržene smeti, katere lahko poberemo tako, da se z ladjo postavimo na njih in dobimo točke. Onesnaževalci (naključno postavljeni) se skrivajo na kopnem in jih lahko vidimo, ko se nahajajo znotraj določenega kroga okoli igralca – takrat jih lahko uničimo, če se vsakega posameznega dotaknemo (dobimo točke).

Nasprotniki se seveda premikajo in nam lahko pobegnejo tako, da se izgubijo izven našega dometa (kroga). Ko onesnaževalec pride na obalo, spusti smeti v morje (smeti v morju se premikajo zaradi tokov). 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).

Tako na morju kot na kopnem se nahajajo tudi naši zavezniki in moramo paziti, da jih ne uničimo (negativne točke!!).

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

Igralec /Vegovec se (na začetku) prikaže na **naključnem** mestu. Tudi vsi nasprotniki so naključno skriti v polju (del kopna), smeti pa so naključno postavljene na morju. Zavezniki 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 se po morju vozi z ladjo (zamenja se slika igralca) in pobira smeti. Da bi se igralec lahko vkrcal na ladjo, se mora ladja dotikati kopna.

**Premikanje lahko izvedete na dva načina:**

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

Na prvi stopnji je podano polje. Primer:





Legenda (seveda lahko uporabite like po izbiri):

 Vegovci

 smeti