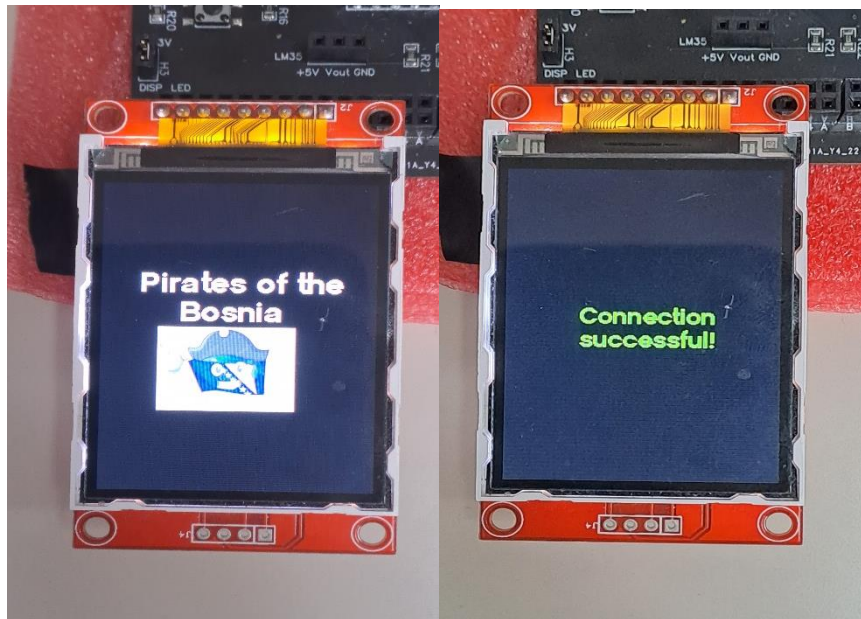


Korisničko uputstvo za: “Pirates of the Bosnia”

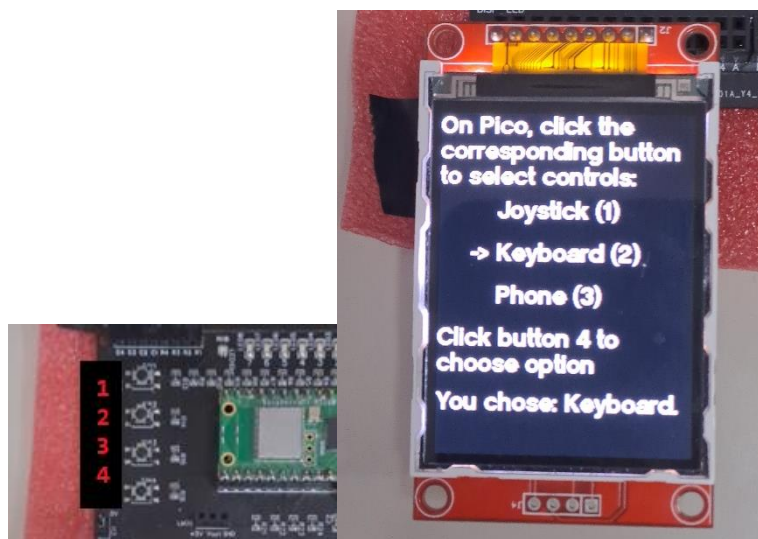
“Battleships” je igrica namijenjena za dva igrača. Cilj igrice je “potopiti” protivničku flotu, prije nego što protivnik to učini Vama.

Na početku igrice nas dočeka intro, a nakon toga se izvršava konekcija na WiFi, te nas igrica obavijesti o (ne)uspješnosti uspostavljanja konekcije. Povezuje se na WiFi čiji je SSID i šifra upisana u kodu – fajl *connection.py*. Napomena: potrebna je veza s Internetom



Odabir kontrola

Nakon uspješne konekcije dočeka te ekran za odabir kontrola. Korisnik može izabrati između tastature, joysticka i mobilnog uređaja (na koji je instalirana aplikacija za slanje MQTT poruka). Odabir se vrši preko tastera na Pico-u, s tim da 4. taster potvrđuje naš odabir.



