

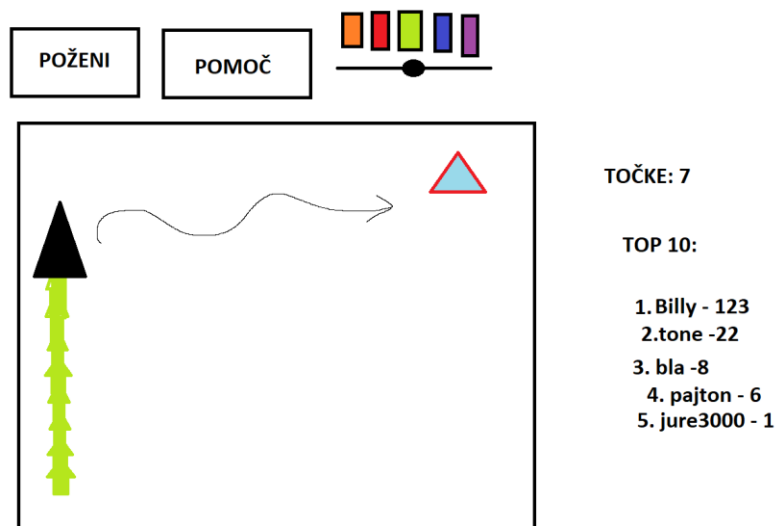
Požrešna kačica

Za temo projekta si bi rad izbral igro požrešna kačica. Kot se lahko spomnimo še iz starih časov in naših mobilnih telefonov, smo na telefonih imeli igrice požrešna kačica, kjer je ta se premikala po zaslonu in uporabnik jo nadzoroval s premikom gor, dol, levo in desno. Na zaslonu se pojavi sadež in če ga kačica poje (gre čez sadež), se ta podaljša za eno enoto. Sam pa bi še dodal, da če kačica v nekem času sadež ne poje, ta izgine in se pojavi nov na drugi lokaciji. Igra se konča kadar se kačica zaleti samo vase ali pa v steno.

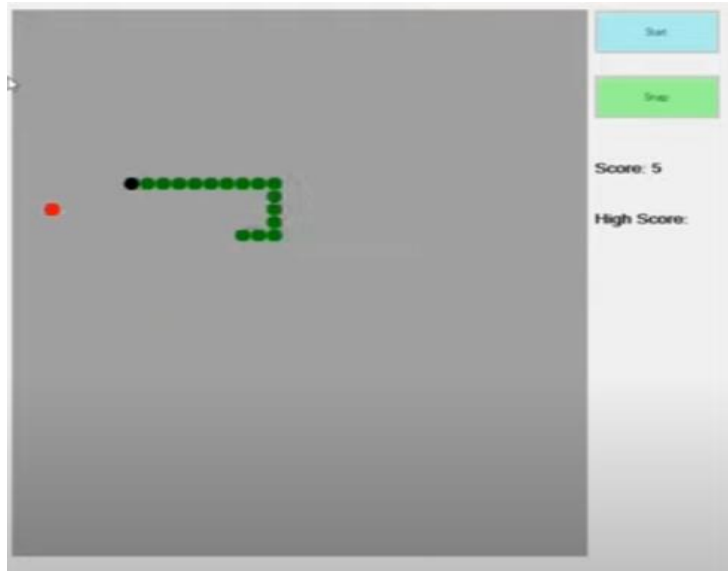
Vsako igro bi beležil, koliko sadežev je pojedel preden se je igra zaključila. Beležil bi ime vsakega poskusa in 10 najboljše uvrščenih poskusov. Naredil bi tudi, če bi igralec premagal najvišje uvrščenega, bi program naredil zaslonsko sliko zaslona, da se bo lahko uporabnik kasneje pohvalil svojim kolegom.

Sama igra bi imela gumb Poženi, ki bi pognala igro, igralec bi si lahko tudi izbral barvo svoje kačice. Imel bi tudi gumb pomoč, ki bi dovolil uporabniku, da se kačica lahko premika skozi stene kar pomeni, da če gre skozi levo steno notri na isti višini pride ven iz desne stene.

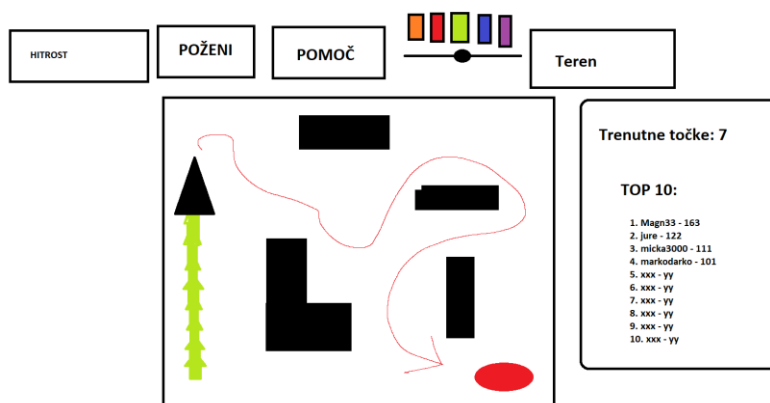
Slika ideje:



Tukaj je reprezentacija konkurence. Kačica se premika in pobira sadeže, ima gumb start, ki začne igro, ter snap, ki naredi zaslonsko sliko, vidi se pa lahko samo najvišje uveršчени. Uzdaje je samo sivo in dolgočasno tako, da bi preferenco raje pripustil uporabniku, prav tako pa težavnost in bi dodal v obliki hitrost kačice ter pa teren.



Probal bi nadgraditi igro tako, da bi igravec imel veliko izbiro prilagoditi izgled igre, kot je barva kače, barva ozadja, hitrost kače in gumb teren, kjer bi ga uporabnik kliknil in bi se pojavil teren težek od težavnosti 1 do 3, katerega kačica se nesme dodatkniti, seveda se pa sadež na terenu nesme pojaviti. Torej igra se začne brez terena, če klikne enkrat dobi teren težavnosti ena, dvakrat teren 2 in trikrat teren 3, če pa klikne še enkrat pa gremo nazaj na polje brez terena. V score boardu bi lahko imel še v oklepaju dodan, katere točke je dodel pri kateri hitrosti in terenu.



Dodal bi tudi, da ne pademo direktno v igro, da se nam v ekranu odšteva od 3, preden se igra začne, da se lahko uporabnik pripravi.