

Muminović Amir**Salman Haris**

Igrica StackAttack - Specifikacije

Displej specifikacije i veličine objekata:

- Dimenzije displeja su 240x320, što trebamo okrenuti tako da bude 320x240, jer nam je u interesu da imamo šire polje za slaganje kutija.
- Polje za slaganje kutija će biti 300x180 tj. imat ćemo prostor horizontalno za 10 blokova, a vertikalno za 6 blokova.
- Kutije i mašinska ruka će biti dimenzije 30x30.
- Igrač će biti veličine 30x60.
- Dodatnih 20px će služiti za poravnanje - 10 na desnoj ivici, 10 na lijevoj.
- Gornji red blokova na kojem će se pomjerati mašinska ruka bit će dimenzija 300x30 i bit će također podijeljeno u 10 blokova.
- Preostali blok između igračkog polja i mašinske ruke će biti "buffer" zona za pad kutije.

Osnovna mehanika igre;

- Vrijeme tranzicije ruke sa pozicije jednog bloka na drugo bit će 1000 ms.
- Način upravljanja kretanja igrača bit će realiziran pomoću joystick-a.
- Pritiskom joystick-a pauzirat će se igra te ispisuje se odgovarajuća poruka.
- Igrač će se moći kretati u 5 smjerova - gore, lijevo, desno, gore-lijevo, gore-desno. Ako korisnik pritisće pokret u tom smjeru i nalazi se kutija koja se može kretati, onda će se i korisnik i kutija pomaći u tom pravcu.
- Kad se popuni red sa kutijama, kutije nestaju. Igrač i sve kutije iznad njih se pomjeraju za jedan blok niže.
- Bodovi se računaju oviseći koliko se redova anuliralo - 100 bodova za svaki anulirani red.

Početak igre:

- Igra počinje čim se modul upali.
- Početni ekran će se sastojati od tri kutije pozicionirane na različitim nasumičnim mjestima na najnižem nivou - podu.
- Mašinska ruka će se nalaziti u krajnjem lijevom uglu te držat će kutiju.
- Igrač će se nalaziti na nekoj od 7 slobodnih pozicija na najnižem nivou.

Kraj igre:

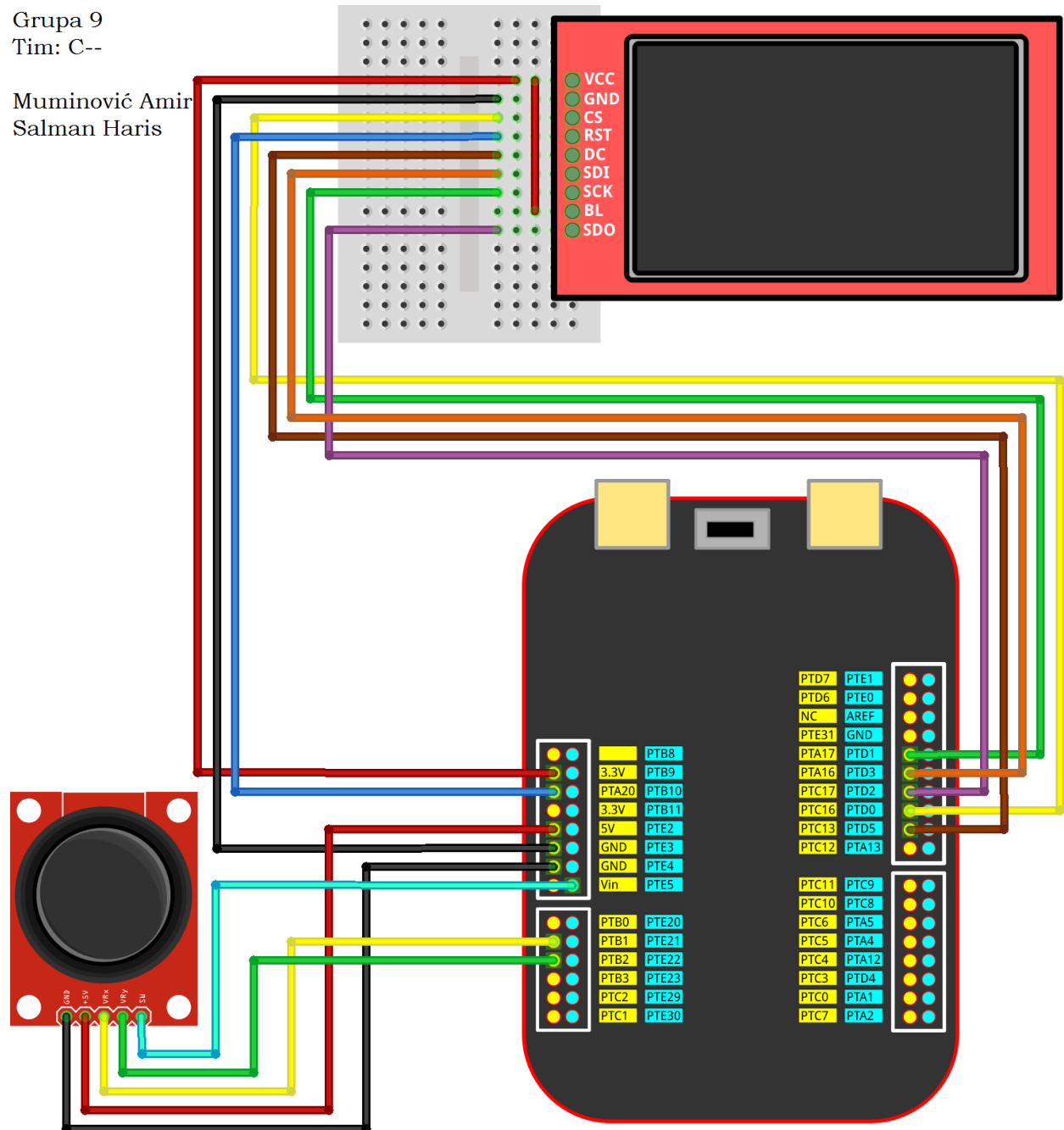
- Igra prestaje kada igrača pogodi kutija.
- Mašinska ruka se zaustavlja.
- Ispisuju se osvojeni bodovi i poruka za kraj igre.

Grupa 9

Tim: C--

Muminović Amir

Salman Haris



fritzing