

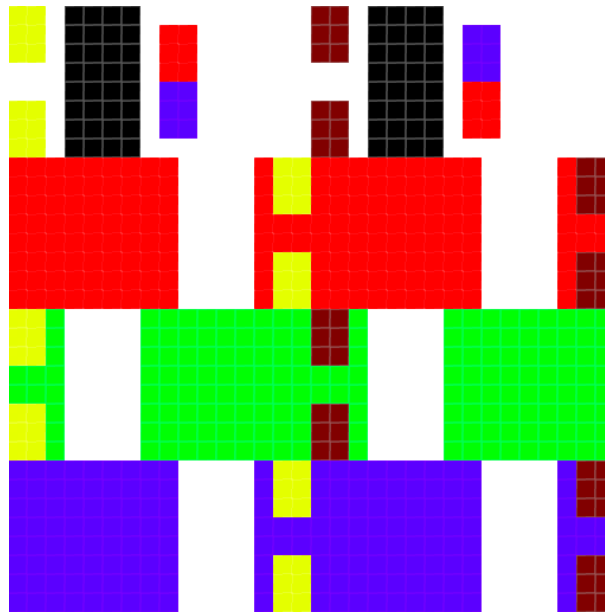
Logičko projektovanje računarskih sistema 2

Igra: Crossy roads

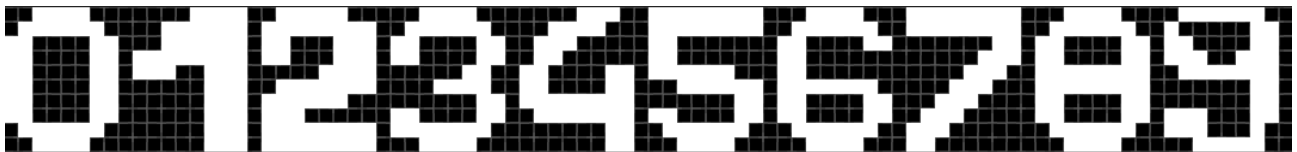
Autori: Mićo Delić RA241/2018, Jelena Kretler RA140/2017, Ivana Milosavljević RA92/2017

1. Uvod

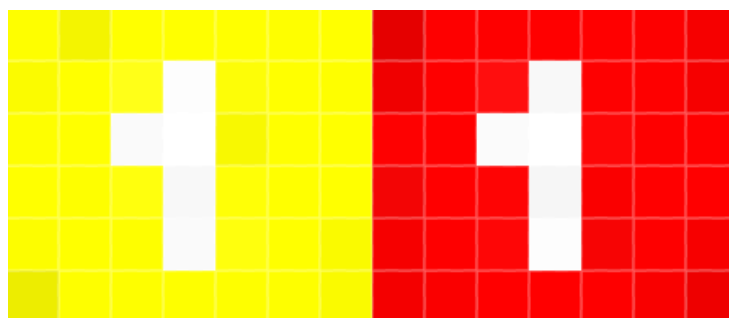
Na našim vežbama dobili smo primer Packman igrice koju smo u ovom slučaju iskoristili kao referencu za rešavanje našeg problema. Odlučili smo da koristimo RGB333 mode, samim tim smo morali da napravimo naše sprajtove (sav pixel art je rađen u Photoshopu), koje smo smestili u atlas oblik. Atlasi su raspoređeni po tipu sprajta:



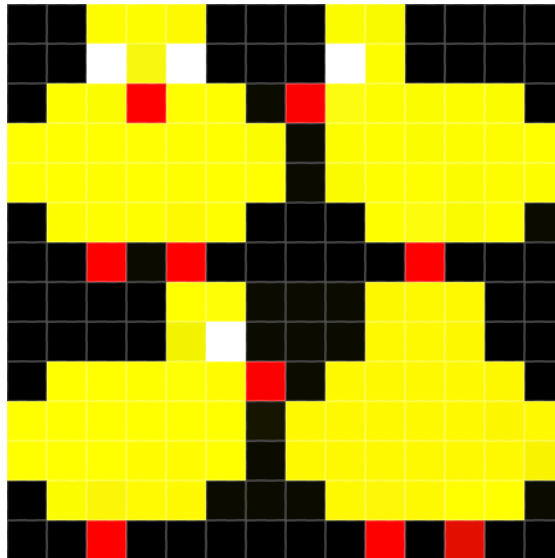
atlas automobila



atlas cifara za računanje poena



atlas za novčiće



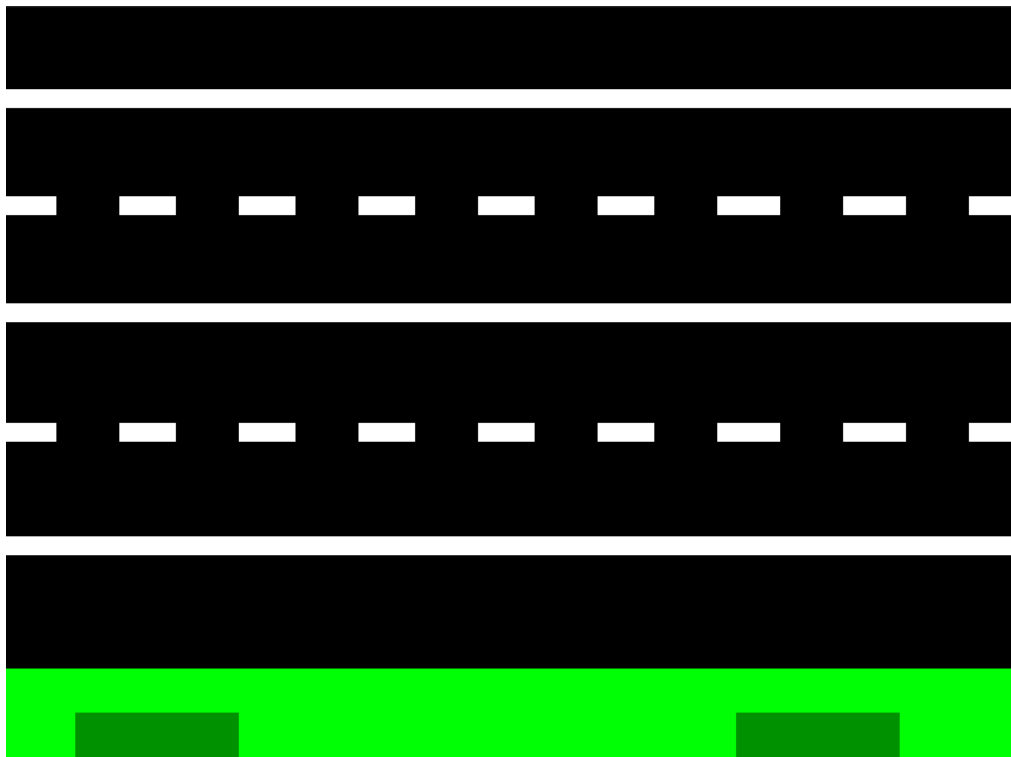
atlas za naš karakter

2. Proces igrice

naš karakter (u ovom slučaju žuto pile) ima zadatak da prelazi put i skupi što više novčića, a da ga pritom ne pregazi jedan od 4 mogućih aktivnih automobila. Sa svakim novčićem naš karakter dobije jedan poen više, takođe skuplja poene svakim korakom napred. Ukoliko ga pregazi auto, poeni se restartuju i pile se vraća na početak puta.

3. Pozadina

pozadina je takođe crtana ručno i na nju lepimo ostale sprajtove:



jako zanimljivo: u slučaju da naše pile pregazi policijski automobil, na ekranu se na par sekundi ispisiuje ACAB!!

Youtube link: <https://www.youtube.com/watch?v=QVa54CAdpZc&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0VSSjrVCX-YxuFZsZdqVKY7VWlXenohmbJX6tqYQXcxZd3WpOtr-OLTAo>