Postavljanje flote

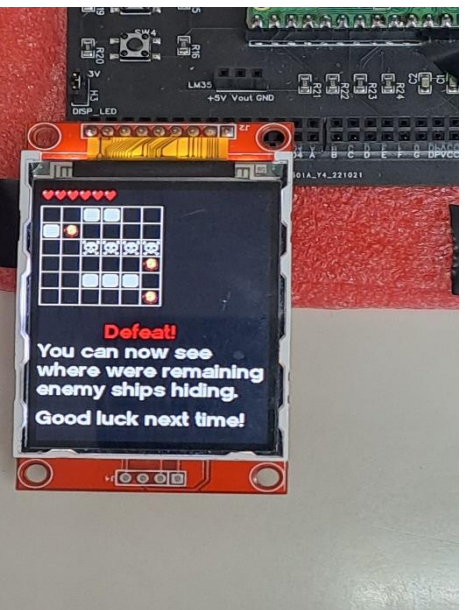
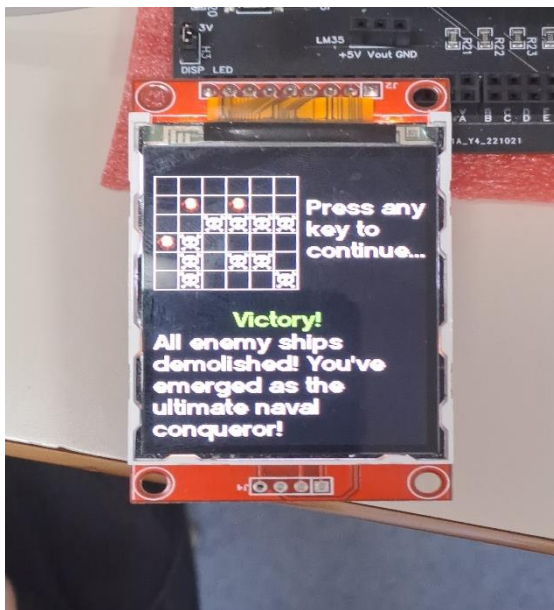
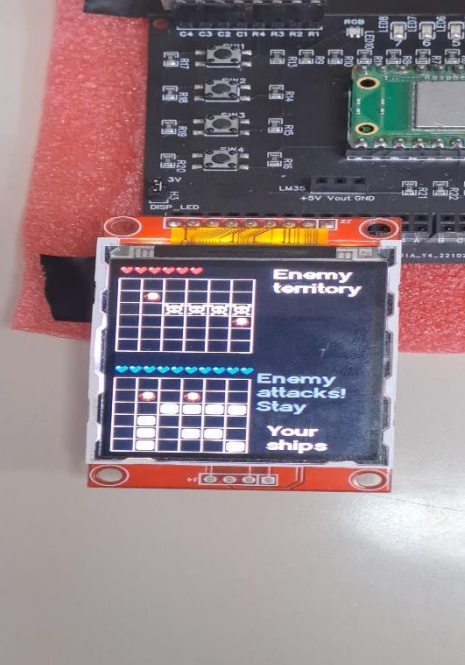
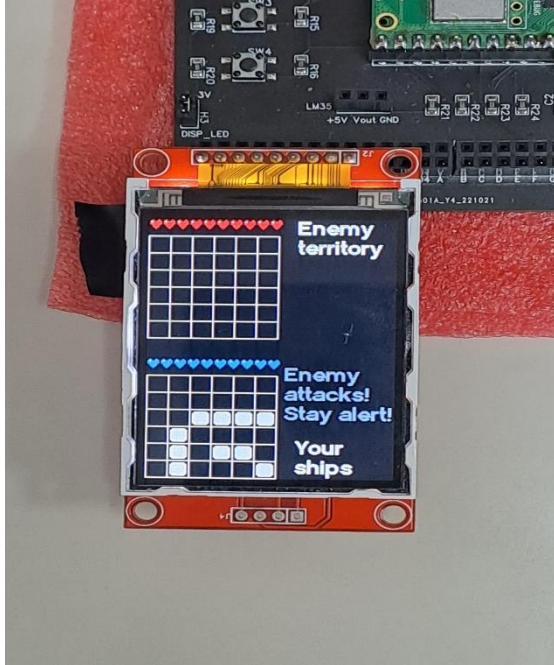
Sljedeća faza igrice je postavljanje vlastite flote za borbu. Flota se postavlja na ploču u obliku matrice dimenzija 6x6 blokova. Flota se sastoji od 4 veličina: 4, 3, 2 i 1, veličina broda koji se trenutno postavlja je označena crvenom bojom.

