

# 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. Múd:	2
<b>Ovládanie hry</b>	<b>2</b>
<b>Fungovanie hry</b>	<b>2</b>
<b>Na začiatku JavaScript vytvorí canvas element a vloží ho do body elementu</b>	<b>2</b>
<b>Návrhy obrazoviek</b>	<b>3</b>
<b>Návrh orientácie</b>	<b>4</b>
<b>Použíte assety</b>	<b>4</b>
<b>Hráč:</b>	<b>4</b>
<b>Protivník:</b>	<b>5</b>
<b>Aréna:</b>	<b>5</b>
<b>Hudba:</b>	<b>6</b>
<b>Zvukové efekty:</b>	<b>6</b>

## 1. Ciele hry

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

## 2. Módy

- a. 1. Múd:
  - i. Počas hrania sa hráčovi meria čas prejdenia každého levelu. Ten sa po úspešnom zdolaní levelu pripočíta k celkovému času. Vyhodnotenie hráčového výkonu sa vykoná po dohraní posledného levelu

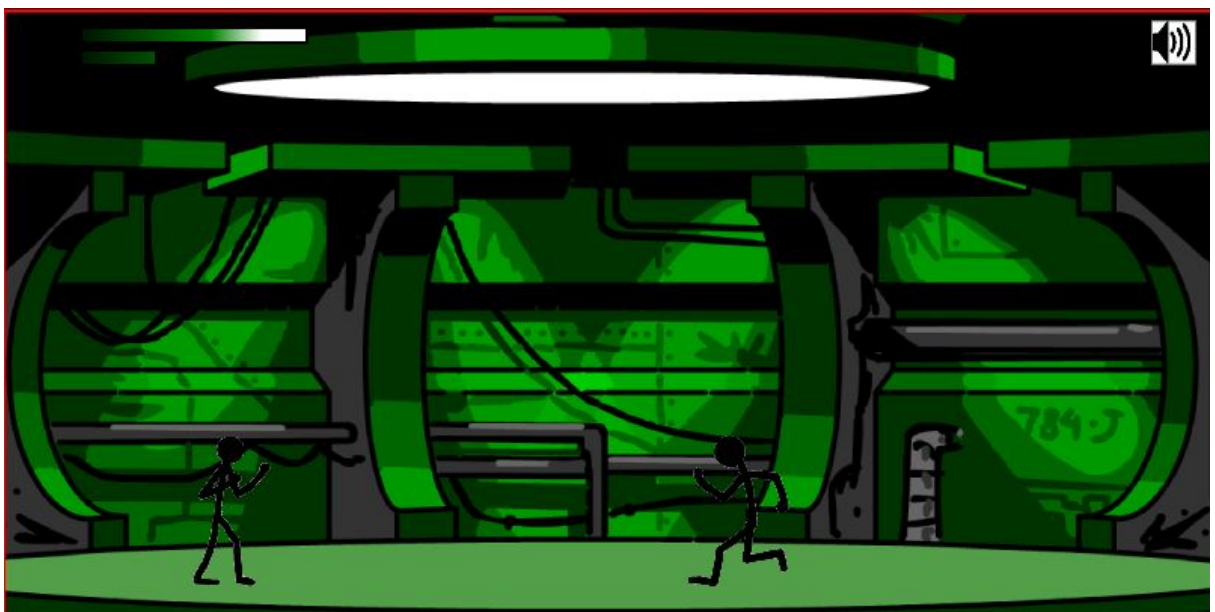
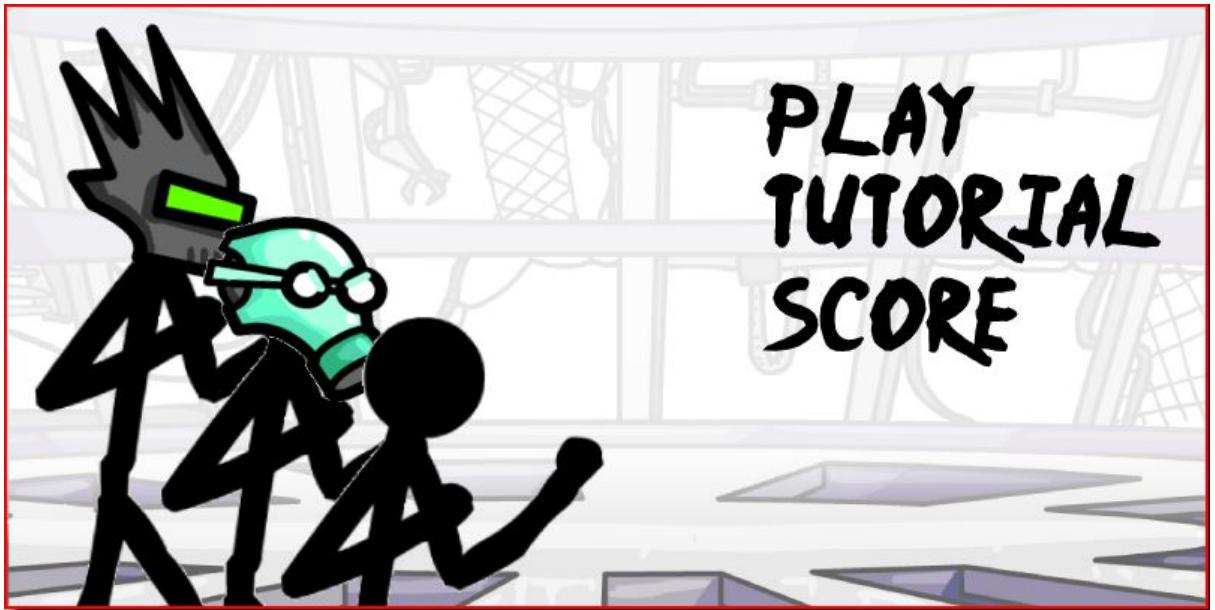
## 3. Ovládanie hry

