



PITCH CONTROL

Erik Pahor, Januar 2024



Opis projekta

- Mobilna igra v Flutterju, kjer igralec z višino svojega glasu nadzira premikanje žogice.
- Uporaba zaznavanja tona glasu za pretvorbo frekvence v pozicijo na zaslonu.
- Izogibanje premikajočim se oviram, ki se pomikajo z desne proti levi.



Glas nadzira premikanje žogice

- zaznavanja tona glasu za pretvorbo frekvence v pozicijo na zaslonu



Izogibanje različnim oviram

- Izogibanje premikajočim se oviram, ki se pomikajo z desne proti levi.



Beleženje življenj in točk

- Igralec ima 5 življenj s katerimi ima možnosti odpraviti napake pri igranju
- Beleženje trenutnih točk in maksimalnih doseženih v eni igri



Pregled napredka



Doseženi cilji projekta

- Razviti interaktivno in zabavno igro, ki uporablja glas kot način nadzora.
- Implementirati natančno zaznavanje tona, ki bo omogočalo gladko igranje.
- Ustvariti različne ovire z različnimi višinami, ki zahtevajo ustrezne tone za premagovanje.
- Zagotavljanje tekočega premikanja žogice in ovir za dobro uporabniško izkušnjo.
- Mehanka trka, ki ob trčenju ovire igralca odrine nazaj, da mu omogoči ponovno možnost premagovanja ovire

Trial and error bloopers

