

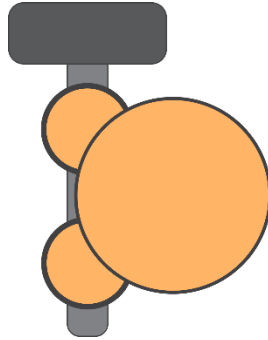
Naloga 4:

Poročilo 1

1. Ustvarjanje grafike – Jan Sajtl

1.1. Modela igralca in sovražnika

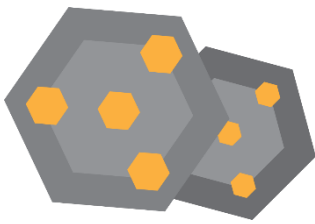
Z uporabo orodja Adobe Illustrator smo naredili vektorski 2d model igralca.



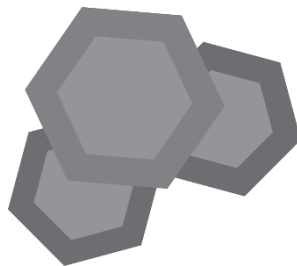
Naredili smo tudi prvi 2d model sovražnika.



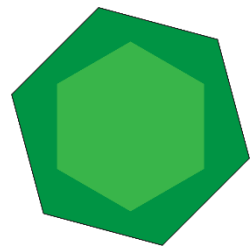
1.2. Ostali modeli



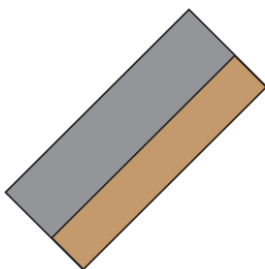
Model železove rude



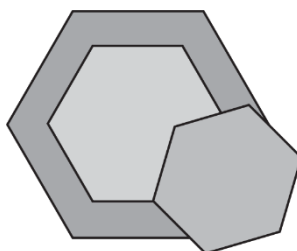
Model kamna



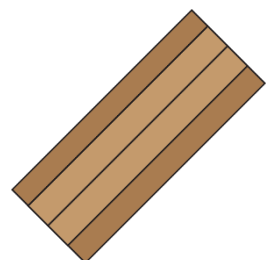
Model drevesa



Ikona železa



Ikona kamna



Ikona lesa



Model lesenega zidu



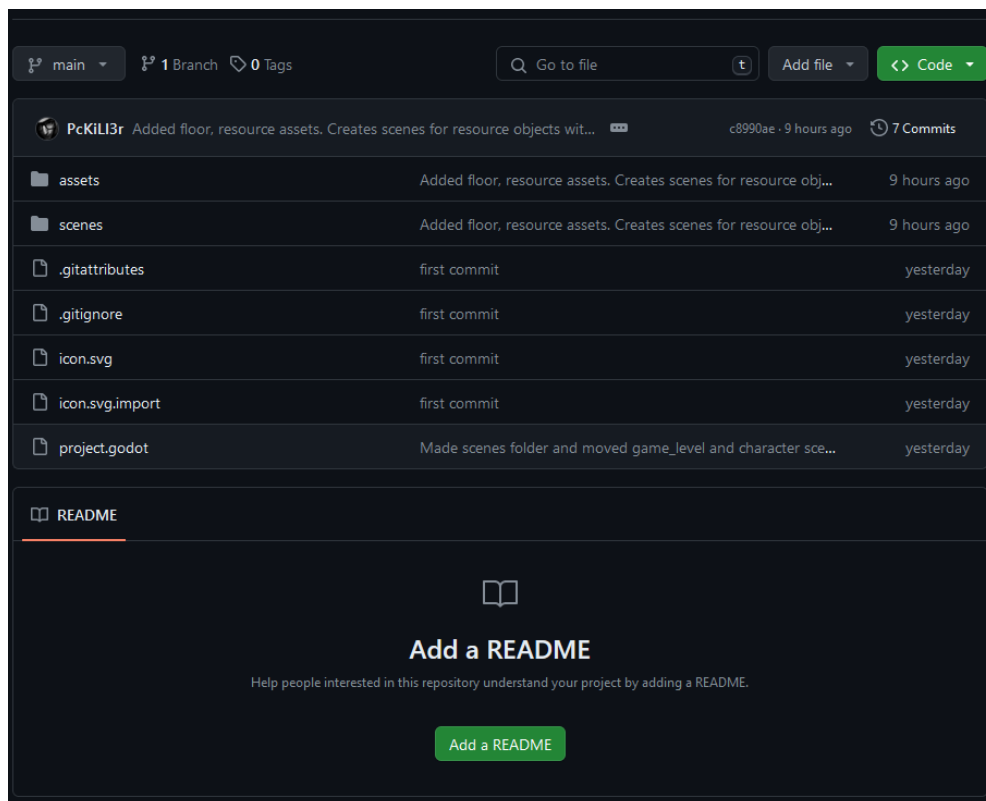
Model kamnitega zidu



Ikona trgovine

2. Vzpostavitev Github-a – Jan Sajtl

