/\*IORDACHIUSI D­ANIELA-ELENA 333CA\*/

Am inceput implementarea temei prin a desena pasarea.Pentru asta a fost nevoie sa formez un cerc si un triunghi in Object2D. Functia pentru crearea triunghiului il formeaza in coltul de stanga jos al ecranului; de acolo se mai formeaza inca 2 puncte care se unesc intre ele. La crearea cercului se formeaza 360 de triunghiuri in jurul centrului, iar dupa for se uneste ultimul triunghi cu primul triunghi format.

Pasarea ramane in aceeasi pozitie mereu, fixata de mine, ea facand si miscarea de rotatie cand sare sau cand cade. Mesa pentru corp se translateaza la pozitia fixata, dupa care se roteste in functie de unghiul de rotatie. Urmatoarele componente ale pasarii se formeaza dupa corp; aripa e formata dintr-un cerc scalat, la fel ca ochiul si pupila, iar cercul e format dintr-un triunghi. Formele sunt randate in functie de cum am hotarat sa apara, de exemplu corpul e ultimul pentru ca toate componentele sa apara peste el.

Urmatoarele create au fost obstacolele. Creez 4 obstacole de la dreapta la stanga cu o diferenta de 360 intre ele, primul fiind creat in functie de lungimea ecranului. Blocurile se repeta atata timp cat jocul nu se termina. Noul bloc apare atunci cand primul obstacol de la blocul precedent iese din scena. Inaltimea dreptunghiurilor se face in modul urmator: dreptunghiul de jos primeste punctul de pe Ox in care sa fie si o valoare random intre 0.2 si 1.2 cu care va fi scalat pe Oy. Dreptunghiul de deasupra lui va fi pus in de la capatul ecranului de sus, scalat in functie de valoarea cu care a fost scalat si dreptunghiul de jos.

Daca se apasa butonul Space, iar central pasarii nu depaseste limita de sus, booleanul jump se seteaza pe true, iar pasarea are un timp de 0.3 secunde in care are inclinatia este in sus. In update se verifica daca s-a apasat butonul space si daca inca nu s-a terminat jocul; daca se indeplinesc conditiile, centrul pasarii se modifica, ea saltandu-se. Daca nu se apasa tasta Space, pasarea are tendinta sa cada printr-o rotatie fata de centrul de greutate. Daca pasarea cade jos, adica pe Ox 0, atunci jocul se opreste.