**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 troma 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*

**Peter Cyprich, 5ZYS15**

# 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*