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

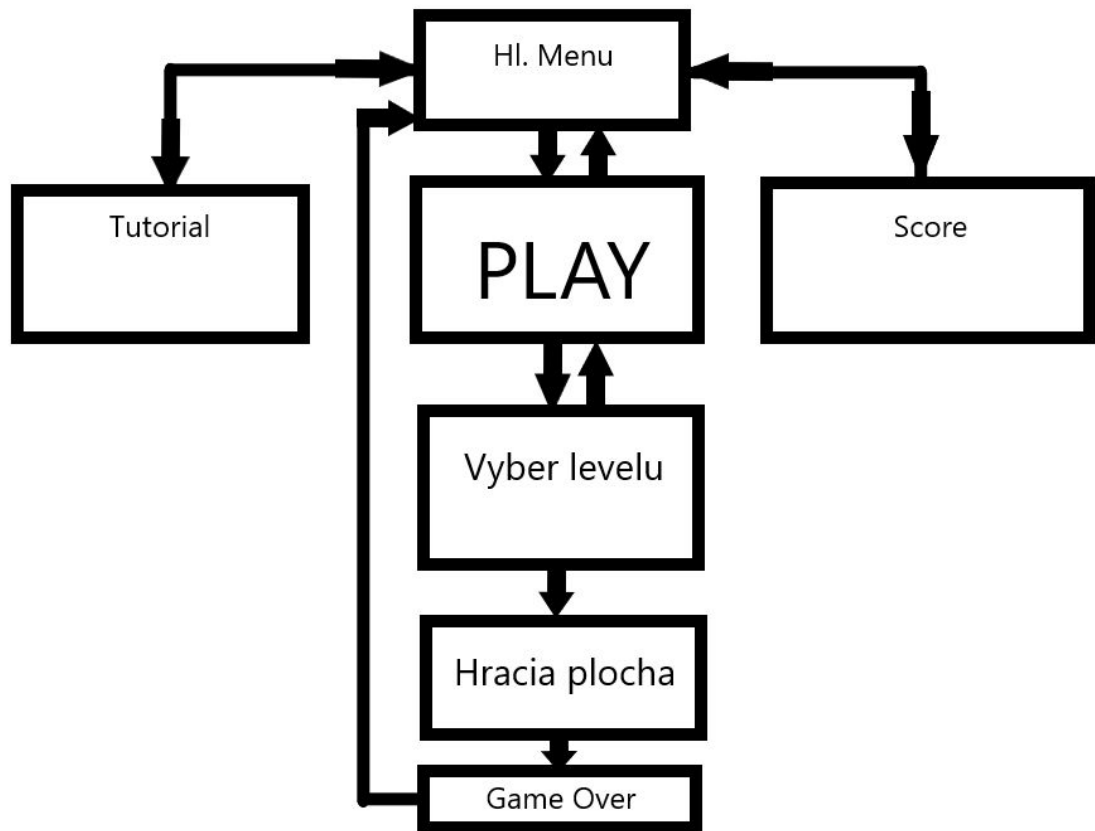
## 4. Fungovanie hry

- 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 levelu sa spustí hra, vytvorí sa objekt hráča a objekt súpera.
- d. Po porazení nepriateľa sa vráti na hlavnú obrazovku
- e. Hra má konečný počet levelov (5)

## 5. Návrhy obrazoviek



## 6. Návrh orientácie



## 7. Použité assety

### a. Hráč:

- Hráč je animovaný stickman , animácia bude zahŕňať všetky typy útokov a pohybu
- Animácia hráča je zdieľaná s animáciou protivníka
- Hráč má pevne stanovený dizajn postavy



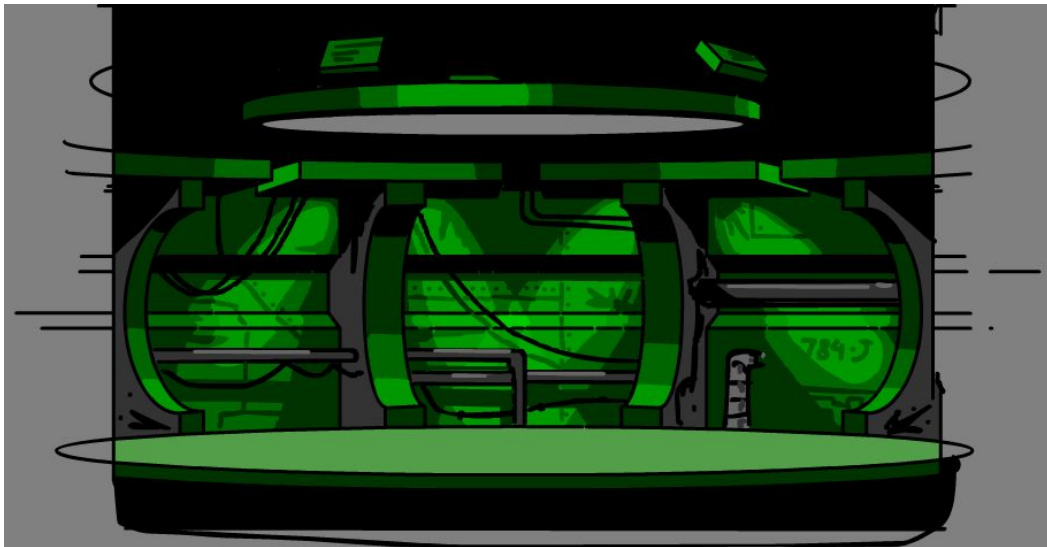
- iv. Hráč úmyselne zdieľa vzhľad s protivníkom na docielenie vyššej obtiažnosti

#### b. Protivník:

- i. Protivník má rovnaký dizajn ako hráč.
- ii. Protivník úmyselne nemá animácie útokov aby bolo možné odlíšiť protivníka od hráča
- iii. Protivníkovi sa zvyšuje počet životov na základe levelu

#### c. Aréna:

- i. aréna má pevne definovaný spodok ktorý slúži ako “zem”, pri strete so “zemou” sa pád pohybujúcej entity zastaví
- ii. strany arény niesu pevné steny, ale pri prekročení sa hýbajúca sa entita presunie na opačnú stranu arény so zachovaním svojej orientácie



d. Hudba:

Na ozvučenie hry bude použitý soundtrack od Micka Gordona z populárnej hry DOOM

e. Zvukové efekty:

Úder - zvuk uderu (punch.mp3)