

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

SURVIVE FIIT

Dana Hrivnáková

Základy tvorby interaktívnych technológií

2019/2020

Cv. 18:00 – 19:50

Ing. Matúš Kislán

Obsah

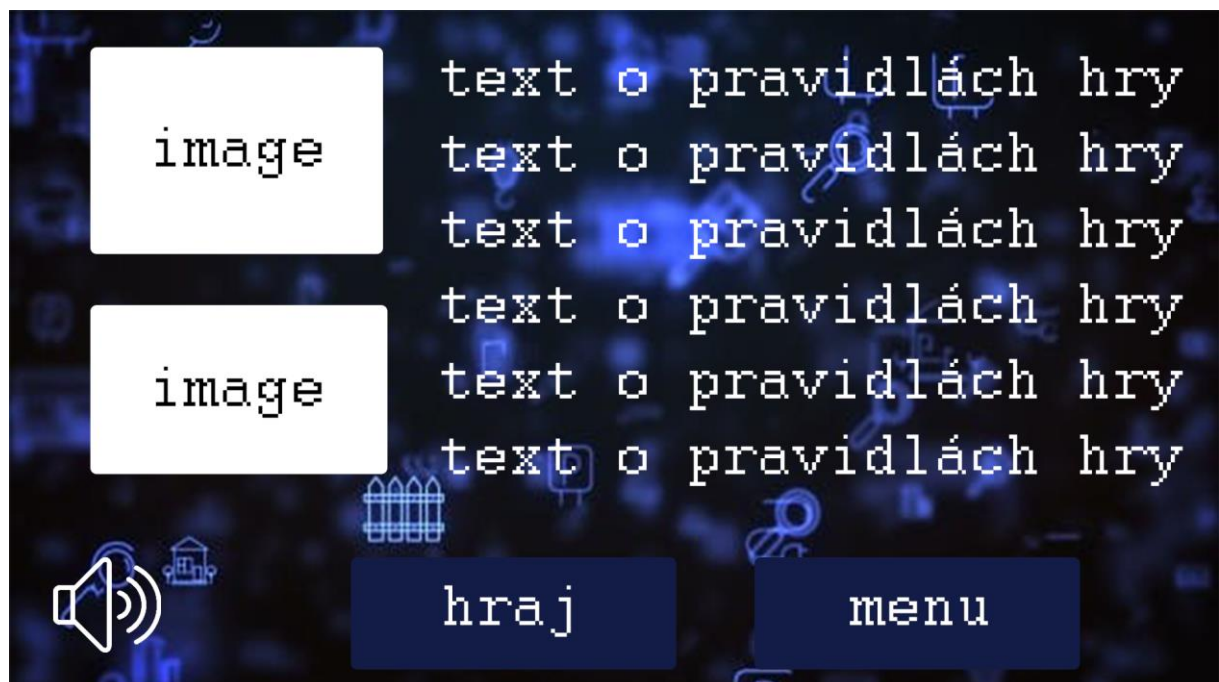
Návrhy všetkých obrazoviek a menu.....	3
1. Obrazovka menu hry	3
2. Obrazovka pravidiel.....	3
3. Level 1/2/3	4
4. Obrazovka, keď hráč prehrá	4
5. Obrazovka, keď hráč vyhrá	4
Popis základných cieľov hry a jej fungovania	5
Návrh ovládania hry	5
Grafické prvky	6
1. Pozadia	6
2. Známky.....	9
3. Chytač.....	9
4. Ikony zvuku	10
Zvuky.....	10