Pred začetkom izdelave igre smo naredili github repozitorij, saj nam ta omogoča da imamo vsi dostop do projekta in lahko hkrati razvijamo več različnih funkcionalnosti.



3. Izdelava območji trkov – Grega Zorko, Anej Majnik

Prva lastnost, ki smo jo naredili v naši igri je izdelava območji trka z objekti, saj je ta ključnega pomena za nadaljnji razvoj igre. Vsakemu do sedaj narejenemu predmetu smo dodali svoj (ang. Collision zone). Nato smo območje dodali še igralcu ter sovražnikom.

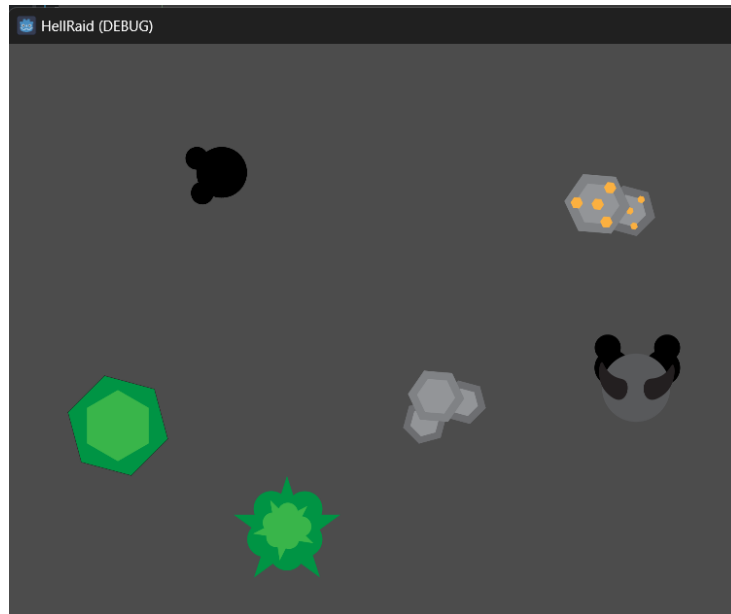


4. Implementacija fizik – Anej Majnik

Dodali smo tudi najbolj pomembno mehaniko v igri in sicer premikanje igralca. Uporabili smo kar standardno nastavitvev tipk WASD (W-gor, A-levo, S-dol, D-desno). Nato smo implementirali še sledenje pogleda igralca na pozicijo kazalca miške in tako omogočili obračanje.

