

UNIVERZITET U SARAJEVU



ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET

Labirint

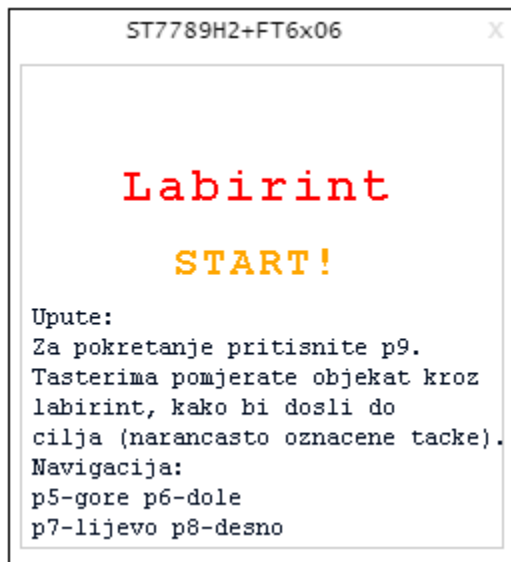
Dokumentacija uputa

Danijel Briški, Armin Begić

Predmet: Ugradbeni sistemi

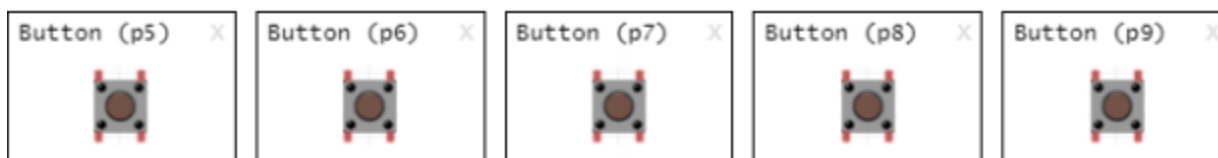
Sarajevo, juni 2021.

1. Pokretanje igrice



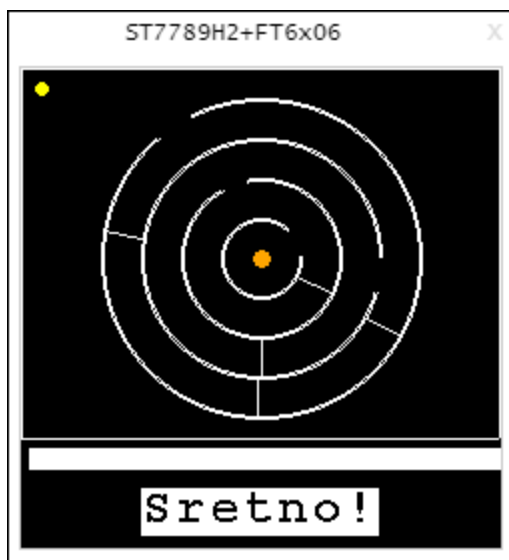
Slika 1.1

Pri pokretanju aplikacije otvara se ekran kao na slici 1. 1. Da bi pokrenuli igricu, odnosno učitali mapu, potrebno je pritisnuti taster (p9), koji je prikazan na slici 1.2.



Slika 1.2

2. Igranje

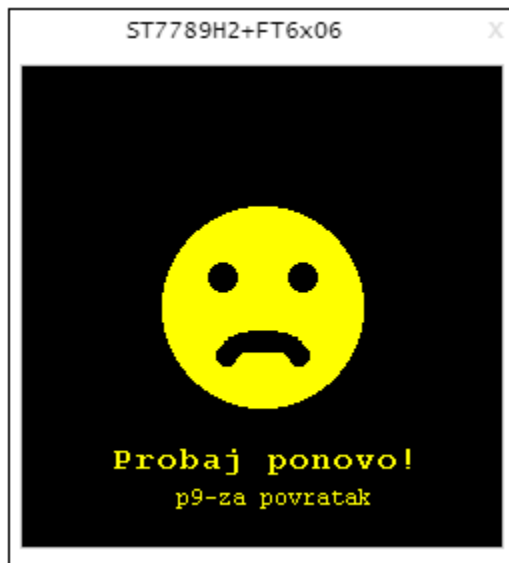


Slika 2.1

Kada nam se prikaže labirint, žutu tačku koja se nalazi u gornjem lijevom uglu potrebno je dovesti do narandžaste tačke u sredini labirinta. Navigacija se odvija pomoću tastera sa slike 1.2 na sljedeći način: taster (p5)-kretanje prema gore, taster (p6)-kretanje prema dolje, taster (p7)-kretanje prema lijevo i taster (p8)-kretanje prema desno. Vrijeme za rješavanje igrice je ograničeno, a status vremena koje je preostalo možemo pratiti na vremenskoj traci smještenoj ispod samog labirinta (Slika 2.1).

3.Kraj

Igra se može okončati na dva načina, a to su istek vremena i dolazak na finalno mjesto. Ako nam istekne vrijeme, dobit ćemo ekran kao na slici 3.1, a u slučaju uspješno riješenog labirinta, dobijamo ekran kao na slici 3.2. U oba slučaja za povratak na početni ekran potrebno je pritisnuti (otпустiti) taster (p9), a zatim, kao što je objašnjeno u prvom koraku, možemo ponovo pokrenuti novu igru.



Slika 3.1



Slika 3.2