Návrhy všetkých obrazoviek a menu

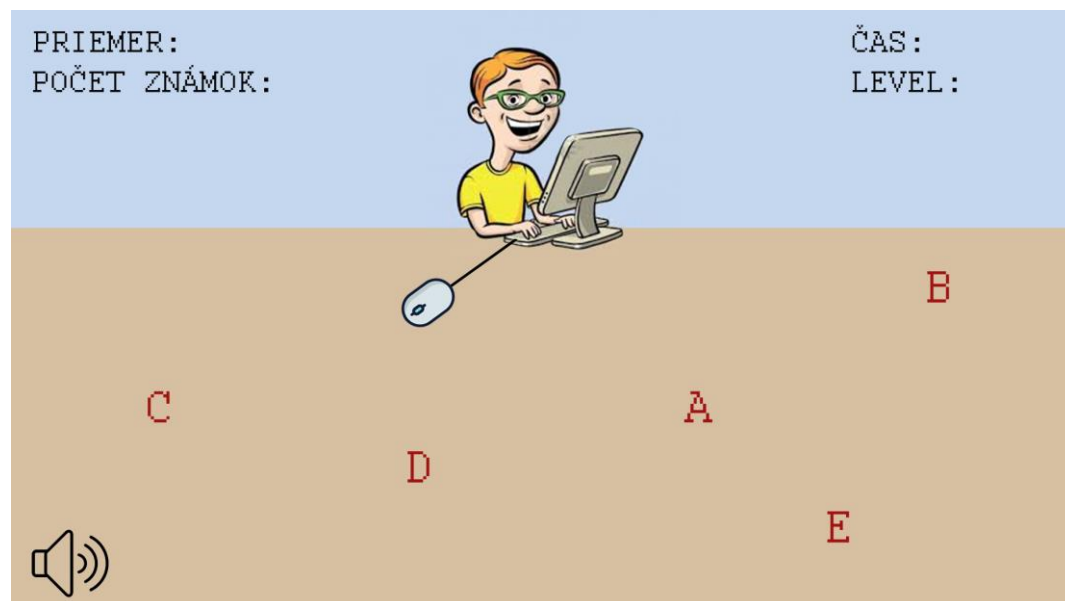
1. **Obrazovka menu hry** – z tejto obrazovky sa bude dať spustiť hra alebo si pozrieť pravidlá hry.



2. **Obrazovka pravidiel** – opísanie čím sa hra ovláda, jej pravidlá, ako vyhrať. Bude sa z nej dať dostať späť na menu alebo hneď začať hrať hru.



Level 1/2/3



3. Obrazovka, keď hráč prehrá



4. Obrazovka, keď hráč vyhrá



Popis základných cieľov hry a jej fungovania

Hra sa skladá z troch levelov, ktorých cieľom je zozbieranie najlepších známok za semester a získať tak najlepší priemer. Na každej hracej ploche bude: chytač známok – ikona myšky, známky, tlačidlo na vypnutie/zapnutie zvuku, časovač, skóre.

Levely budú princípom rovnaké, hráč bude robiť to isté, líšiť sa budú len v časovom limite – ako dlho ich hráč bude môcť hrať. Prvý level bude trvať 30 sekúnd, 2. level bude mať 25 sekúnd a 3. level bude trvať 20 sekúnd. V treťom leveli sa zároveň okrem známok (A, B, C, D, E) objaví známka aj FX, ktorú keď hráč chytí, hneď prehrá. Známky budú náhodne rozložené na hernej ploche. Každá známka bude mať inú hodnotu: A – 1, B – 1.5, C – 2; D – 2.5, E – 3. Za každý level bude musieť hráč zozbierať požadovaný počet známok: 1. level – 10 známok, 2. level – 12 známok, 3. level – 9 známok. Známky bude chytať chytač – ikona myšky. Chytač sa bude kývať v určitom intervale a keď hráč klikne, myška sa vystrelí. Ak chytač chytí známku, známka sa ku nemu pritiahne a započíta sa do priemeru. Časovač bude odčítavať sekundy do konca levelu a keď dosiahne hodnotu 0, začne nasledujúci level.

Hráč vyhrá, keď súčet priemerov zo všetkých troch levelov bude pod 2, ak nebude, tak hráč prehral. Zároveň ak hráč nechytí za level minimálny požadujúci počet známok, hráč prehral. Priemer sa vypočíta po všetkých 3 leveloch a vypíše sa či hráč prehral alebo vyhral.

