



Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Escola Superior
de Tecnologia
e Gestão



REVENGE OF EUROPEAN RABBIT

SISTEMA MULTIMÉDIA

DOCENTES: PEDRO FARIA

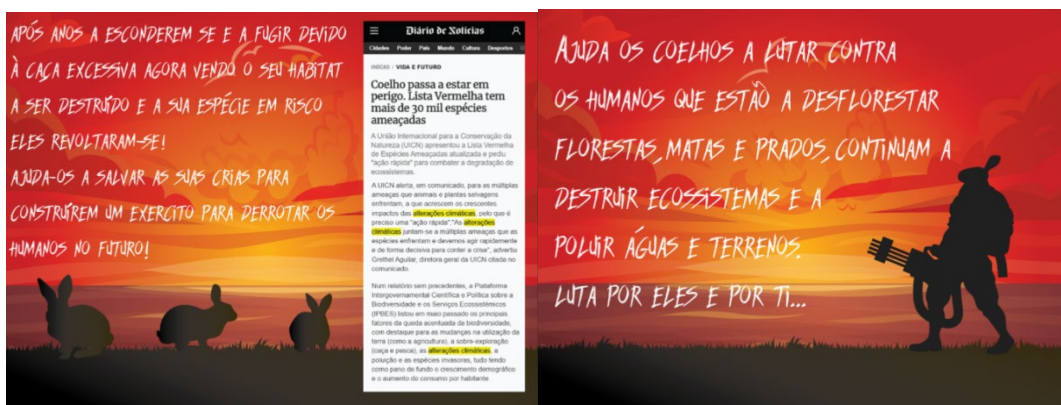
DIOGO MIGUEL ALMEIDA AMORIM Nº:18683

Descrição do jogo

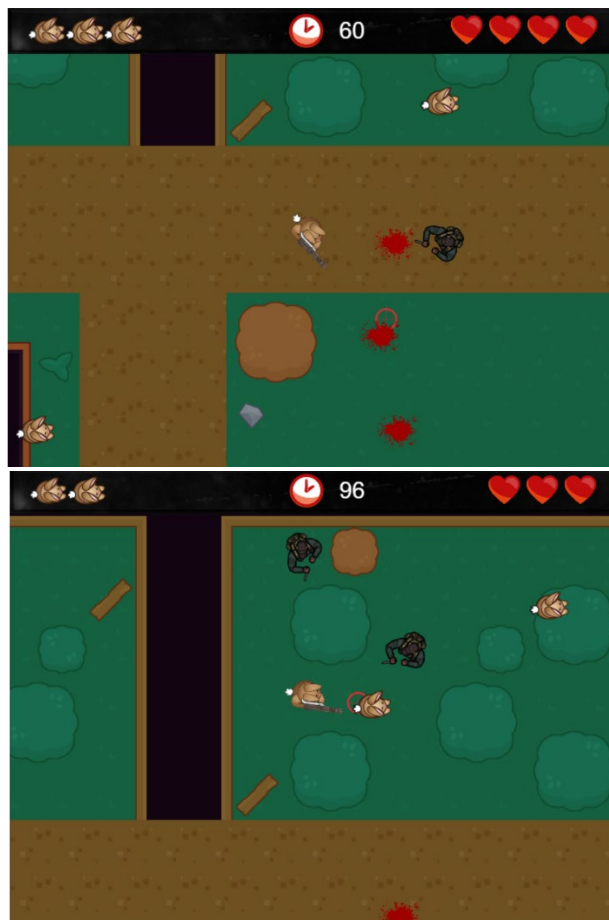
Na tela principal temos a opção de começar a jogar e a de ajuda onde tem as instruções.



