**Venus the Flytrap**

1. **Temeljna ideja**

Ideja je napraviti igricu u kojoj je glavni lik skakavac kojim igrač upravlja, on može ići lijevo, desno, skakati i pucati nekakve projektile na biljke koje samo mogu stajati i zmije koji se kreću lijevo i desno.

2. **Priča**  
    Priča o igri je o skakavcu kojeg ostale zmije i biljke napadaju te mu je cilj poraziti glavnu sovu koja je kralj njegovih neprijatelja.

3. **Cilj, ciljevi**  
   Cilj igre je zaobići ili pogoditi sve biljke i zmije te doći do sove i pogoditi je projektilom.

4. **Logika igre**  
    Kada se skakavac dotakne sa biljkom,zmijom ili nekim projektilom igra završava te se vraća na početak. Ukoliko igrač pogodi kraljevsku sovu igrač je pobjedio.

5. **Mehanika**  
   Lik će nailaziti na neprijatelje koje može preskočiti ili pogoditi.

6. **Bodovi**  
    Potrebno vrijeme za završetak igre se pokazuju na završetku igre, zajedno sa brojem skupljenih novčića.

7. **Okruženje**  
    Priroda je većinom zeleno okruženje na prvoj razini, a na drugoj isto tako no još nekolicina neprijatelja.

8. **Likovi**  
    Skakavac, zmije, biljke, sova.

9. **Likovi bez mogućnosti upravljanja**  
    Zmije, biljke, sova.

10 i 11. **Napredovanje i moguće prikupljanje resursa**  
      Nema ga, samo uništavanje neprijatelja.

12. **Način kontrole** u igri  
       Početak i kraj igre na tipku miša, a tipkovnica za igranje. Stelice lijevo, desno, gore i još neka naknadno za ispaljivanje projektila.

13. **Kraj igre**  
      Ako je igrač uspio poraziti sovu, igra završava i prikazuje se koliko je bodova skupio i u koliko je vremena to uspio napraviti. Ako je izgubio pojavljuje se povratna informacija o tome i igra završava.

**Oblikovanje klasa**

**1.Sprite**

Klasa sprite će imati sva osnovna svojstva lika kao što je kretanje lijevo i desno i skakanje.

**2.Skakavac**

Skakavac će nasljeđivati klasu sprite i imate sve iste metode, ali i metodu za pucanje projektila i skupljanje novčića.

**3.Zmija**

Zmija će nasljeđivati klasu sprite i imati iste metode kao i ona.

**4.Biljka**

Klasa biljka će biti klasa koja će samo generirati biljku te če nasljeđivati klasu sprite.

**5.Biljkap**

Klasa biljkap je klasa koja nasljeđuje biljku no ima metodu za ispaljivanje projektila.

**6.Projektilkukac**

Projektilkukac će biti klasa koja nasljeđuje klasu item i imati će metodu uz pomoću koje će se prikazivati te će to biti projektil kojeg skakavac ispaljuje.

**7.Projektilkukac2**

Ovo je klasa koja predstavlja projektil kada kukac puca u lijevu stranu i nasljeđuje klasu projektilkukac.

**8.Projektilbiljka**

Ova klasa nasljeđuje klasu projektilkukac te ima neke stvari overrideane.

Sova će nasljeđivati klasu sprite i imati sve metode kao i on, no imati će i metodu za ispaljivanje projektila.

**9. Projektilsova**

Ova klasa nasljeđuje klasu projektilkukac2 te ima neke stvari overrideane.

**10.Sova**

Sova je klasa koja nasljeđuje klasu biljkap i ima sve isto kao i ona samo drukčiju(overrideanu) metodu ispali.

**11.Collectable**

Ovo je apstraktna klasa koja nasljeđuje klasu item.

**12.Novcic**

Ovo je klasa koja nasljeđuje collectable te ima metodu start koja “spawna” novčič.

**13.Staticka klasa**

Ovu klasu sam koristio samo za metodu random uz pomoc koje sam stvarao novčič.