

Univerzitet u Banjoj Luci

Elektrotehnički fakultet

Katedra za računarstvo i informatiku

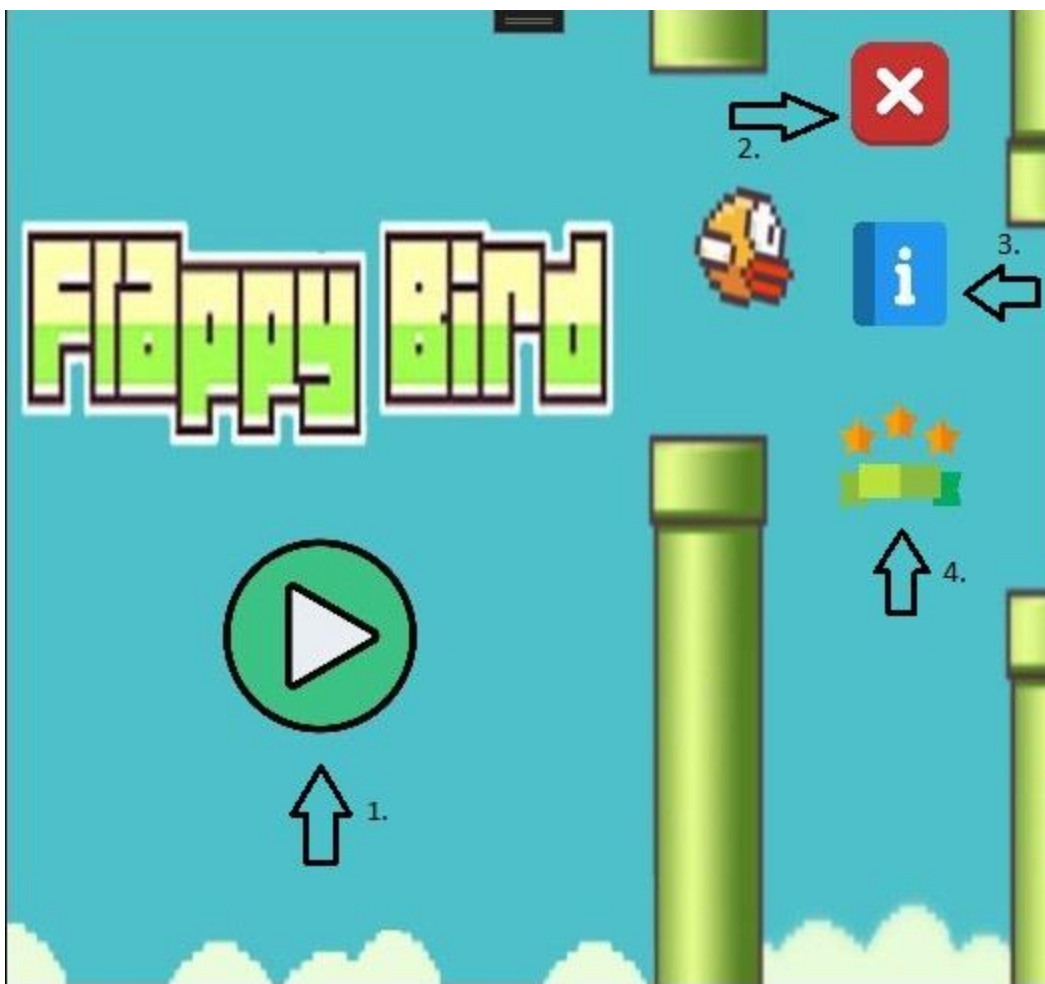
Interakcija čovjek-računar

Školska godina:2023/24.

OPIS I NAČIN UPOTREBE

O projektu

Flappy Bird je video igrice namijenjena za zabavu. Prilikom pokretanja igrice prikazuje je početni prozor igrice kao na slici 1.



Slika 1. Početni prozor

Klikom na dugme 2. igrač može da zatvori postojeći prozor. Pregled instrukcija za igranje date igrice moguće je klikom na dugme 3. gdje se otvara prozor kao na slici 2.



