

Општо за играта

Името на играта е Treasure Hunt. Целта на играта е преку движење на карактерот да се соберат сите богатства кои се наоѓаат во паркот пред да истече времето кое е поставено на 30 секунди. Доколку играчот ги собере сите богатства, играта завршува и тој победува, а доколку не ги собере, играта завршува со порака: Обиди се повторно!.

Играње на играта

Играта се игра така што се движи карактерот преку кликање на стрелките за лево, десно и горе за придвижување во соодветната насока. Исто така карактерот може да скока преку препреки со кликање на копчето space. Богатството е претставено преку ковчежи кои се состојат од златници. Играчот може да ги собира овие богатства преку допирање на самите ковчежи (при удар со нив). Кога играчот ќе собере некое богатство се зголемува бројот на собрани богатства и играчот е поблиску до целта (да ги собере сите 5 скриени богатства).

Главни функционалности

1. Главниот карактер

Главниот карактер е претставен преку готов модел кој претставува тело на човек. Карактерот има своја скрипта преку која се движи. Во оваа скрипта се справуваме со движењето преку кликање на стрелките и се справуваме со скокањето на карактерот преку кликање на space. Исто така, доколку играчот притисне едно од копчињата за лево или десно заедно со копчето за напред, карактерот се врти странично.

2. Главна скрипта за играта

Преку оваа скрипта се вршат неколку задачи:

- Во функцијата `_ready` која се извршува на почетокот на играта се стартува тајмерот и се добиваат локациите на ковчезите со злато на мапата.
- Во функцијата `_process` се променува лабелата во која е прикажано преостанатото време како и се завршува играта доколку самата игра завршила (или играчот ги собрал сите богатства или времето завршило).
- Функцијата `_on_treasure_collected` се повикува кога играчот ќе се судри со некое богатство. Во оваа функција се зголемува бројот на собрани богатства и се проверува дали завршила играта. Доколку завршила, тогаш се прикажува екранот за победа.
- Функцијата `_on_time_up` се повикува кога ќе заврши времето пред играчот да ги собере сите богатства. Оваа функција го прикажува екранот за пораз.

3. Скрипта за секој ковчег со богатство

Секој ковчег со богатство има своја скрипта. Оваа скрипта проверува дали карактерот се судрил со тој конкретен ковчег. Доколку се судрил, тој праќа сигнал до главата функција и е избришан од меморија како и од самата игра.

Линк до изворен код

<https://github.com/BVasilevski/PNVI>