Návrh ovládania hry

Hra by sa ovládala myšou, respektíve touchpadom alebo tlačidlom Space na klávesnici.

Grafické prvky

1. Pozadia

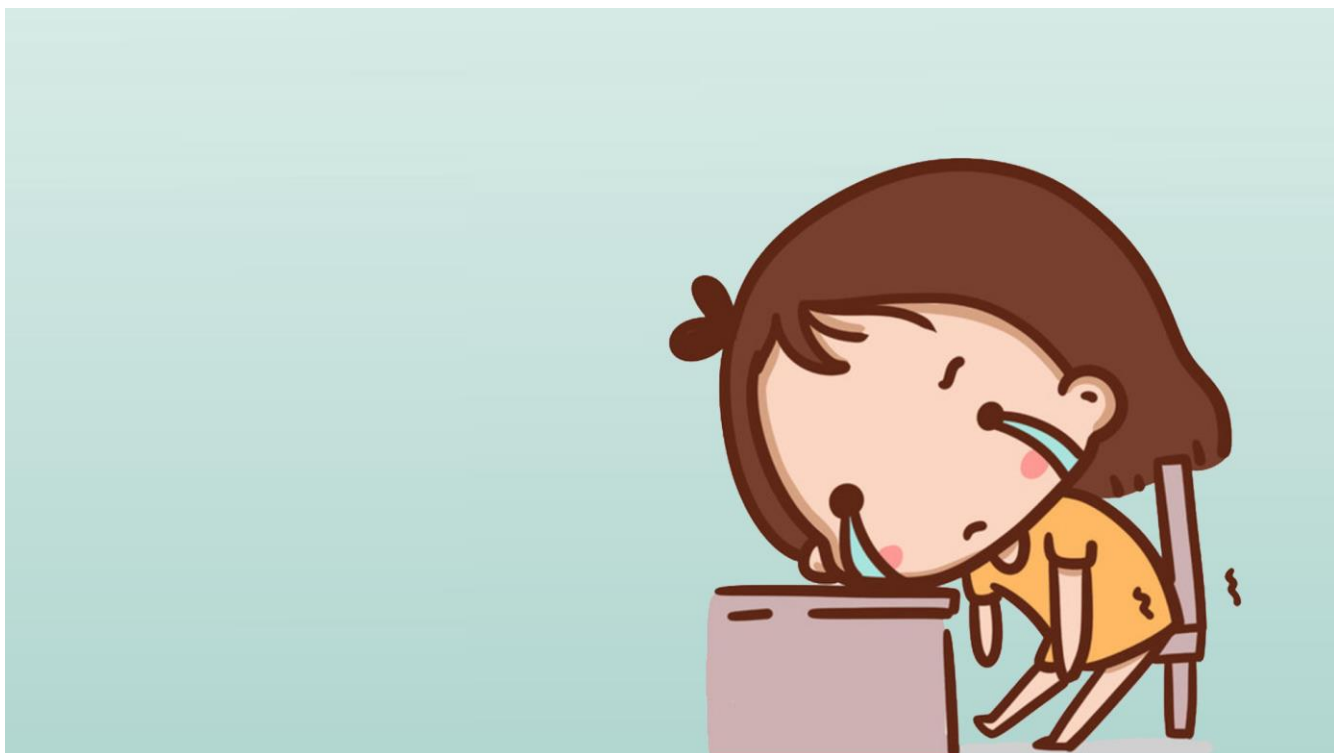
Všetky pozadia majú formát PNG a budú statické.



