

Exam Crusher

Fakultet Tehničkih Nauka, Novi Sad



Smer: Primenjeno Softversko Inženjerstvo
Predmet: Arhitektura Računara
Projekat: Igra Exam Crusher

Autor:
Dino Tabaković

Mentor:
Lazar Stričević

Novi Sad, jun 2017

1. O igri

Igrač se nalazi u centru prozora i pokušava da pogodi što veći broj objekata koji predstavljaju predmeta smera Primijenjeno Softversko Inženjerstvo. Svaki objekat na sebi ima ime predmeta i trenutnu ocenu koja se smanjuje vremenom koje zavisi od izabrane težine igre. Kada ocena objekta padne ispod 6, smatra se da igrač nije položio određeni predmet. Igrač mora da položi najmanje polovinu datih predmeta da bi položio prvu godinu.

2. Realizacija

Projekat je realizovan korišćenjem programskog jezika C++ i upotrebom sledećih biblioteka:

OpenGL (Open Graphics Library)
GLEW (OpenGL Extension Wrangler)
GLFW (OpenGL Framework)
SOIL (Simple OpenGL Image Loader)
GLM (OpenGL Mathematics)

Preporučena distribucija linuxa: **Ubuntu 16.04**

3. Pokretanje

Da bi pokrenuli program, potrebno je instalirati(*apt-get*) sledeće biblioteke:

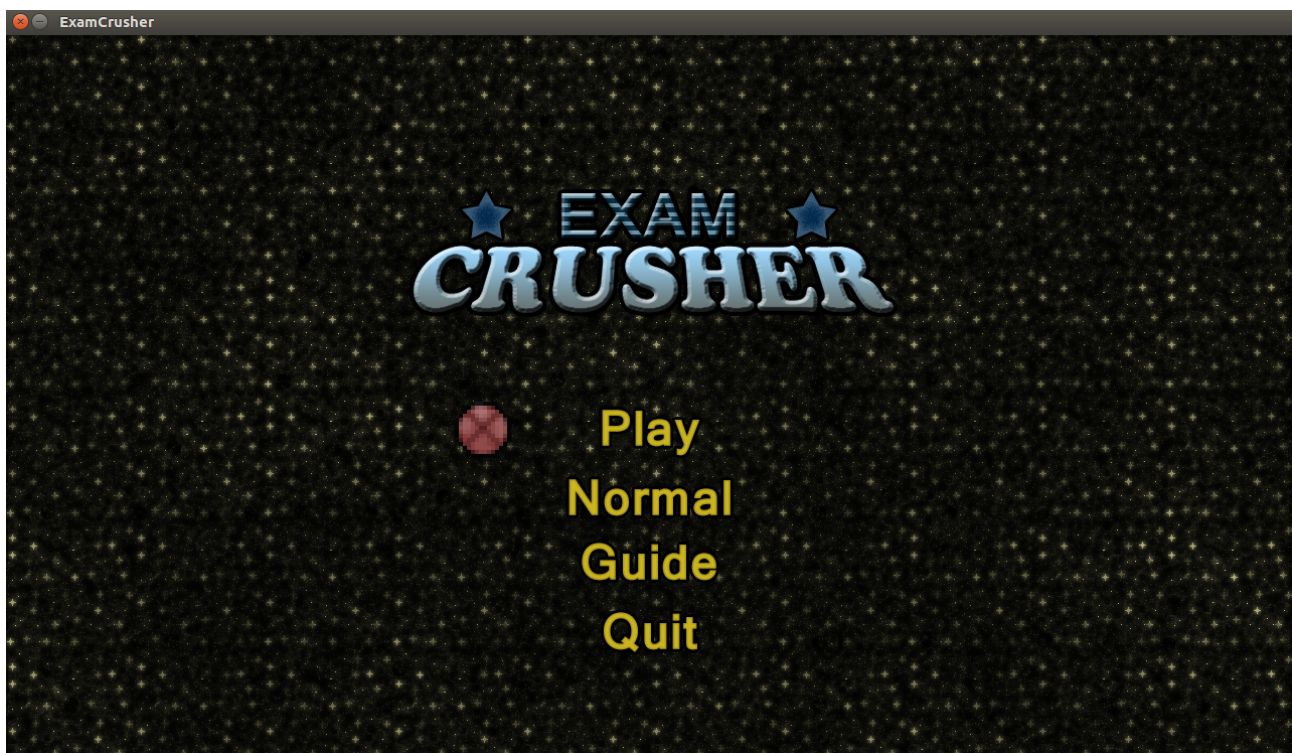
mesa-common-dev
libglew-dev
libglfw3-dev
libsoil-dev
libglm-dev

zatim je potrebno pozicionirati terminal u folder koji sadrži **makefile** i kompajlirati projekat komandom **make**. Kada se kompajliranje završi, program pokrenuti komandom **./ExamCrusher**.

