

Cieľom cvičenia je vytvoriť Canvas, ktorý bude základom pre Vašu individuálnu hru, ktorú ste si vybrali na začiatku semestra. Použite grafické prvky, ktoré sú súčasťou hry a boli/budú odovzdané v rámci kontrolného bodu 2.

1. Vytvorte Canvas.
2. V hornej časti vypíšte meno hry
3. Vložte obrázok, ktorý definuje scénu (pozadie hry)
4. Pridajte hráča a minimálne 3 ďalšie objekty. Napríklad v hre pacman to bude hráč, jeden duch a dva druhy potravy.
5. Rozpohybujte hráča zprava doľava - t.j. zatiaľ bez ovládania klávesami/myši, bude sa sám pohybovať od jednej strany obrazovky po druhú až kým ho nezastavíte. Ak je cieľom pohybovať sa napríklad v mape, pre tento moment ignorujte hranice - to budete zapracovávať neskôr. Ak je logika hry opačná a hráč stojí na jednom mieste, tak rozhýbte iný objekt, napr. v paratrooper rozhýbte jednu helikoptéru, ktorá sa bude pohybovať po oblohe od jedného okraja k druhému a späť.
6. Ak bude hráč prechádzať cez iný objekt - bude ho prekrývať.

Úlohu budete prezentovať v týždni 6 cvičiacemu.