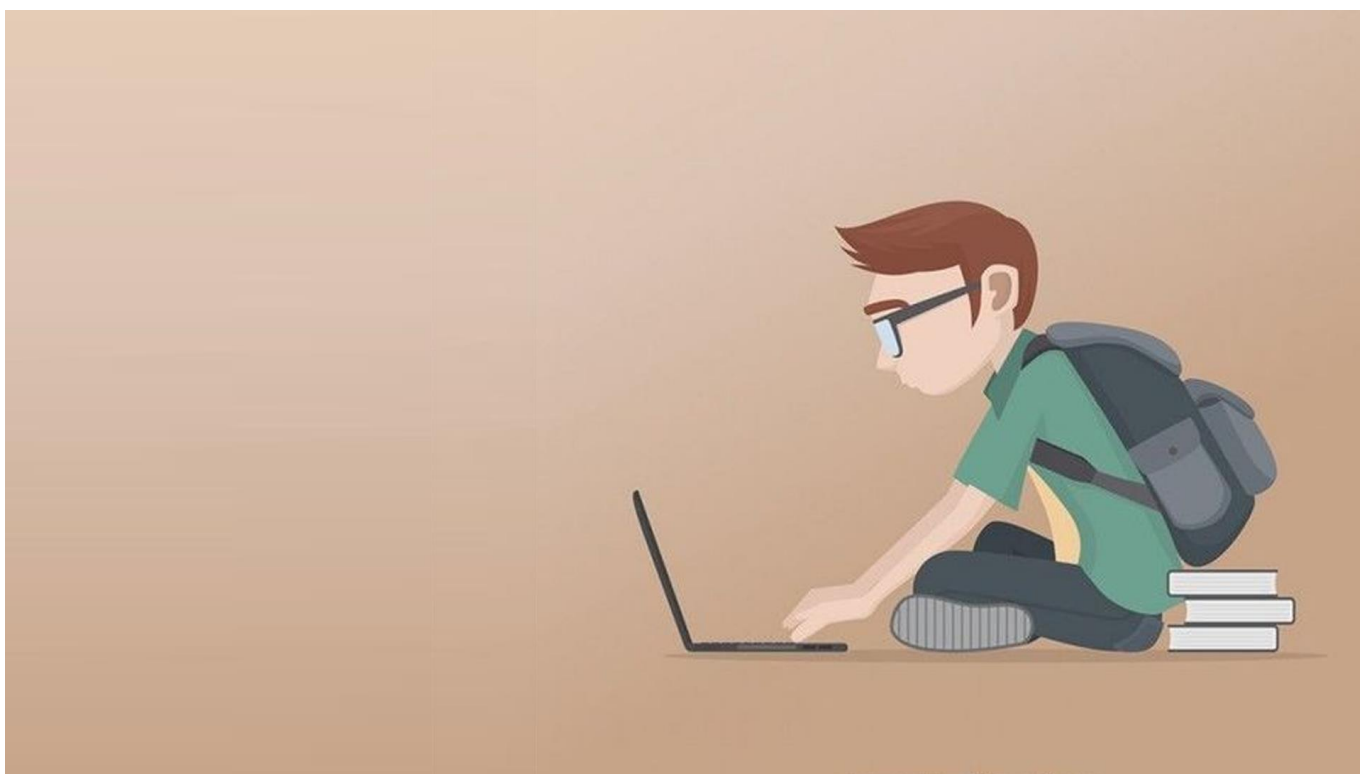
Obrázok 1 Pozadie, ktoré sa objaví, keď hráč vyhrá



