

Frogger (1981)

Napisati igricu nalik Frogger igrici. Napraviti šemu tunela, 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, preko ulice ili reke
 - Svaki igrač ima 3 života po nivou
 - Na početku nivoa, nalaze se u dnu ekrana
- Vozila i plutajuće stvari:
 - Kreću se levo ili desno, zavisno od trake
 - Pojavljuju se nasumično, stvarajući za prolaz preko ulice ili mesto za splavarenje po reci

Pravila:

- Igra se beskonačno nivoa
- Ukoliko vozilo pipne igrača ili igrač padne u vodu, on gubi život
- Nakon svakog nivoa sve se brže kreće
- Simulirati padanje kiše, kada se žaba i reka kreću brže a vozila sporije sporije, i padanje snega, kada se žaba i reka kreću sporije a vozila brže
- Za prelaz na sledeći nivo potrebno je preći na drugu stranu
- Pobednik je igrač koji najduže ostane u igri
- 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=l9fO-YuWPSk>



*tekst zadatka je podložen promenama.