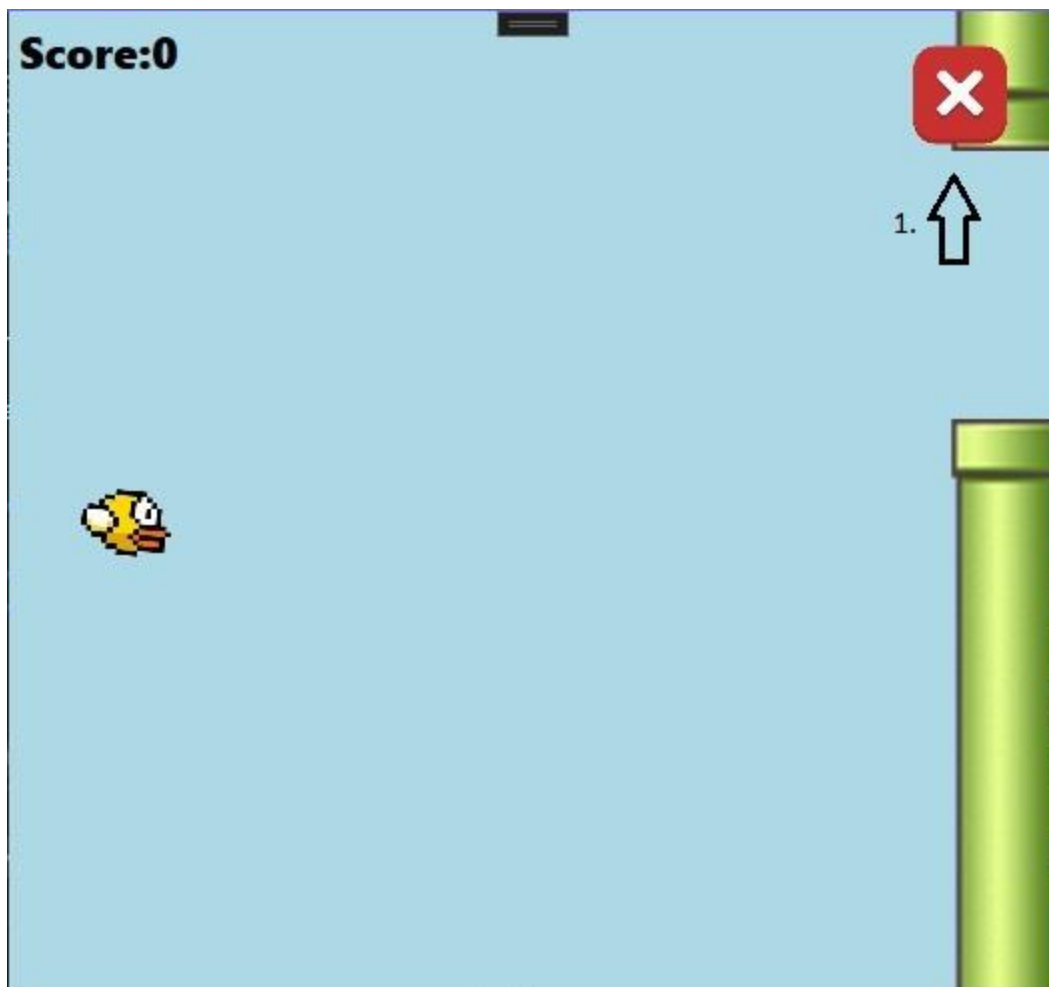
Slika 2. Prozor sa instrukcijama

Klikom na dugme 1. na slici 2. igrač zatvara prozor i vraća se na početni prozor kao na slici 1. Klikom na dugme 4. na slici 1. igraču se otvara prozor gdje može pogledati sve rezultate. Prikaz prozora sa rezultatima dat je na slici 3.



