

Dokumentácia projektu

Neon Warrior

Základy tvorby interaktívnych aplikácií

Štvrtok 16:00

Jakub Skurčák

| | |
|-----------------------|----------|
| Ciele hry | 2 |
| Módy | 2 |
| 1. Mód: | 2 |
| 2. Mód: | 2 |
| Ovládanie hry | 2 |
| Fungovanie hry | 2 |

1. Ciele hry

- a. Cieľom hry 1. módu je nahrať čo najviac bodov a to porážaním nepriateľov, ktorý sa každým levelom stávajú silnejšími.
- b. Cieľom hry 2. módu je poraziť protivníka.

2. Módy

- a. 1. Mód:
 - i. Hráč bude odmeňovaný bodmi, ktorých počet sa s každým levelom zväčšovať. Body sa budú počítat' z pevného základu 10b a s každým levelom sa budú násobiť číslom ktoré bude závisieť od čísla levelu
- b. 2. Mód:
 - i. Hráč bude bojovať v móde PvP (hráč na hráča).

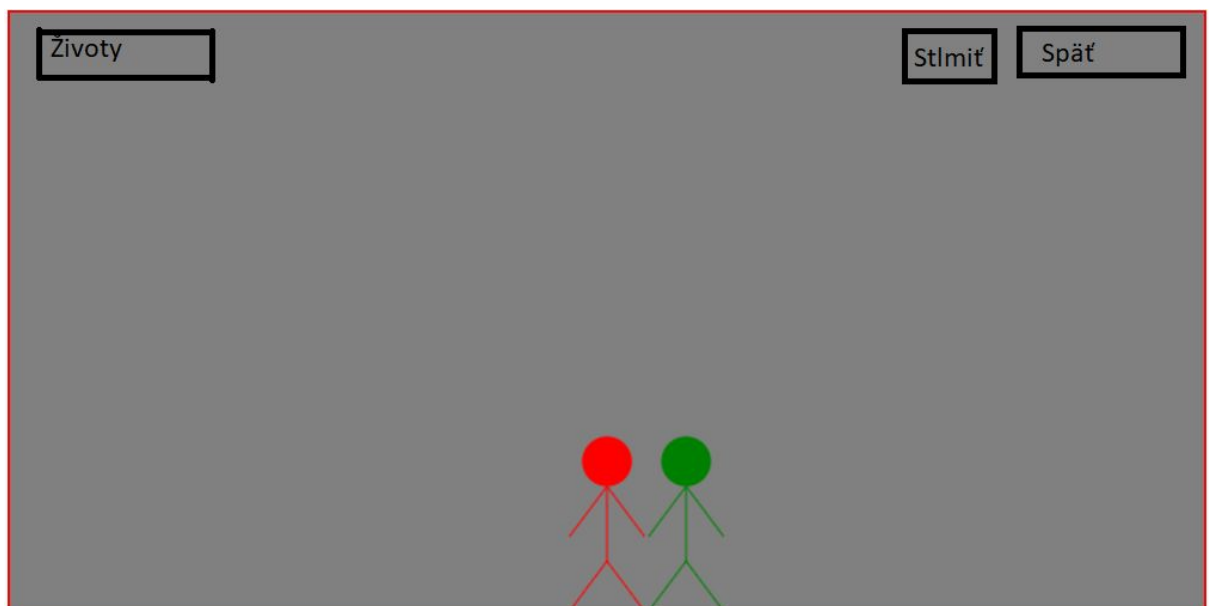
3. Ovládanie hry

- a. Hra sa ovláda pomocou smerových šípiek na klávesnici, ktorými sa ovláda pohyb hráča na hracej obrazovky.
Útoky sa ovládajú pomocou kláves Q,W,E,A,S,D

4. Fungovanie hry

- a. Na začiatku JavaScript vytvorí canvas element a vloží ho do body elementu
- b. Následne funkcia initialize spusti funkciu drawMenu ktorá zobrazí menu
- c. Kliknutím na tlačidlo Play a vybraní módu sa spustí hra, vytvorí sa objekt hráča a objekt súpera.
- d. Po porazení nepriateľa sa vráti na hlavnú obrazovku(ak hrá mod 2) alebo sa vráti do výberu levelov
- e. Hra má konečný počet levelov

5. Návrhy obrazoviek



6. Návrh orientácie

