

# Dokumentácia projektu

## Neon Warrior

Základy tvorby interaktívnych aplikácií

Štvrtok 16:00

Jakub Skurčák

<b>Ciele hry</b>	<b>2</b>
<b>Módy</b>	<b>2</b>
1. Mód:	2
2. Mód:	2
<b>Ovládanie hry</b>	<b>2</b>
<b>Fungovanie hry</b>	<b>2</b>

## 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).

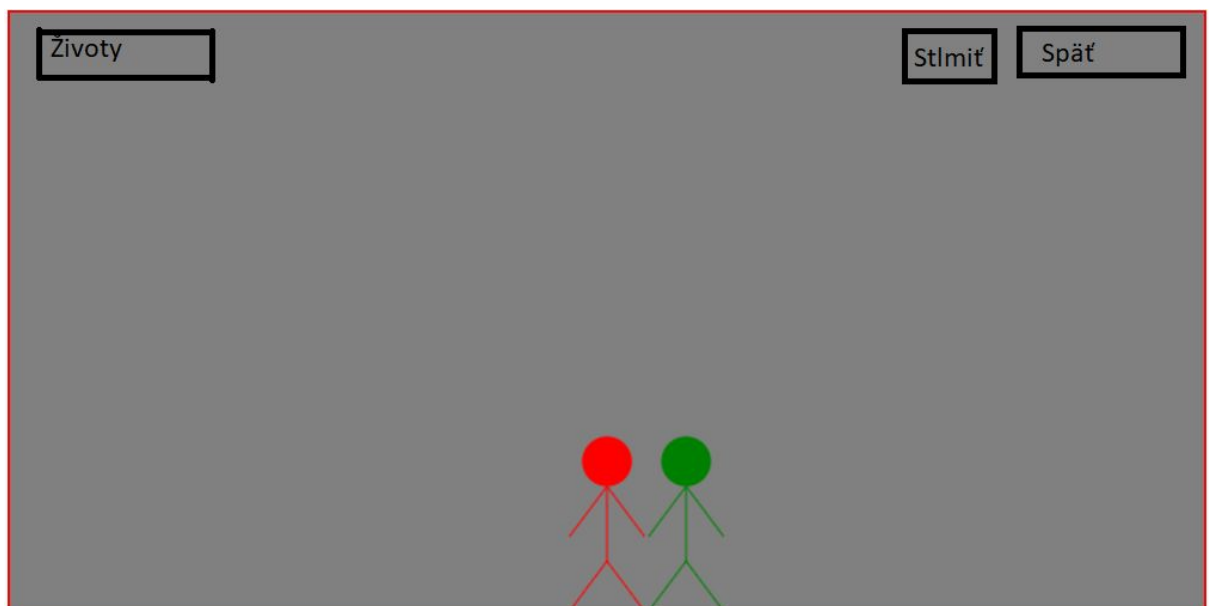
## 3. Ovládanie hry

- 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

