

Krabby Patty Secret Formula

opis igre

Pokrenuta aplikacija prikazuje glavni meni sa opcijama **Start game**, **Settings** i **Best scores**, kao i dugme za izlaz **Quit**.

Podesavanja se biraju pomocu dugmeta Settings, odabrana podesavanja vazе do kraja partije i ne mogu se menjati izmedju nivoa. Od izbora tezine zavisi koliko cesto ce se pojavljivati prepreke i kog tipa ce one biti, ali i koliko poena ce vredeti sakupljeni sastojci. Rang lista najboljih rezultata se moze prikazati samo iz glavnog menija (na pocetku igrice ili nakon završene partije). Kada se prikaze lista postoji dugme za povratak u glavni meni.

Izborom opcije Start game prikazuje se meni sa nivoima - lista svih nivoa, gde su razlicito oznaceni otkljucani i zakljucani nivoi. Na pocetku igre je otkljucan samo prvi nivo, a prelaskom nekog nivoa otkljucava se naredni.

Mogu se igrati samo otkljucani nivoi. Za sve uspesno završene nivoe ispisana je ostvarena broj poena i vreme za koje je nivo predjen, kao i koji je sastojak bilo potrebno sakupiti u tom nivou. Korisnik moze ponovo igrati neki nivo koji je vec uspesno presao (u cilju popravljavanja rezultata). Rezultat se azurira samo ako je novi rezultat bolji od prethodnog, ali je moguće izgubiti zivote ukoliko se odigra neuspesno.

Cilj igre je sakupiti sto vise sastojaka za sto krace vreme. Stoperica meri vreme od trenutka kada se pokrene nivo. Na stazi su u odnosu na izbor podesavanja tezine nasumicno rasporedjene prepreke, sastojci i zivoti. Postoje dva tipa prepreka, prvi koji uvecava vreme na stoperici i drugi koji umanjuje broj zivota i neuspesno završava nivo. Nivo se moze uspesno precu samo ako se stigne do kraja staze i usput sakupi barem jedan sastojak. Za taj nivo se belezi broj sakupljenih sastojaka i ostvareno vreme. Ukupan broj poena je prikazan tokom igre i zavisi od poena po nivoima, potrebnog vremena, broja preostalih zivota i izbora tezine.

Nakon sto su svi nivoi uspesno predjeni, pojavljuje se i dugme pomocu kog se završava igra i upisuje ostvareni rezultat (ali se moze nastaviti sa popravljanjem rezultata). Kada se izgube svi zivoti, automatski se prelazi na upisivanje rezultata (nevezano za to da li su svi nivoi uspesni ili ne). Kada se rezultat uspesno sacuva, ponovo se prikazuje glavni meni kao pri pokretanju aplikacije.