

Semestrálna práca z predmetu Informatika 1

Dokumentačná časť

Názov projektu: **Crossy Road**

Popis hry

Jedná sa o jednoduchú napodobeninu hry *Crossy Road* od vývojového štúdia *Hipster Whale*.

Cieľ hry

Úlohou hráča je dostať sa čo najďalej (smerom doprava), resp. získať čo najvyššie skóre. V ceste mu ale prekážajú rôzne prekážky.

Prekážky

Hráčovi v ceste prekážajú prekážky ktoré musí obísť.

Ak by sa hráč pokúsil skočiť na políčko, na ktorom sa nachádza strom alebo kameň, tento pohyb nebude možný a hráč sa dané políčko neposunie. Toto políčko je potrebné obísť.

Ak by sa hráč pokúsil skočiť na políčko, na ktorom sa nachádza oheň alebo jama, hráč prehrá a hra sa končí.

Ak hráč narazí do auta, alebo auto do hráča, hra sa taktiež skončí.

Skóre

Hráč počas hry získava skóre – bodové ohodnotenie. Za každý pohyb dopredu, ktorý hráč spraví, dostane 1 bod. Ak hráč stojí na mieste a nehýbe sa, odpočíta sa mu 10 bodov za každé 3 sekundy, kedy je neaktívny. So zvyšujúcim sa skóre sa zvyšuje aj rýchlosť áut, čím sa stáva hra náročnejšou.

Ovládanie hry

Hráč sa môže pohybovať tromi smermi – hore, dole a doprava (resp. dopredu).

Hráč ovláda pohyby klávesnicou:

- Hore – šípkou hore alebo tlačidlom W
- Dole – šípkou dole alebo tlačidlom S
- Doprava – šípkou doprava, tlačidlom D alebo medzerníkom

Na ovládanie hry je potrebná taktiež myška. Hráč kliknutím na tlačidlo určí, čo chce spraviť, keď prehrá.

Spustenie hry

Hra sa spúšťa otvorením súboru *CrossyRoad.jar*

Bibliografia

Cooper, Chris. 2010. stackoverflow. [Online] 19. 04 2010. [Dátum: 06. 01 2024.]

<https://stackoverflow.com/questions/2670956/how-to-quit-a-java-app-from-within-the-program>.

Použitý kód – trieda Hra.java, riadok 209