## Igrica ping pong, stolni hokej-testovi

**Main Menu**

* Rad gumba kreni – radi, vodi na odabir želimo li igrati protiv bota ili 1 na jedan ili povratak na main menu
  1. gumb 1v1 – radi, vodi na igru gdje 2 igrača igraju jedno protiv drugoga
  2. gumb 1vbot – radi, vodi na igru gdje jedan igrač protiv bota
  3. gumb povratak – radi, vrati te na main menu
  4. gumb u gornjem desnom kutu – rade
  5. gumb za postignuće i opcije ne vode nikamo u svim kodovima osim u branchu inesgabric3-patch2, Završni kod.py
  6. Rad gumba upute – vodi na upute (možda bi bilo dobro napomenuti kako koji igrač servira)
* rad gumba izađi – radi, izađe iz programa
* gumb u desnom gornjem kutu (X, -) – radi, izlazi iz igrice

**Igrica 1v1**

* Tipke za serviranje space kod jednog igrača, ctrl kod drugog – rade, igrač servira i počinje igra
* Ukoliko tijekom igre (dok je loptica u igri) jedan (nebitno koji) od igrača pritisne svoju tipku za serviranje to ne utječe na igru – ništa se ne dogodi
* Igrači serviraju naizmjenice, jedan pa drugi, i taj redoslijed se ne mijenja tijekom cijele igrice
* tipke w – gore, s - dolje, a - lijevo, d – desno kod jednog igrača i strelice◄ - lijevo,▼ – dolje, ▲- gore, ► - desno – rede, pokreću ikonicu igrača u tim smjerovima
* Ukoliko se tipke za gore i dolje ili lijevo i desno pritisnu – ikonica igrača se ne miče
* Ako se tipke za gore i lijevo ili gore i desno ili dolje i lijevo ili dolje i desno pritisnu ikonica igrača ide u koso (po dijagonali)
* Loptica se odbija od ikonice igrača i odbija se „zidova“
* Ikonica igrača ne može izaći van ekrana i ne može prijeći u suparničko polje
* Gumb za izlaz (gornji desni kut X) – izađe iz programa
* Rezultati se broje kako treba, neovisno je li rezultat izjednačen ili netko vodi
* nakon dolaska do rezultata 5 (iako na ekranu piše 4) prikazuje se izbornik želimo li se vratiti na restartati igricu ili izaći iz programa
  + restart – vraća igricu na rezultat 0:0
  + izlaz – isključi skroz igricu
* u izborniku (navedenom u natuknici iznad) ispisuje koji je igrač pobijedio crveni/zeleni
* Točke koje predstavljaju igrače ne idu ispod linija terena
* Ukoliko loptica prođe već iza igrača i ako taj igrač dođe do te loptice (neovisno s koje strane može ju „gurnuti“, od ispod (kao da ju usmjerimo prema gore) od dolje ili jednostavno da ju gurnemo u smjeru suprotnom od protivničkog igrača) ona se pojavi s one strane bliže središnjoj liniji i krene prema protivničkoj strani 🡪 skoro nemoguće dok je loptica na brzini na kojoj je u igrici
* Prije serviranja loptica se uvijek nalazi na sredini, nakon što igrač pritisne tipku za serviranje loptica se stvara pored igrača, neovisno gdje se nalazi, i započinje svoju putanju

**1vbot**

* Tipka za izlaz (gornji desni kut X) – izađe iz programa
* Rezultati se broje kako treba, neovisno je li rezultat izjednačen ili netko vodi
* nakon dolaska do rezultata 5 (iako na ekranu piše 4) prikazuje se izbornik želimo li se vratiti na restartati igricu ili izaći iz programa
  + restart – vraća igricu na rezultat 0:0
  + izlaz – isključi skroz igricu
* u izborniku (navedenom u natuknici iznad) ispisuje koji je igrač pobijedio crveni/zeleni
* Tipke za serviranje space kod bota, ctrl kod igrača – rade, igrač servira i počinje igra
* tipke w – gore, s - dolje, a - lijevo, d – desno kod igrača – rede, pokreću ikonicu igrača u tim smjerovima
* Ukoliko se tipke za gore i dolje ili lijevo i desno pritisnu – ikonica igrača se ne miče
* Ako se tipke za gore i lijevo ili gore i desno ili dolje i lijevo ili dolje i desno pritisnu ikonica igrača ide u koso (po dijagonali)
* Loptica se odbija od ikonice igrača, odbija se od „zidova“
* Ikonica igrača ne može izaći van ekrana, ne može preči u suparničko polje
* Igrač koji je servirao ne može servirati ponovno sve dok loptica ne izađe iz ekrana (netko osvoji poen)
* Za razliku od onog kada se igra 1v1 te igrači naizmjenično serviraju ovdje igrač kojim mi upravljamo servira dok ne dobijemo poen
* Točke koje predstavljaju igrače idu iznad linija terena
* Ukoliko loptica prođe već iza igrača i ako taj igrač dođe do te loptice (neovisno s koje strane može ju „gurnuti“, od ispod (kao da ju usmjerimo prema gore) od dolje ili jednostavno da ju gurnemo u smjeru suprotnom od protivničkog igrača) ona se pojavi s one strane bliže središnjoj liniji i krene prema protivničkoj strani 🡪 skoro nemoguće dok je loptica na brzini na kojoj je u igrici
* Prije serviranja loptica se uvijek nalazi na sredini, nakon što igrač pritisne tipku za serviranje loptica se stvara pored igrača, neovisno gdje se nalazi, i započinje svoju putanju
* File zvuk.py radi (josipov branch, zvuk.py)
  + Muzika se čuje u pozadini konstantno
  + Postoji sound effect koji se čuje kad netko od igrača udari lopticu
* Dogovor s klijentom 🡪 može biti kao stolni hokej (nema golove?)