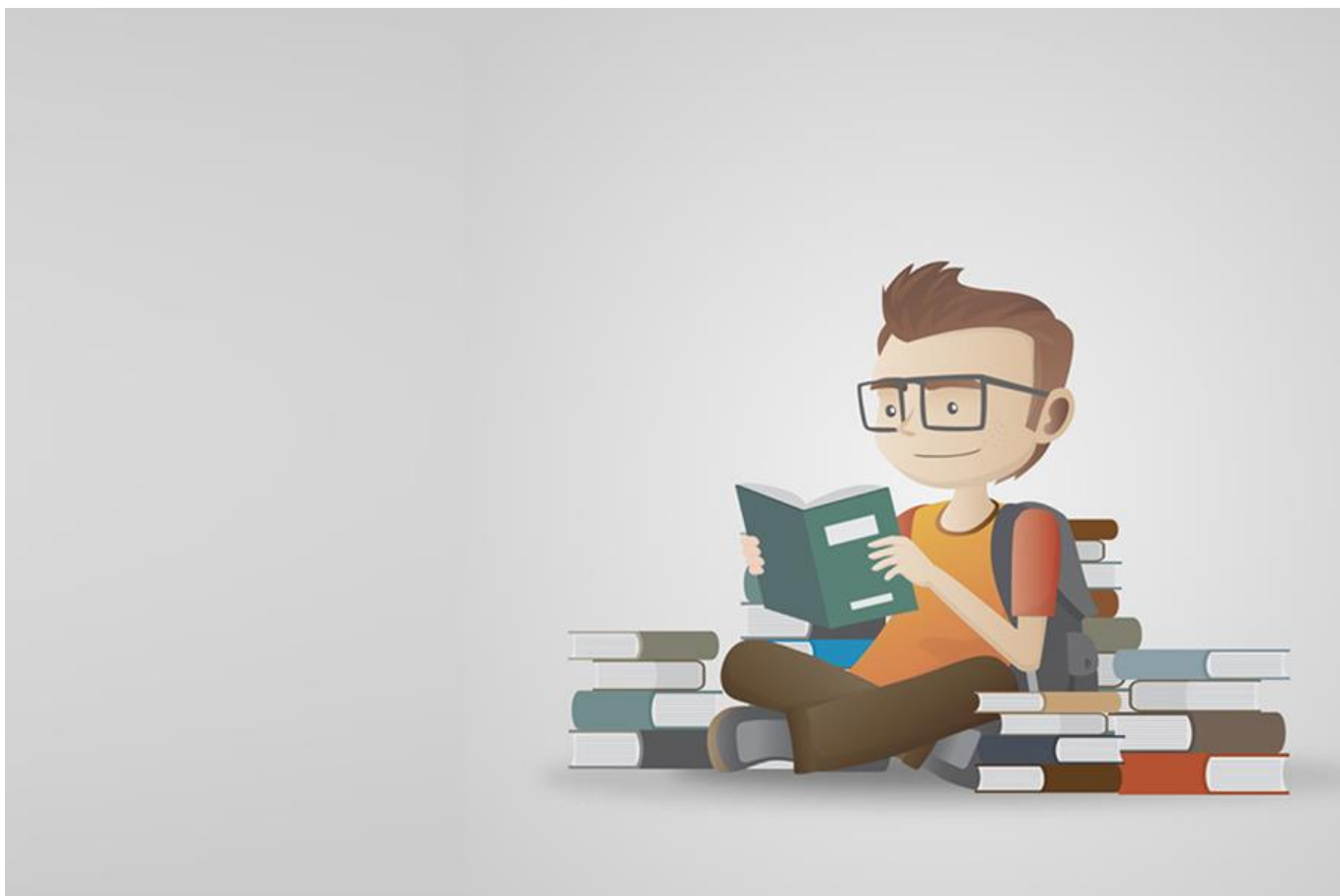
Obrázok 2 Pozadie na obrazovke s pravidlami hry



