Praktilise töö nõuded

Pygame

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kategooria | Hindamiskriteerium | Hindamine |
| Mänguaken | Aken on suletav. | 1 punkt |
| Tiitliribal on mängu ikoon. | 1 punkt |
| Tiitliribal on kirjas mängu pealkiri. | 1 punkt |
| Võimalik on valida vähemalt kolm erinevat akna suurust (resolutsiooni). | 1 punkt |
| Võimalik on valida täisekraani ja akna režiimi vahel. | 1 punkt |
| Graafika | Kasutatud on erinevaid taustu. | 1 punkt |
| Kasutatud on erinevaid graafilisi elemente (tegelased, objektid jms). | 1 punkt |
| Animatsioon | Animatsioonide kombinatsioonid töötavad tõrgeteta. | 1 punkt |
| Animatsioonid on sujuvad. | 1 punkt |
| Graafiliste elementide liikumine on loogiline ehk on arvestatud kiiruse, suuna vms. | 1 punkt |
| Interaktiivsus | Graafilisi elemente on võimalik juhtida hiire või klaviatuuriga | 1 punkt |
| Graafilised elemendid reageerivad korrektselt klahvi või hiire vajutustele | 1 punkt |
| Kasutaja tagasiside (nt nupu vajutamine, menüü liikumine) on sujuv ja intuitiivne. | 1 punkt |
| Heli ja muusika | Heliefektid (hüpped, löögid jms) on sünkroniseeritud. | 1 punkt |
| Taustamuusika sobib mängu stiiliga. | 1 punkt |
| Heli taseme reguleerimine töötab (nt muusika ja efektide eraldi helitugevuse juhtimine). | 1 punkt |
| Heli mängib igal kaadril õigel ajal, ei esine viivitusi ega katkestusi. | 1 punkt |
| Heli saab vaigistada ja taastada. | 1 punkt |
| Mänguloogika | Kasutajal on võimalik tutvuda mängu eesmärgi ja reeglitega. | 1 punkt |
| Puuduvad loogikavead, mis muudavad mängu läbimatuks. | 1 punkt |
| Kokkupõrked ja nende tagajärjed | Kokkupõrgete tuvastamine on täpne, objekti ja tegelase vahelised kokkupõrked toimivad õigesti. | 1 punkt |
| Kui kokkupõrge toimub, siis reageeritakse korrektselt (nt elude kaotamine, taseme lõpp, punkti teenimine). | 1 punkt |
| Erilised efektid või tagajärjed kokkupõrgete puhul on sujuvad ja loogilised (nt heli, animatsioon). | 1 punkt |
| Kunstiline ja visuaalne disain | Graafika stiil on kooskõlas mängu teemaga ja visuaalne kujundus on atraktiivne ja hästi joonistatud. | 1 punkt |
| Kõik elemendid, nagu tegelased, maastikud ja menüüd, on visuaalselt eristuvad ja sobivad mängu meeleoluga. | 1 punkt |
| Koodikvaliteet | Koodi struktuur on loogiline ja liigendatud tühjade ridade abil. | 1 punkt |
| Kood on mõistlikult kommenteeritud. | 1 punkt |
| Muutujate nimed viitavad nende sisule. | 1 punkt |
| Koodis puuduvad üleliigsed elemendid. | 1 punkt |
| Muutujate ja meetodite nimed on eestikeelsed. | 1 punkt |

Mõned lingid:

* 1. <https://elements.envato.com/sound-effects/game-sounds>
  2. <https://freesound.org/>
  3. <https://mixkit.co/free-sound-effects/game/>

1. Taust:
   1. Menüü aknas peab olema taustapilt, millele on märgitud versioon (näiteks v0.9, V1.0 vms)
   2. Mängu aknas peab olema erinev taustapilt
2. Klahvivajutus:
   1. Mängus peab olema kasutatud klahvivajutusi.