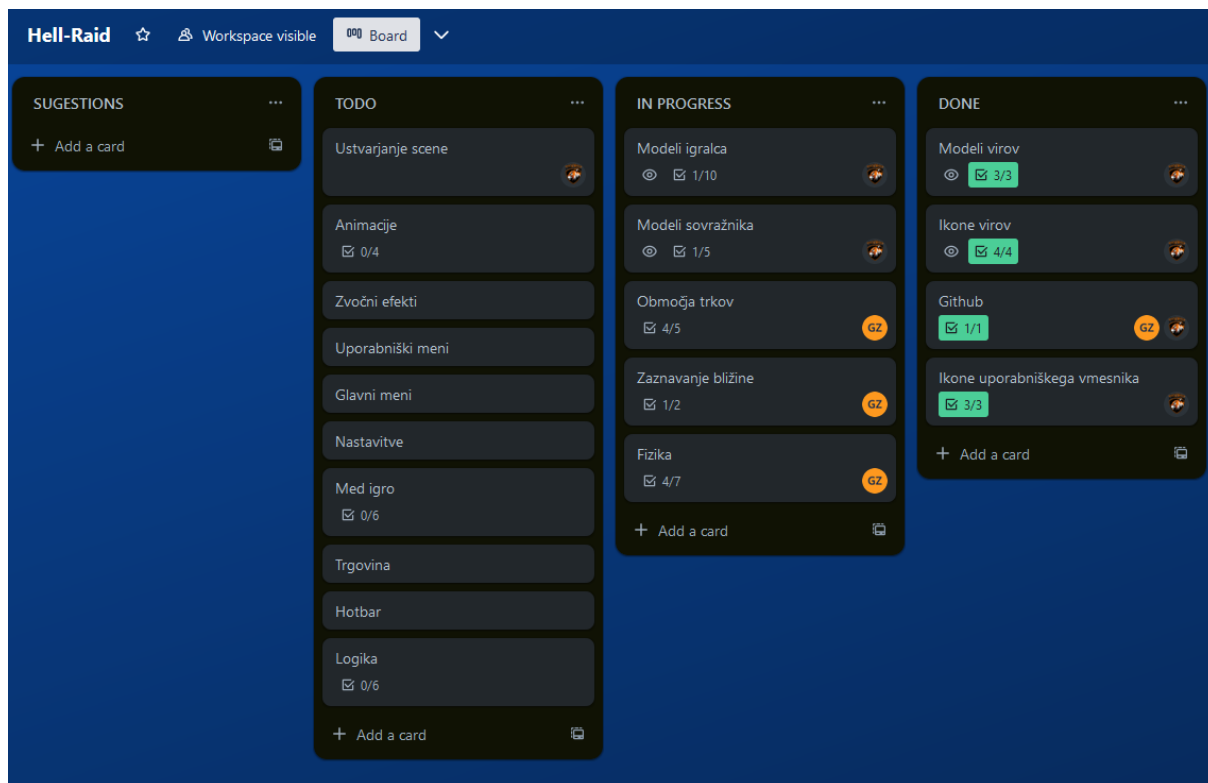


5. Prvi izgled igre



6. Vzpostavitev Trello okolja

Za lažji razvoj sistema smo si vzpostavili okolje Trello in na njem ustvarili tablo s katero si vodimo razvoj ter opravljeno delo projekta.



7. Razdelitev projekta / potek projekta

- Pridobiti/ustvariti vire (assets) – Jan Sajtl
- Ustvariti GitHub repozitorij – Jan Sajtl
- Ustvarjanje scene – Jan Sajtl
- Ustvarjanje območji trkov
 - Viri – Grega Zorko
 - Igralec – Anej Majnik
 - Sovražniki – Grega Zorko
- Zaznavanje bližine
 - Virov – Grega Zorko
 - Ostalih objektov
- Fizika (Mechanics)
 - Premikanje gor/dol/levo/desno (WASD) – Anej Majnik
 - Rotacija igralca – Anej Majnik
 - Napad – Anej Majnik
 - Pasti – Grega Zorko
 - Zidovi – Grega Zorko
 - Obračanje (obračanje v smer miške) – Anej Majnik
- Animacije
 - Animacija napada (rotacija characterja) – Anej Majnik
- Zvočni efekti – Jan, Anej, Grega
- Izgled uporabniškega vmesnika – Jan Sajtl
- Implementacija uporabniškega vmesnika/Menu
 - Glavni meni – Jan Sajtl
 - Nastavitve – Jan Sajtl
 - Med igro
 - Življenjske točke – Anej Majnik
 - Les – Jan Sajtl
 - Kamen – Jan Sajtl
 - Železo – Jan Sajtl
 - Kovanci – Grega Zorko
 - Trgovina – Grega Zorko
 - Hotbar – Anej Majnik
- Razna logika
 - Življenjske točke (HP) – Anej Majnik
 - Logika sovražnikov – Anej Majnik
 - Logika trgovine – Grega Zorko
 - Štetje časa – Anej Majnik
- Različna orožja/oklepi/ščiti – Jan, Anej, Grega