

Unity 2D igra (povezivanje sa bazom) – Grupa 2

Članovi tima:

- Pešić Nevena IT10/22
- Milutinović Filip IT9/22

Svaki član tima mora učestvovati u "komitovanju"(git commit)koda.

Ceo projekat treba okaciti na javni repozitorijum(github,bitbucket...)

Mozete koristiti i unity collab(umesto gita).

Projekat nosi 16 poena.

Preporučeno korišćenje project management alata.

Potrebno je napraviti 2d igru u Unity engine-u i povezati je sa bazom podataka(po izboru).

Potrebno je da korisnik može da se registruje u bazi.

Samo korisnici koji se uloguju mogu da igraju igru.(znaci login/registracija) je prva scena.

Kada se uloguje pojavljuje mu se meni:

1. play game

2. see score

3. exit

1. Kada klikne na play game ulazi u igru.

Igra je strateska/sah igra na kojoj sceni se nalazi 7x7 board kvadratica.

u prvom redu se nalazi 7 crvenih vojnika(4 vojnika, 2 strelca i kralj) u poslednjem redu se nalazi 7 plavih vojnika(4 vojnika, 2 strelca i kralj).

Svaki vojnik ima 2 attack i 3 health, strelac 3 attack i 4 health, dok kralj ima 2 attack i 8 health.

Vojnikov pattern kretanja i napadanja:(samo tri polja ispred sebe)

xxx

O

Unity 2D igra (povezivanje sa bazom) – Grupa 2

Strelčev pattern kretanja i napadanja:(kao konj u sahu)

x x

x x

o

x x

x x

Kraljev pattern kretanja i napadanja:(kao kralj u sahu)

xxx

xox

xxx

Sve figure se mogu pomerati jedanput u potezu. Treba da postoji dugme koje kaze end turn i tada igra plavi player.

Sve je u lokalnu na jednoj tabli(nista multiplayer).

Osenčaj polja na koja figura moze da stane.

Ukoliko je protivnicka figura u range-u playerove desava se bitka:

figura1 atk se oduzima od figura2 health i figura2 atk se oduzima od figura1 atk.

Ako figura1 unisti figura2, prelazi na njegovo polje. Ako figura2 unisti figura1 ostaje na svom(posto je izvršena odbrana).

Ako obe figure dodju do 0 obe se unistavaju. Ako niko nije unisten niko se ne pomera.

Promena healtha se cuva(ako je izgubio 2 a imao je 3 sad ima 1 health).

Pobednik je onaj koji prvi unisti protivnickog kralja.

2. see score scena treba da cuva informacije u bazi o pobedama/izgubljenim partijama.

Ako je ulogovani player(crveni) pobedio upisi mu +1 u poreda polju.

Ako je izgubio upisi mu -1 u izgubljeno polju i to prikazi u unitiju kada se klikne na see score scenu kao i score ostalih registrovanih usera.

3. exit dugme izlazi iz igrice