

Završna specifikacija

FireAndWater

1 Opis igre

Pokretanjem aplikacije, otvara se glavni meni sa opcijama Play, Settings, Help I Quit.

Klikom na opciju Settings mozemo podesiti melodiju, odnosno izabrati da li zelimo da bude ukljucena ili iskljucena kada se pokrene nivo. Klikom na dugme Back vracamo se u glavni meni.

Klikom na opciju Help pojavljuju se uputstva za kretanje za oba igraca, kao i porukica. Klikom na dugme Back vracamo se u glavni meni.

Kada izaberemo opciju Play, prelazimo u meni za nivo. Na raspolaganju su nam 3 nivoa, koji cine jednu misiju. Na pocetku, samo prvi nivo je otklucan, sto mozemo videti i po katancima cije slike se nalaze ispod svakog nivoa. Nakon pokretanja nivoa, prikazuje nam se mapa sa preprekama, dijamantima i vratima kao i dva igraca, crvenim koji predstavlja vatru i plavim koji predstavlja vodu. Tajmer se pokrece na pocetku nivoa. Cilj igrice je da za sto krace vreme sakupimo sto vise dijamanta i na taj nacin ostvarimo sto bolji rezultat jer on zavisi od preostalog vremena i broja sakupljenih dijamanta. Takodje, jako je bitno da plavi igrac moze sakupiti samo plave, a crveni samo crvene dijamante. Kada su u pitanju prepreke, to su crvene, plave i zelene barice rasporedjene po mapi. Ukoliko plavi igrac skoci u crvenu ili zelenu baricu izgubice zivot, dok crveni gubi zivot ukoliko upadne u plavu ili zelenu baricu. Zivoti su zajednicki za oba igraca i vaze za sva tri nivoa zajedno. Ukoliko izgubimo sva tri zivota moramo iznova zapoceti misiju.

Nivo je uspesno završen ukoliko su igraci sakupili bar jedan dijamant i stigli do vrata svoje boje. Da bi se preslo na naredni nivo potrebno je da oba igraca dodju do vrata.

Nakon uspesno završenog nivoa, otklucava se naredni, a rezultat iz prethodno odigranog nivoa se ispisuje na slici katanca. U svakom momentu moguće je ponovo pokrenuti neki od otklucanih nivoa kako bismo popravili rezultat. Nakon uspesno predjena sva tri nivoa u donjem desnom uglu pojavljuje nam se dugme Success cime smo uspesno presli misiju i mozemo se ponovo vratiti na glavni meni.

2 Demo snimak

Demo snimak se nalazi na sledecem linku:

<https://drive.google.com/file/d/1DsxBMNUiYIDWrBcwUJh9Rwcg-FCweOaQ/view?usp=sharing>

3 Uputstvo za pokretanje

Za pokretanje aplikacije potrebno je instalirati Qt Creator, verzija 6.2.2. Od dodatnih biblioteka potrebno je preuzeti QtMediaPlayer. Link za preuzimanje Qt Creator-a: <https://www.qt.io/download> 3.1

Koraci za pokretanje aplikacije

1. U terminalu se pozicionirati u zeljeni direktorijum
2. Klonirati repozitorijum komandom: `$ git clone https://gitlab.com/matf-bg-ac-rs/course-rs/projects-2022-2023/08-fire-and-water.git`
3. Otvoriti okruzenje Qt Creator i u njemu otvoriti .pro fajl
4. Pritisnuti dugme Run (Ctrl+R) u donjem levom uglu ekrana

4 Uputstvo za igranje

Nakon pokretanja aplikacije prikazuje se glavni meni.



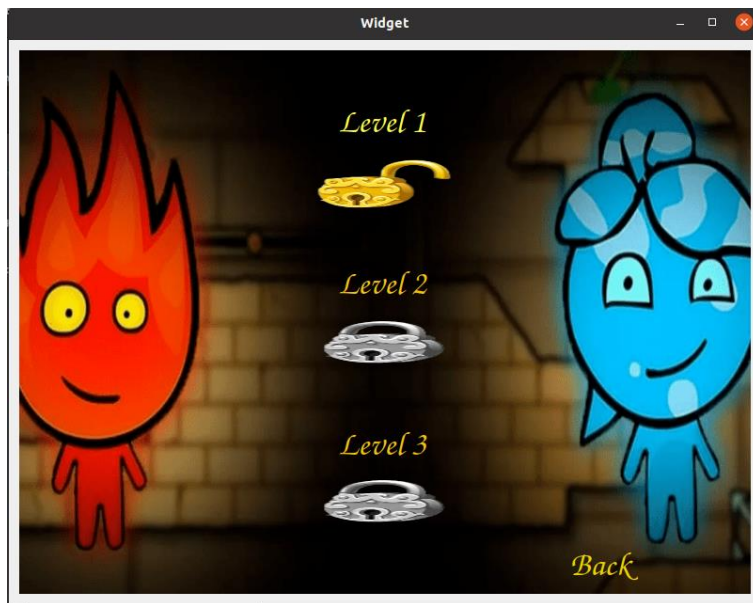
Klikom na dugme Setting otvara se prozor sa podesavanjima. Nakon odabrane opcije za melodiju vracamo se u glavni meni.



Klikom na dugme Help otvara se prozor u kom mozemo videti instrukcije za kretanje igraca kao i porukicu Have a good luck. Na dugme Back vracamo se u glavni meni.



Klikom na dugme Play otvara se meni sa nivoima. Na dugme Back vracamo se u glavni meni.



Klikom na dugme za odabir nivoa prikazuje nam se prozor na kom se nalazi mapa sa preprekama, dijamantima i vratima, kao i dva igraca. Primer jednog nivoa:



Nakon sto uspesno završimo sva tri nivoa u donjem desnom uglu pojaviće nam se dugme Success čime smo uspesno završili misiju.