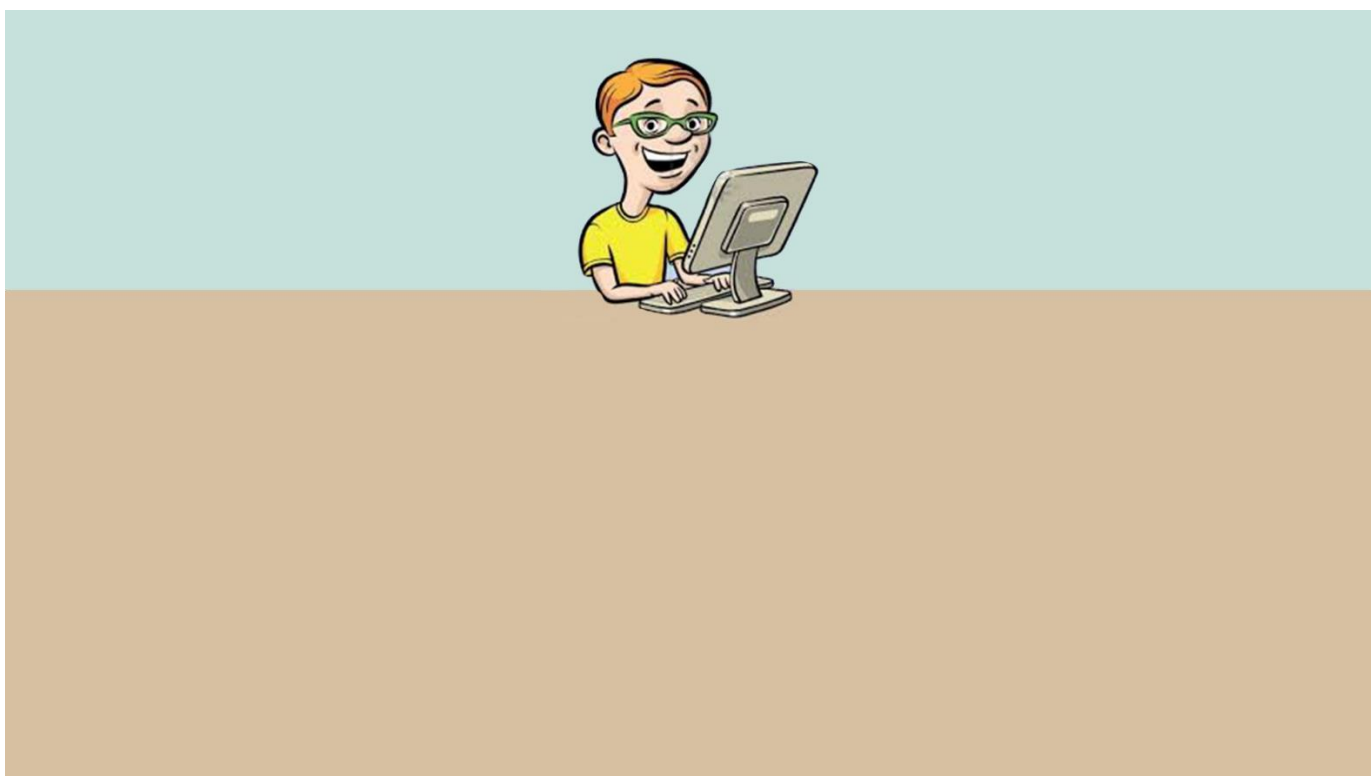
Obrázok 3 Pozadie, ktoré sa zobrazí keď hráč prehrá



Obrázok 4 Pozadie, ktoré bude medzi jednotlivými levelami



Obrázok 5 Pozadie na menu hry



Obrázok 6 Pozadie levelov

2. Znamky



Všetky obrázky známok budú vo formáte PNG. Budú náhodne generované na spodnej polovici každého levelu. Ak ich „nechytí“ chytač, tak budú statické, ak ich chyť, tak sa budú pohybovať v jeho smere nahor.

