

Semestrálna práca z predmetu Úvod do štúdia

FROGGER

**Vypracoval:** Martin Strausz; Martin Ďugel ; Milan Ozaniak; Marek Pavlac; Ján Sudor

**Študijná skupina:** 5ZYI16

**Cvičiaci:** Ing. Veronika Šalgová, PhD.

**Termín cvičenia:** štvrtok blok 11-12 V Žiline dňa 5.10. 2023

Ganttov graf

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Používateľská príručka

Podstatou hry je doviesť žabku do cieľa. Hráč začína na spodnej strane mapy. Žabka ma veľkosť jedného políčka mapy. Stlačením jednotlivých kláves sa môže pohybovať v štyroch smeroch a to doprava, doľava, hore alebo dole. Každým stlačením klávesy sa posunie práve o jedno políčko. Prvou úlohou je previesť žabku cez cestu so šírkou 144x576 políčok . Výzvou pre hráča je vyhnúť sa autám, ktoré sa pohybujú na ceste v horizontálnom. Pri kontakte s autom žabka zomiera a hra končí. Druhou úlohou je dostať žabku cez rieku. Pomocným prvkom sú polená, ktoré sa pohybujú po rieke taktiež v horizontálnom smere. Je dôležité dbať pri využívaní iba políčka s polenami. Pri kontakte s vodou žabka opäť zomiera a hra končí. Posledným záverečným krokom hry je dostať sa do vrchnej časti hracieho pola, čím hráč úspešne prešiel hru.