**Pitanja za dokumentaciju**

**Dokument mora imati strukturu kako slijedi**:

1. **Temeljna ideja**  
    Ukratko opišite ideju igre, simulacije ili aplikacije koju mislite izraditi

2. **Priča**  
    Ukratko opišite scenarij,

3. **Cilj, ciljevi**  
    Opišite cilj ili cilljeve igre. Npr. kretati se po zgradi, prikupljati znanja iz knjiga i predavanja, položiti ispit, obraniti završni rad.

4. **Logika igre**  
    Opišite logiku igre. Npr. ako je više puta zakasnio na predavanje nije prikupio znanje, pa će pasti ispit...

5. **Mehanika**  
    Lik ne može preskakati prostorije niti raspored koji ima... Može od prijatelja zatražiti pomoć u vidu bilješki koje će mu dati 80% znanja...

6. **Bodovi**  
    Spremnost izlaska na ispit određuje se prema broju skupljenih bodova...,   
    Težina ispita određuje koliko će se puta baciti kockica koja će odrediti je li postavljeno pitanje koje student ne zna.

7. **Napredovanje**  
    Kada položi dovoljan broj ECTS bodova može napredovati na iduću godinu studija

8. **Okruženje**  
    Diskretna mapa PMF-a. Lab iz programiranja, učionica iz matematike....

9. **Likovi**  
    Na početku naš lik

10. **Likovi bez mogućnosti upravljanja**  
    Njegovih 10 prijatelja, Svaki prijatelj u svakoj od tura može izgubiti pravo na kolegiju, pa mu ne može pomagati ubuduće  
    Nastavnici iz svakog od predmeta

11. **Moguće prikupljanje resursa**  
      Praktična - za pismeni  
      Teorijska - za usmeni

12. **Način kontrole** u igri  
       Tipkovnica  
       Tipke awdx za kretanje, M za mapu, U za učenje, ...

13. **Kraj igre/simulacije, aplikacije**  
      Pohranjuje se stanje bodova, mogućnost nastavka idući put prema upisanom nazivu igrača  
      Ponovno pokretanje s novim likom

**Izgubljena ptičica**

1. **Temeljna ideja**  
    Ideja je kreirati igricu čiji je glavni lik ptičica Tweety koja se može kretati lijevo-desno te skakati,

nailazeći na prepreke koje mora izbjegavati.

2. **Priča**  
    Naime, riječ je o izgubljenoj ptičici koja se želi vratiti svome jatu, a jedini način kako bi to ostvarila je da prati zlatnicima označeni puteljak. U trenutku kada skupi sve bodove, ptičica je oslobođena te se može vratiti ostatku ekipe.

3. **Cilj, ciljevi**  
   Cilj igre je skupiti sve zlatnike, zaobilazeći prepreke koje se nalaze na tom putu.

4. **Logika igre**  
    Ukoliko ptičica izgubi sve živote, igrica završava te se ptičica vraća na početak, a ukoliko je skupila sve zlatnike, ptičica više nije zarobljena te se može vratiti ostatku ekipe.

5. **Mehanika**  
    Lik ne može prelaziti preko prepreka krećući se lijevo-desno, već ih mora zaobilaziti preskakanjem.

6. **Bodovi**  
    Bodovi se skupljaju prikupljajući zlatnike na način da jedan zlatnik predstavlja jedan bod. Ukoliko je na samom koncu igre Tweety uspio skupiti sve zlatnike, slobodan je te igrica završava. Lik u početku ima 3 života, te svakim nailaskom na prepreku broj života se umanjuje za 1.

7. **Okruženje**  
    Priroda noću, budući da je ptičica zalutala, te ju je zatekao mrak.

8. **Likovi**  
    Ptičica.

9. **Likovi bez mogućnosti upravljanja**  
    Prepreke, primjerice lokve, bodljikavo grmlje.

10 i 11. **Napredovanje i moguće prikupljanje resursa**  
      Ukoliko je ptičica skupila polovicu od ukupnog broja zlatnika(primjerice 5 od 10) bez gubitka ijednog života na Random mjestu u njenom okruženju se pojavi poklončić koji se tu nalazi određeno vrijeme(primjerice 5 s), te ukoliko ga je uspjela skupiti, broj života se povećava za 1 čime ptičica ima veću vjerojatnost da u što skorijem roku stigne do cilja. Također postoji mogućnost nadogradnje novim levelom ukoliko za to bude vremena gdje bi ptičica imala veću brzinu, novo okruženje i sl.

12. **Način kontrole** u igri  
       Početak i kraj igre-tipka miša, a inače tipkovnica(strelice lijevo,desno i gore(za skakanje))

13. **Kraj igre/simulacije, aplikacije**  
      Pohranjuje se stanje prikupljenih bodova, te se igrica ponovno pokreće.

Na dokument koji ste predali prošli puta dodajte novu stranicu s nazivom poglavlja  **"Oblikovanje klasa"**. U ovom dijelu dokumentacije opišite ukratko klase sa pripadajućim poljima, svojstvima i metodama te za svaku opišite po jednu rečenicu na što se u scenariju odnose. Dozvoljeno je raditi izmjene u scenariju, ali ih morate jasno naznačiti korištenjem plave boje za tekst. Ako dio scenarija izbacujete, onda taj dio teksta precrtajte, a nemojte ga brisati. Cilj je u konačnom dokumentu vidjeti kako su se mijenjali zahtjevi, te kako su se donosile odluke. **Naziv dokumenta je zadan: I za igru S za simulaciju K za kviz nakon čega slijedi kraći oblik maila te konačno verzija dokumenta v2**

Za primjer: Neka razvijam igru sam, tada će moj dokument imati naziv I-smladen-v2.

Ako simulaciju razvijamo kolegica Krpan i ja, tada će dokument imati naziv S-dkrpan-smladen-v2