## 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**

**Od kud kreće loptica kad igrač servira, je li tako bude svaki put? Koji je redoslijed serviranja?**

Tipke za serviranje space kod jednog igrača, ctrl kod drugog – rade, igrač servira i počinje igra. Igrači serviraju naizmjenice, jedan pa drugi, i taj redoslijed se ne mijenja tijekom cijele igrice. 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

**Što se dogodi ako serviramo kad je već igra započela?**

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

**Kojim tipkama se igrač pomiče – rade li? Što ako neke od njih pritisnemo u isto vrijeme?**

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).

**Ide li ikonica za igrača van ekrana? Prelazi li ikonica igrača u tuđe polje? Ide li ikonica ispod linija terena?**

Ikonica igrača ne može izaći van ekrana i ne može prijeći u suparničko polje, neovisno pokuša li se to tijekom igre (dok se loptica kreće) ili dok sve stoji. Točke koje predstavljaju igrače ne idu ispod linija terena.

**Kako se kreće loptica?**

Loptica se odbija od ikonice igrača i odbija se „zidova“. 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.

Gumb za izlaz (gornji desni kut X) – izađe iz programa

**Broje li se rezultati kako treba? Do koliko se igra?**

Rezultati se broje kako treba (1 bod za 1 poen) te se to tako ispisuje na ekranu, 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 te u tom izborniku piše tko je pobijedio (crveni ili zeleni igrač)

* + restart – vraća igricu na rezultat 0:0 (treba pritisnuti slova)
  + izlaz – vraća na izbornik želimo li igrati protiv bota ili 1 na 1 (treba pritisnuti slova)

**1vbot**

Tipka za izlaz (gornji desni kut X) – izađe iz programa

**Broje li se rezultati kako treba? Do koliko se igra?**

Rezultati se broje kako treba (1 bod za 1 poen) te se to tako ispisuje na ekranu, 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 te u tom izborniku piše tko je pobijedio (crveni ili zeleni igrač)

* + restart – vraća igricu na rezultat 0:0 (treba pritisnuti slova)
  + izlaz – vraća na izbornik želimo li igrati protiv bota ili 1 na 1 (treba pritisnuti slova)

**Ide li ikonica za igrača van ekrana? Prelazi li ikonica igrača u tuđe polje? Ide li ikonica ispod linija terena?**

Ikonica igrača ne može izaći van ekrana i ne može prijeći u suparničko polje, neovisno pokuša li se to tijekom igre (dok se loptica kreće) ili dok sve stoji. Točke koje predstavljaju igrače ne idu ispod linija terena.

**Kako se kreće loptica?**

Loptica se odbija od ikonice igrača i odbija se „zidova“. 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.

**Od kud kreće loptica kad igrač servira, je li tako bude svaki put? Koji je redoslijed serviranja?**

Tipke za serviranje space kod bota, ctrl kod igrača – rade, igrač servira i počinje igra. Za razliku od onog kada se igra 1v1 te igrači naizmjenično serviraju ovdje igrač kojim mi upravljamo servira dok ne dobijemo poen. 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.

**Što se dogodi ako serviramo kad je već igra započela?**

Ukoliko tijekom igre (dok je loptica u igri) jedan (nebitno koji jer mi pritišćemo tipku za serviranje i za bota)) od igrača pritisne svoju tipku za serviranje to ne utječe na igru – ništa se ne dogodi.

**Ide li ikonica za igrača van ekrana? Prelazi li ikonica igrača u tuđe polje? Ide li ikonica ispod linija terena?**

Ikonica igrača ne može izaći van ekrana i ne može prijeći u suparničko polje, neovisno pokuša li se to tijekom igre (dok se loptica kreće) ili dok sve stoji. Točke koje predstavljaju igrače ne idu ispod linija terena.

**Kojim tipkama se igrač pomiče – rade li? Što ako neke od njih pritisnemo u isto vrijeme?**

Tipke w – gore, s - dolje, a - lijevo, d – desno kod igrača – rede, pokreću ikonicu igrača u tim smjerovima. Bot se može micati samo u smjeru gore – dolje. 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)

* rad muzike (JosipDos-patch-1, Zavrsni kod.py)
  + muzika od main menu cuje cijelo vrijeme
  + postoji sound effect koji se čuje kad netko od igrača udari lopticu
* Dogovor s klijentom 🡪 može biti kao stolni hokej (golovi su rubna linije na lijevom i desnom kraju ekrana)