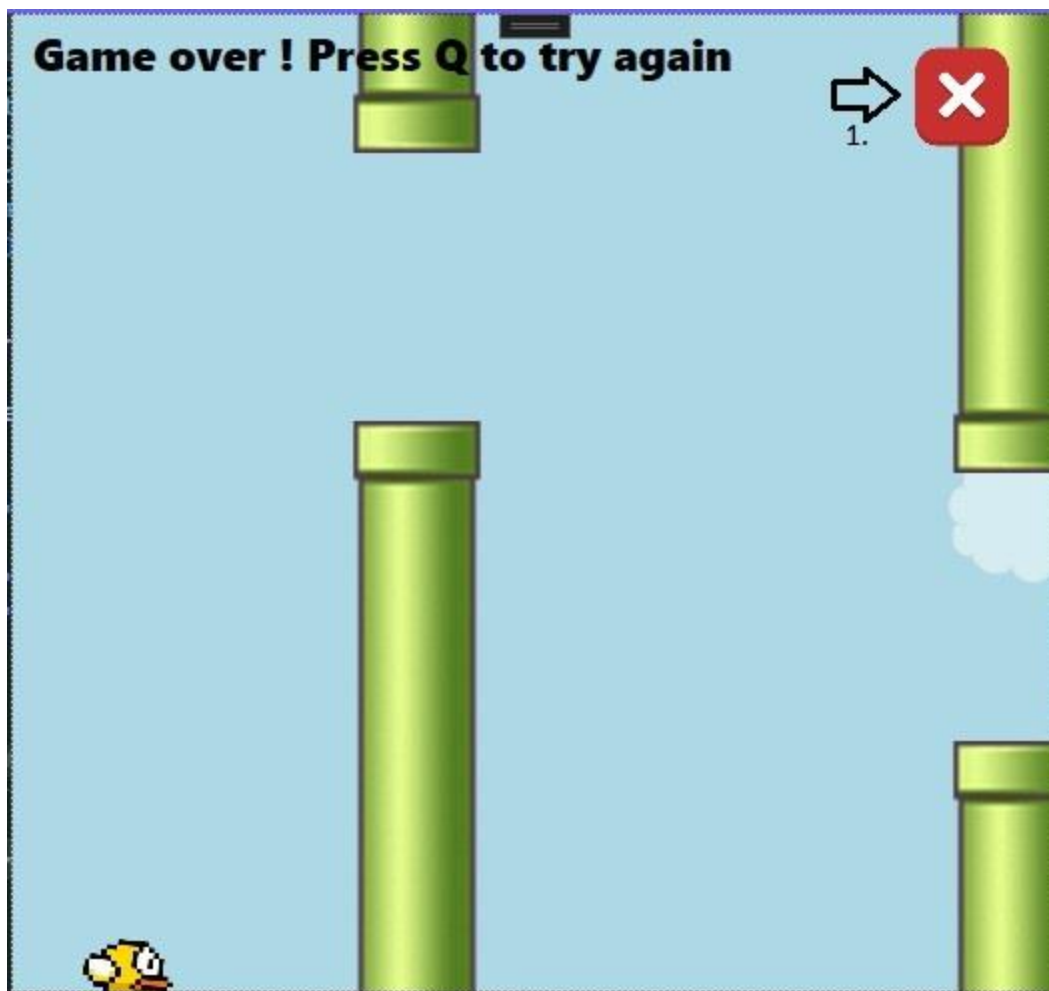
Slika 3. Prozor sa rezultatima

Klikom na dugme 1. na slici 1. pokreće se video igrica i otvara se prozor kao na slici 4.



Slika 4.

Odmah nakon što se otvori prozor igrice se pokreće. Cilj je da igrač ostvari što veći score(rezultat). Igrač kontroliše pticu koja automatski leti horizontalno po ekranu. Ptica se konstanto spušta prema dole zbog gravitacije. Zadržavanjem space tipke na tasturi igrač uzorkuje da ptica poleti nagore. Tapkanjem space tipke na tastaturi igrač uzrokuje da ptica pravi skok prema gore. Cilj je da se ptica vodi kroz niz vertikalnih cijevi (pipes) sa otvorima između njih, bez udaranja u cijevi ili padanjem na tlo. Razmak između cijevi i njihov položaj se nasumično generišu čineći igru nepredvidivom. Svaki put kada ptica prođe kroz razmak između cijevi igrač dobija jedan poen. Igra traje sve dok ptica ne udari o cijev ili ne padne na tlo. Kada igrač izgubi prikazuje se prozor kao na slici 5. gdje se prikazuje ostvareni rezultat i mogućnost ponovnog igranja pritiskom na tipku Q na tastaturi. Klikom na dugme 1. na slici 4. korisnik prekida igru i vraća se na početnu stranicu kao na slici 1.



Slika 5.