Korisnik prvo izabere orijentaciju za brod koji postavlja (horizontalno ili vertikalno), te nakon toga postavlja kursor na poziciju koja predstavlja početno polje broda. Ako brod nije postavljen pravilno (dimenzije broda izlaze iz ploče, brodovi se dodiruju ili preklapaju), korisnik dobija obavijest o tome, unos se poništava, te ponovo bira poziciju za taj isti brod.



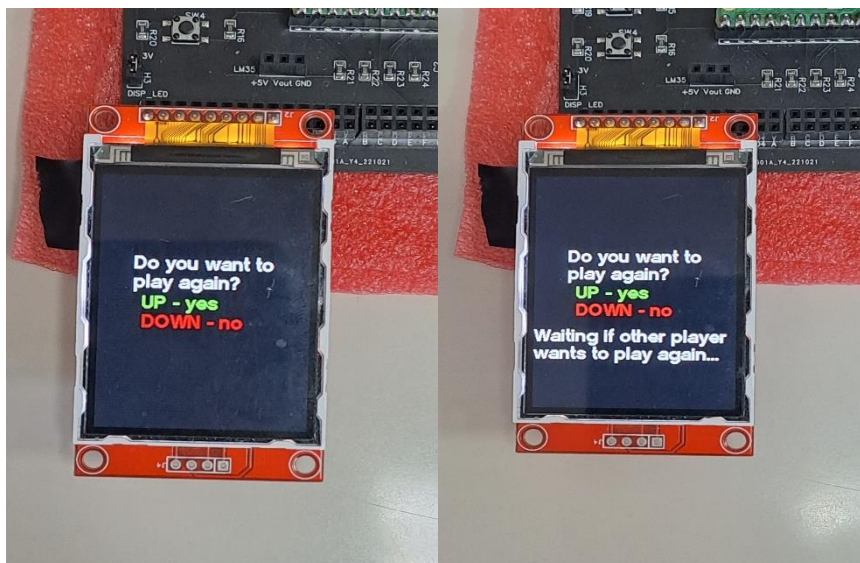
Borba

Nakon što oba korisnika završe sa postavljanjem flote, borba može početi. Borba se sastoji od unakrsnog napadanja koje se obavlja odabirom polja na ploči koje napadamo. Nasumično se odabire ko prvi kreće u napad. Vrijeme napada iznosi 12 sekundi, prolaskom vremena gase se LED lampice na kontroleru signalizirajući korisniku koliko vremena mu je ostalo. Ako pogodimo polje na kojem je brod, igramo opet, ako promašimo, protivnik dobiva priliku za napad. Pobjednik je onaj ko prvi uništi čitavu flotu protivnika. Pobjednik dobija odgovarajuću poruku za pobjedu, a gubitnik za poraz, s tim da se gubitniku još i iscrtaju brodovi koje nije uspio uništiti. Zatim dobijamo završni ekran preko kojeg možemo igrati opet. Ukoliko igrači ne žele ponovno igrati, dobijaju ekran Credits

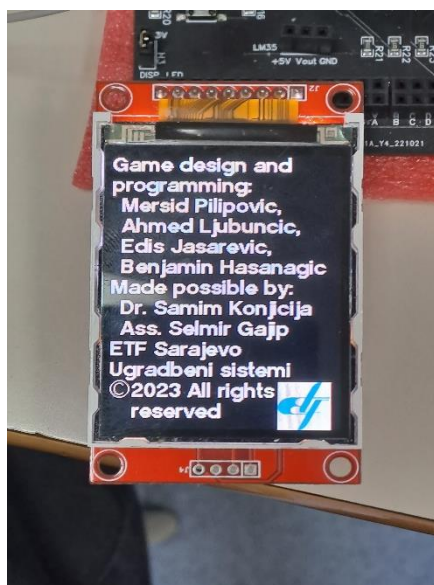


Kraj

Nakon obavještenja o pobjedi ili porazu, korisnik može da bira ako zeli igrati opet (UP – igrati opet, DOWN – idi na end screen).



Ako oba korisnika izaberu play again opciju, igra se restartuje, u suprotnom idemo na end screen na kojem se prikazuje sljedeci ekran, te igrica završava sa radom.



Done by:

Mersid Pilipović	19070
Ahmed Ljubunčić	19023
Benjamin Hasanagić	18540
Edis Jasarević	19247