



# DUCK HUNT BI-ARD

SEMESTRÁLNÍ  
PRÁCE

MANUÁL  
DANIEL HONYS

# KNIHOVNY

Pro funkčnost hry je potřeba nasledujících knihoven

## Základní knihovny

#include <**SPI.h**> <https://www.arduino.cc/en/reference/SPI>

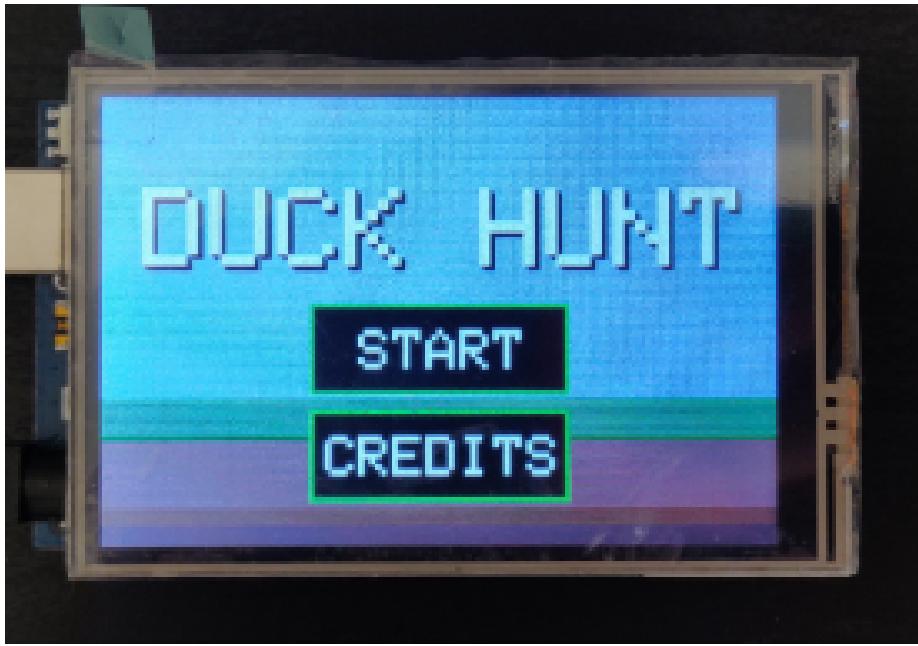
#include <**SD.h**> <https://www.arduino.cc/en/reference/SD>

## Externí knihovny pro práci s TFT displejem

#include <**MCUFRRIEND\_kbv.h**> [https://www.arduinolibraries.info/libraries/mcufriend\\_kbv](https://www.arduinolibraries.info/libraries/mcufriend_kbv)

#include <**TouchScreen.h**> <https://www.arduinolibraries.info/libraries/adafruit-touch-screen>

# MENU



Po úspěšném spuštění je hráč uvítán jednoduchým menu, ze kterého může započít nový pokus hry, či se podívat na credits, kde jsou základní informace.

# JAK HRÁT? CÍL HRY?

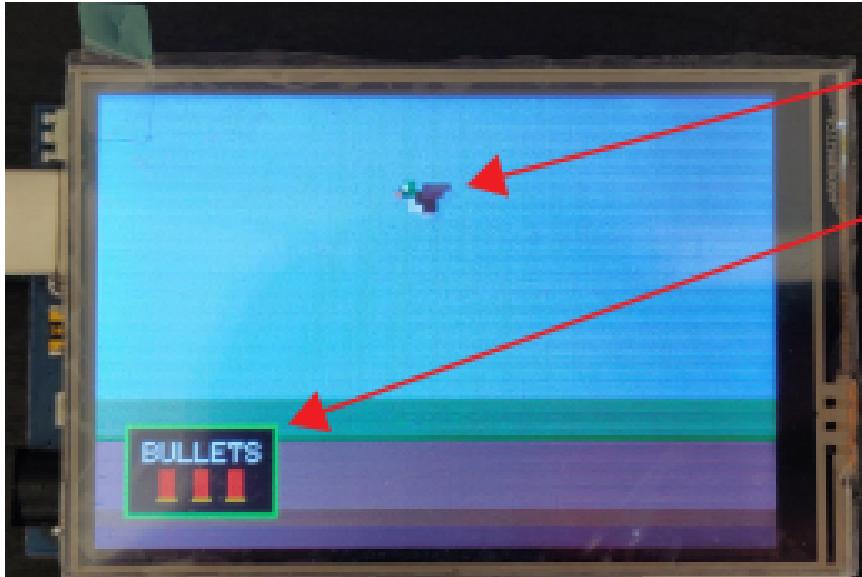
Po zvolení možnosti „START“ v úvodním menu, začne odpočet před vylétnutím první kachny.

Cílem je zastřelit kachnu co nejrychleji a tím nasbírat co nejvyšší scóre. Pokus je tvořen jen třemi koly.

Kachna vyletí každé kolo z náhodného místa ve vysoké trávě na obrazovce. Po té letá po obloze a při nárazu na okraj obrazovky změní směr.

Hráč má pouze tři kulky na kolo, pokud všemi třemi kulkami kachnu netrefí, tak sama odletí do bezpečí. Zároveň každé kolo trvá pouze 30 vteřin, pokud hráč kachnu do té doby nezastřelí, tak také odletí do bezpečí.

# GAME SCREEN



KACHNA

DISPLEJ KULEK

JAK ZASTŘELIT KACHNU?

Stačí puhý dotek :-)



# AFTER RUN SCREEN



Po dokončení pokusu se zobrazí tabulka se scóre, které hráč nasbíral. Možnost „BACK“ vezeme hráče zpět do menu.

# CREDITS



Pouhé informace o vývojáři.