

Dyna Blaster / Bomberman (1983)

Napisati igricu nalik Dyna Blaster igrici. Napraviti šemu tunela, sličnu kao u originalnoj igrici, kroz koje avatari mogu da se kreću.

Uloge:

- Dva ili više igrača, pokreću svog avatara pomoću strelica, odnosno ASDW tastera
 - Kreću se gore-dole-levo-desno, kroz tunele
 - Postavljaju bombe
 - Svaki igrač ima 3 života po nivou
 - Na početku nivoa, nalaze se u ćoškovima
- Zveri:
 - Kreću se nasumično gore-dole-levo-desno, kroz tunele
 - Na početku nivoa, nalaze se reštrkani po šemi
- Bombe:
 - Nakon nekoliko sekundi, eksplodiraju
 - Eksplozija uništava zveri, zidove i igrače koji se nalaze u okolini nekoliko polja
 - Igrač koji je postavio bombu dobija onoliko poena, koliko je uništeno zverki

Pravila:

- Igra se beskonačno nivoa
- Ukoliko zverka pipne igrača, on gubi život
- Nakon svakog nivoa zverke se brže kreću i bombe brže eksplodiraju
- Za prelaz na sledeći nivo potrebno je ubiti sve zverke
- Pobednik je igrač koji najduže ostane u igri
- Igrica se završava kada svi igrači izgube sve živote
-

Za realizaciju koristiti Python3, PyQt5, multiprocessing. Raditi u timovima od 4 člana.

Napisati dokumentaciju u kojoj opisuje opšti rad aplikacije i rezimirati prednosti i mane korišćenja Python jezika, PyQt5 okvira i paralelizacije rada.

Demo originalne igrice: <https://www.youtube.com/watch?v=NQx3GKUExJk>



*tekst zadatka je podložen promenama.