

Verkefni 3 – Frogger

Jonathan Jakub Otuoma – jjo1@hi.is

Upprunalegi leikurinn Frogger er tvívíður leikur og verkefnið fólst í að úthluta þrívíða útgáfu af frogger. Verkefnið var úthlutað með javascript og three.js forritarsafninu. Einnig voru notuð OBJ/MTL model sem tekin voru af netinu.

Í minni útfærslu er leikurinn spilaður á 13x13 borðspili (grid), þar sem froskurinn byrjar á grasfleti. Næstu 3 fletir eru götur þar sem bílar keyra í sitthvora áttina, eftir það koma trédrumbar sem hægt er að stökkva á. Þar á eftir koma aðrar þrjár akreinar þar sem bílar keyra.

Til að hreyfa froskinn á borðspilinu eru W A S D hnapparnir á lyklaborðinu notaðir. Hægt er að nota örvahnappana til að stilla myndavélina á froskinum hækka/lækka og hægri/vinstri.

Markmið spilarans er að komast yfir allar akreinar og ána. Þá sigrar spilarinn leikinn.

Hægt er að safna stigum með því að borða flugur sem koma fyrir tímabundið á borðspilinu.



Útlitið á Frogger.



Fluga



Froskur



Dæmi um annað sjónarhorn.

Hægt er að spila mína útgáfu [hér](#).