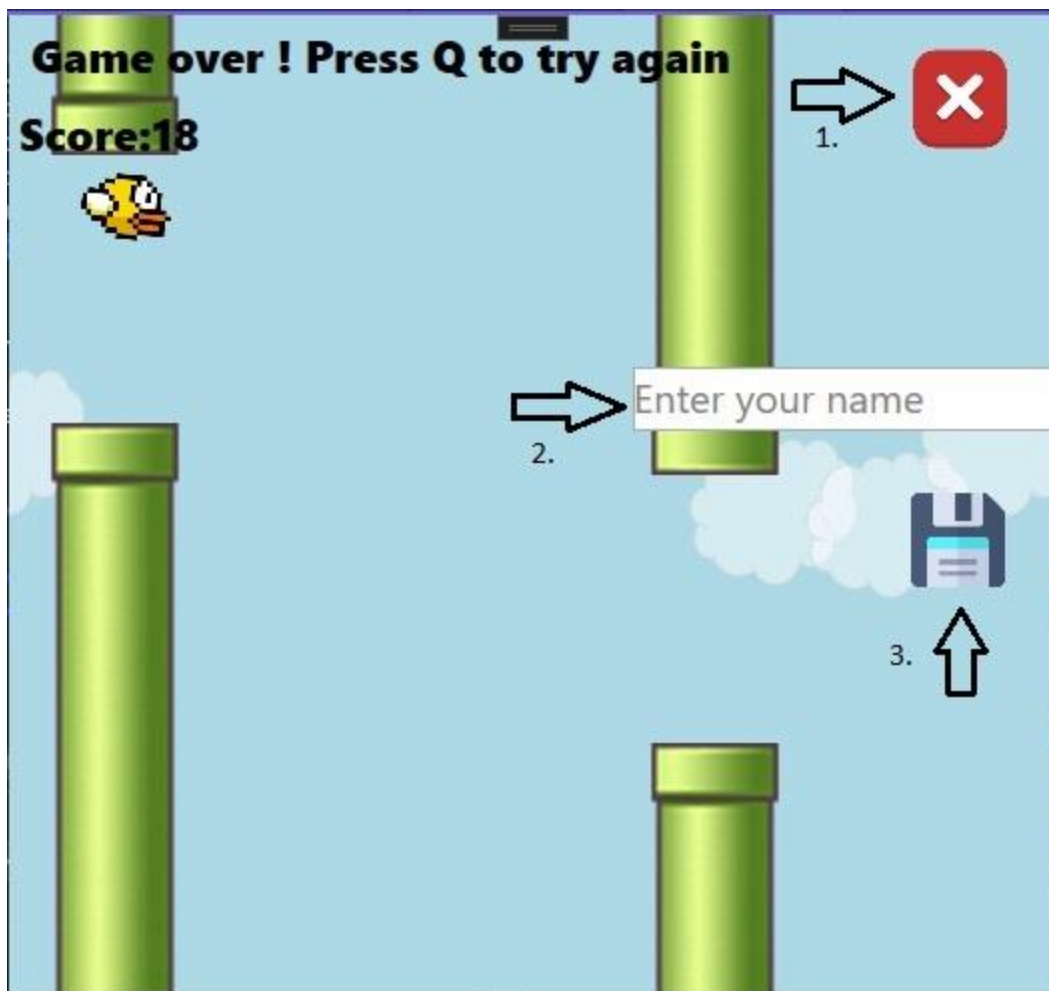
Klikom na dugme 1. na slici 5. zatvara se igrlica i prikazuje početni prozor kao na slici 1.

Ako igrač ostvari rezultat(score) koji je manji ili jednak 0 igrač neće imati mogućnost da sačuva rezultat u suprotnom ako igrač ostvari rezultat koji je veći od 0 tada se prikazuje mogućnost da igrač sačuva ostvareni rezultat. Na slici 6. dat je prikaz.



Slika 6.

Klikom na dugme 1. na slici 6. zatvara se igrica i otvara se početni prozor kao na slici 1. Ako igrač zatvori prozor njegov rezultat neće biti sačuvan. Ako igrač klikne na taster Q ponovo pokreće igricu a prethodni rezultat neće biti sačuvan. Klikom na dugme 2. na slici 6. igrač može da sačuva svoj rezultat(score). Izgled prozora nakon klika na dugme 2. dat je na slici 7. ispod.



Slika 7.

Klikom na taster Q ponovo se pokreće igrlica i ostvareni rezultat za igrača se ne sačuva. Klikom na dugme 1. zatvara se igrlica i otvara početni prozor kao na slici 1. Unosom imena u polje označeno brojem 2. i pritiskom na dugme označeno brojem 3. igrač će tek tada uspješno da sačuva svoj rezultat.