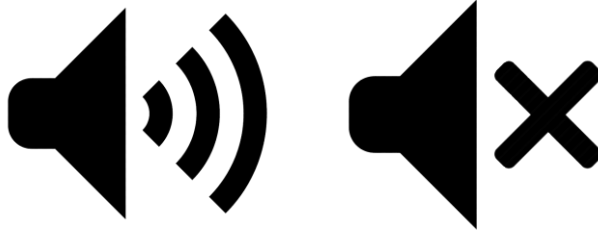
3. Chytač



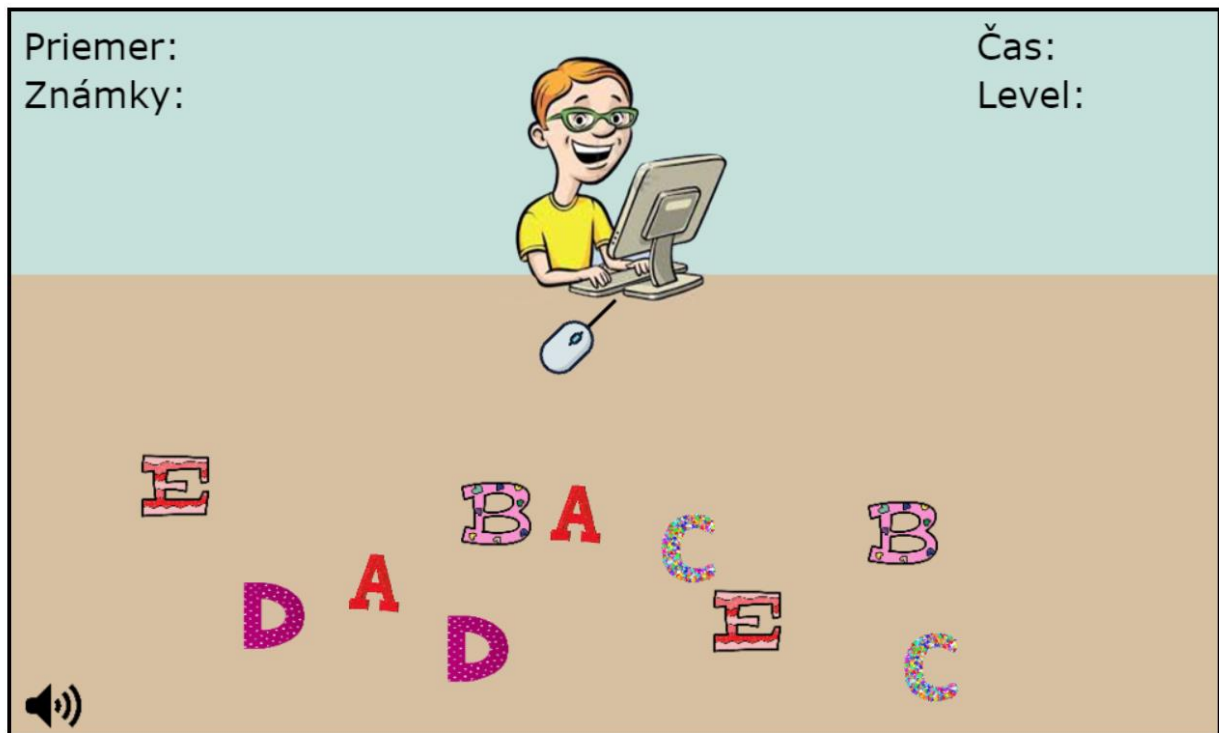
Ikona chytača známok vo formáte PNG bude mať najprv určenú polohu. Keď sa hra zapne, chytač sa začne posúvať po polkružnici a zároveň pomaly rotovať. Ak hráč klikne myšou/medzerníkom, chytač sa zastaví na danej pozícii a začne sa posúvať po priamke dole. Keď narazí na nejakú známku, aj s ňou sa začne posúvať nahor späť na svoju pozíciu. Aj ak nenarazí na známku, začne sa posúvať späť nahor na svoju predchádzajúcu pozíciu.

4. Ikony zvuku

Ikony zvuku budú vo formáte png a ich poloha bude statická a vopred určená. Ak hráč chce vypnúť zvuk a klikne na ikonu zvuku, ikona sa zmení na obrázok vypnutého zvuku, a naopak.



V mojej hre je hráčom kurzor, preto žiadny objekt hráča nezobrazuje. Finálna obrazovka levelu bude teda vyzeráť nasledovne:



Zvuky

Jeden zvuk bude hrať počas celej hry - v menu, v pravidlách, v leveloch.

Ak hráč bude chcieť chytiť známku, čiže klikne ľavým tlačidlom na myši alebo medzerníkom na klávesnici, spustí sa zvuk napodobňujúci klikanie do klávesnice. Bude hrať až dovtedy, dokým sa známka nepritiahne k hráčovi.

Keď hráč chytiť známku a započítajú sa mu body, ozve sa zvuk podobný gongu.

Ak hráč vyhrá, ozve sa zvuk tleskajúcich a jasajúcich ľudí. Ak hráč prehrá, ozve sa zvuk plačúceho muža.