

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET ELEKTROTEHNIKE I RAČUNARSTVA

Računalna animacija

Dokumentacija samostalne vježbe

Mario Bašić

0036514762

Zagreb, siječanj, godina

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Instalacija i pokretanje	2
3. Opis igrice	3
4. Modifikacija parametara po potrebi	4

1. Uvod

U vježbi je napravljena vertical scrolling rythm igrica pomoću pygame biblioteke. Vertical scrolling rythm je žanr igrica kod kojih igrač treba pritisnuti jednu od N (N je obično 4 ili 7) tipaka u trenutku kada padajuće note budu prijeklopljene s odgovarajućim receptorima koji su uvijek na istom mjestu.

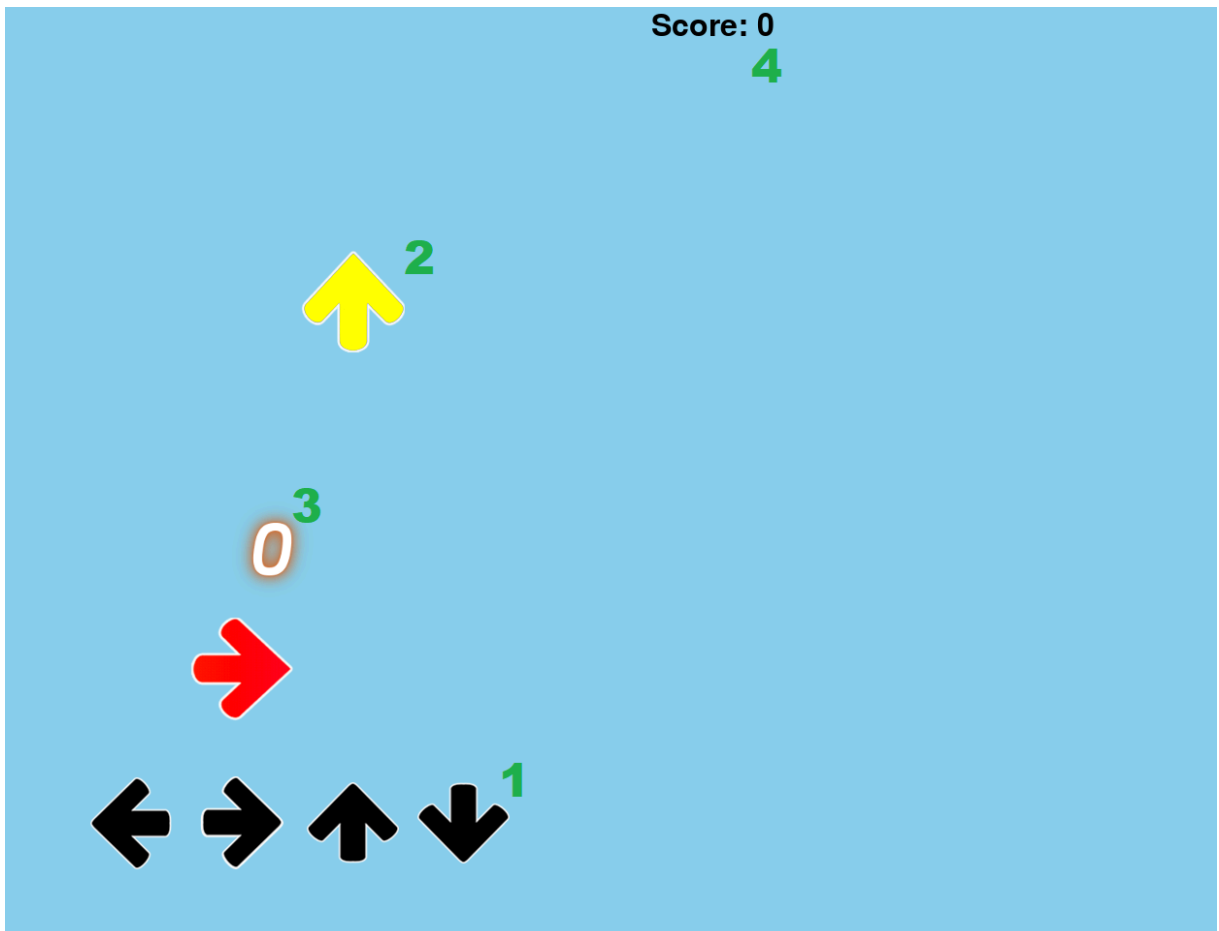
2. Instalacija i pokretanje

Za pokretanje igrice slijedite upute:

- Skinite i instalirajte python
- Dohvatite kod s [repozitorija](#)
- Instalirajte potrebne biblioteke iz *requirements.txt*
- u folderu *lab3* pokrenite *main.py* skriptu

3. Opis igrice

Nakon pokretanja igrice, odmah će se pokrenuti beatmapa. Beatmapa je set nota koji odgovaraju pjesmi. Ne zaboravite uključiti zvuk.



Na slici iznad su označeni elementi igre.

1. Receptori. Odgovarajuće tipke za 4 receptora su sljedeće: "y", "x", "," i "."
2. Note koje padaju.
3. Dobiveni score zadnje note koju je igrač pritisnuo. Što je igrač precizniji, to će score biti veći
4. Sveukupni score

4. Modifikacija parametara po potrebi

Na početku skripte *main.py* su postavljeni razni parametri kao rezolucija i gravitacija. Oni se mogu po volji promjeniti