

Документација за играта

Преглед

Оваа документација го објаснува начинот на кој се имплементирани различните функционалности во играта. Играта е изработена во Godot Engine користејќи GDScript.

Функционалности на играта

1. Тимер и механизам за крај на играта

- Тимерот започнува од **40 секунди**.
- Ако играчот ги собере сите поени (максимален број на поени), победува.
- Ако времето истече пред да ги собере сите поени, играчот губи.
- Тимерот се ажурира секоја секунда.
- Кога играта заврши (или со победа, или со пораз), се прикажува соодветен екран (**Game Over** или **Win**).
- Играчот може да ја започне играта одново со притискање на копчето **"Try Again"**.

2. Собирање поени

- Играта вклучува систем за собирање поени.
- Кога играчот се судира со **"кованица"**, поените се зголемуваат.
- Тековниот број на поени се прикажува на екранот.

Функции на скриптите

1. Скрипта за менаџирање на играта (main.gd)

- **_ready()**: Иницијализира играта, стартува тимер и поставува почетни вредности.
- **_on_timer_timeout()**: Следи дали времето истекло и дали играчот победил или изгубил.
- **_on_try_again_pressed()**: Рестартира играта.
- **lost()**: Прикажува екран за пораз.
- **won()**: Прикажува екран за победа.

2. Скрипта за симулација на играч (player.gd)

- **_ready()**: Поставува почетни вредности за контролирање на играчот.
- **_physics_process()**: Обработува влезни податоци од корисникот за движење на играчот, вклучувајќи скокови и падови.
- **_unhandled_input()**: Управува со ротирање на играчот преку глумчето.

3. Скрипта за поени (points.gd)

- **pickup()**: Зголемува поени кога играчот ќе собере кованица.
- **reset()**: Ресетира поени.

4. Скрипта за анимации на играчот (CharacterSkin.gd)

- Управува со анимациите за движење, скок, паѓање и удар на играчот.

Слики

- **Екран за пораз**: Приказ на екранот кога играчот губи.
- **Екран за победа**: Приказ на екранот кога играчот победи.
- **Играчот собира поени**: Приказ на играчот како собира кованици.

Видео

Видеото ќе прикаже како играчот игра, вклучувајќи ги сите функционалности:

- Движење на играчот.
- Собирање на поени.
- Крај на играта (победа/пораз).

Код

Кодот од играта се наоѓа тука: <https://github.com/aesbube/pnvi/tree/main/Lab3>