4. Glavni meni

Korišćenjem strelica(gore/dole) korisnik može izabere jednu od četiri opcije u glavnom meniju:

Play -	pokretanje igre sa izabranom težinom
Easy/Normal/Hard -	korišćenjem leve i desne strelice, bira se težina.
Guide -	tekstualno objašnjenje za igranje igre.
Quit -	izlazak iz igre.



5. Težine igre

Easy - jedan objekat po predmetu, predmeti su stacionarni, projektil putuje brzo i ocena se sporije smanjuje.

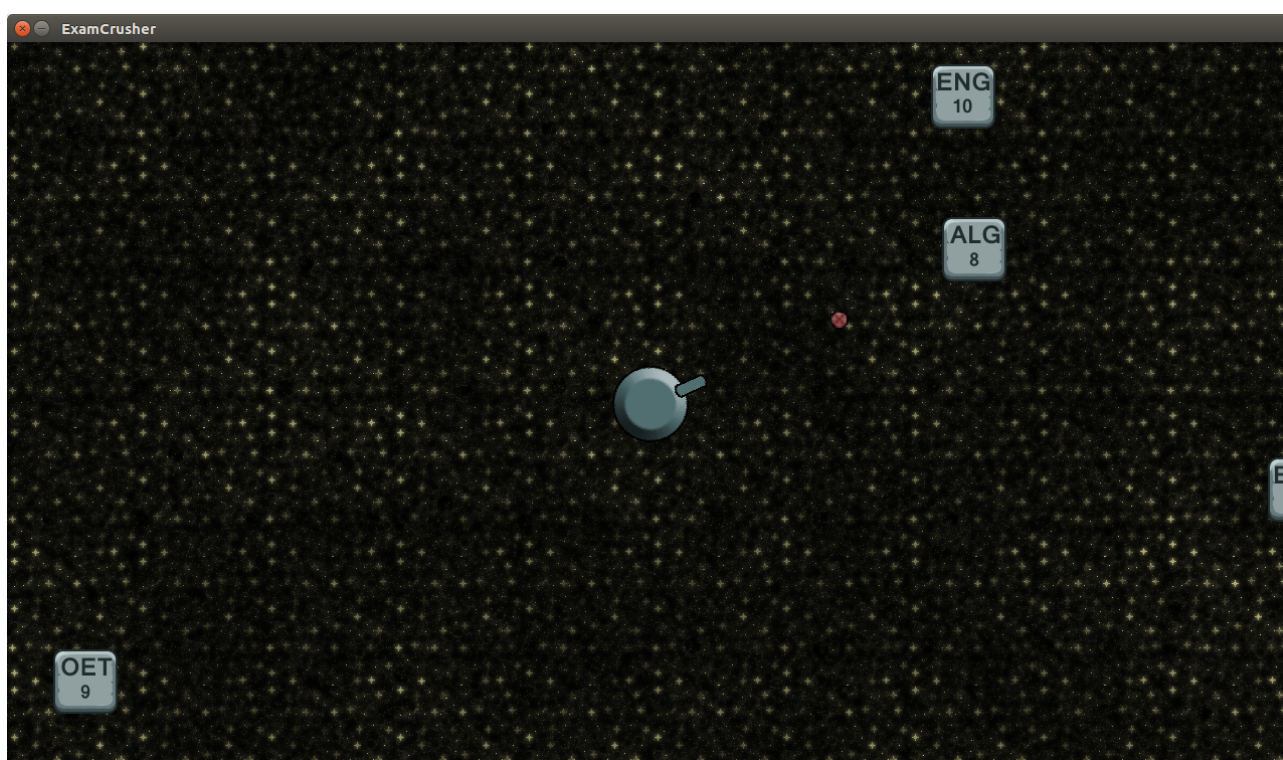
Normal - dva objekta po predmetu, predmeti se kreću, projektil putuje sporije i ocena se smanjuje brže.

Hard - tri objekta po predmetu, projektil putuje znatno sporije i predmeti se brže stvaraju.

6. Kontrole i cilj igre

Igrač se rotira korišćenjem leve i desne strelice, i puca korišćenjem tastera “Space”.

Cilj igre je pogoditi najmanje pola predmeta koji se pojave na ekranu. U slučaju da igrač ne uspe, smatra se da nije položio godinu i može da pokuša ponovo. Ako igrač uspe da pogodi više od pola predmeta, nakon završetka igre se ispisuje prosečna ocena.



8. Licenca

Softver je dat pod licencom “*GNU General Public License*”, za više informacija pročitajte LICENSE.txt dokument.