Semestrálna práca z *informatika 2*

hunter

**vypracoval:** Matej Ostrožovič

**študijná skupina:** 5ZYI17

Opis projektu

V hre HUNTER hráme za lovca, ktorý ma za úlohu loviť a brániť sa voči zvieratám. Za každé ulovene zviera sa pripočíta ku celkovému skóre určitá suma bodov v závislosti od uloveného zvieratá. Ku celkovému skóre sa na konci hry pripočíta aj určitá čiastka podľa toho koľko hráč vydržal. Polymorfizmus využívam vo vytvorený rôznych typov zvierat a vylepšení. V hre mam v pláne implementovať 4 druhy zvierat (srnku, jeleňa, vlka, a vlkolaka). Zvieratá sa od seba budú líšiť najmä správaným a výzorom. Srnka bude rýchlejšia ako jeleň a bude sa snažiť od hráča v určitej vzdialenosti ujsť. Jeleň bude odolnejší ako srnka. Vlk bude rovnako odolný ako jeleň, ale bude sa snažiť uloviť hráča. A vlkolak bude boss nepriateľ, ktorý sa zrodí po určitom počte zabitých vlkov. Hra sa končí po zabití hráča. No život si hráč vie dopĺňať počas hrania cez bonus doplnenie života čo bude jeden z 3 vylepšený v hre ktoré vie hráč zobrať na hracej obrazovke. Ďalšie bonusy budú väčšia rýchlosť a zväčšenie poškodenia.