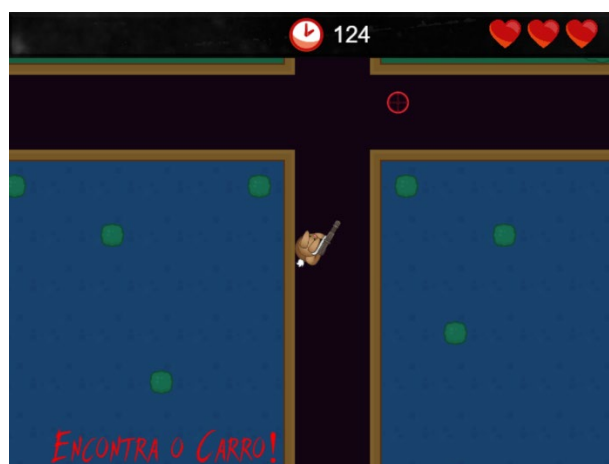
Após carregar em PLAY o jogo entra num modo história onde fala sobre a extinção da raça de coelhos europeus devido às alterações climáticas.

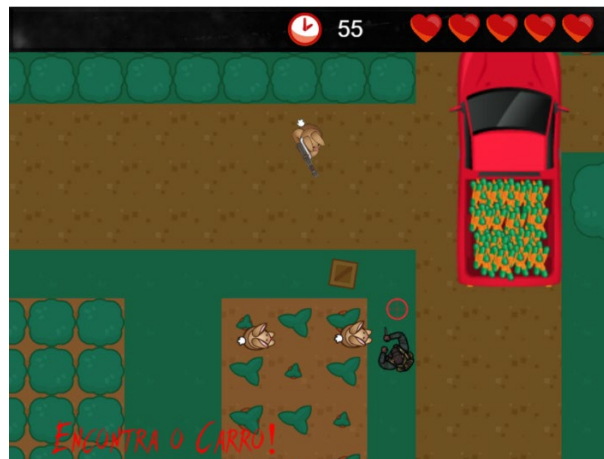


Quando ultrapassar o modo história entra no primeiro nível onde o jogador tem 5 vidas perdendo 1 de cada vez que o humano colide com ele, este mesmo player está armado e deve matar os humanos para se salvar até chegar ao final.

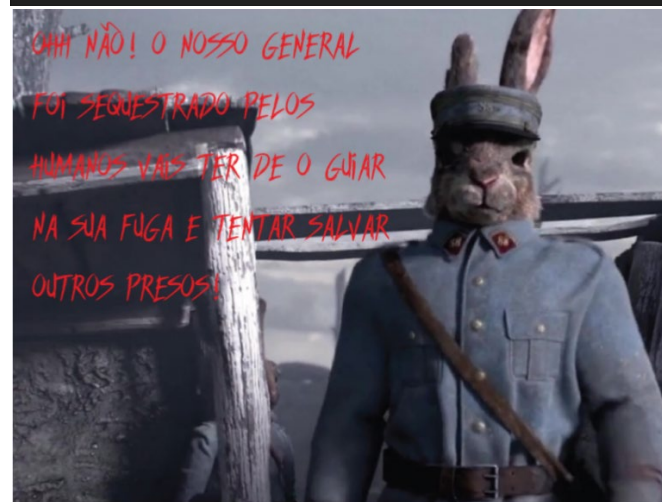


Depois de apanhar os 3 coelhinhos para salvar a sua espécie vai aparecer uma mensagem para se dirigir para o carro.

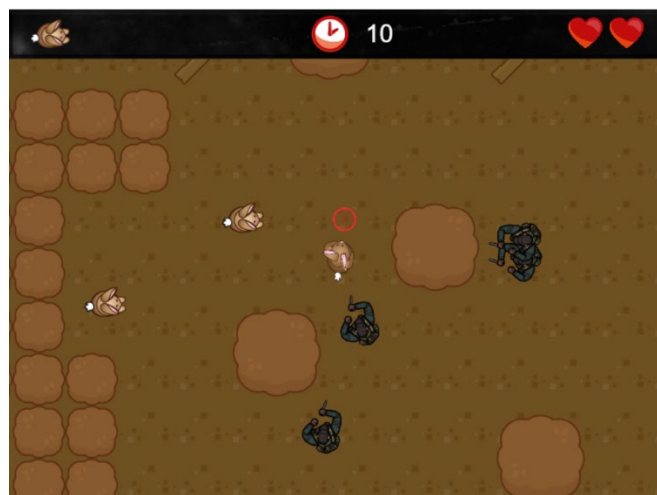




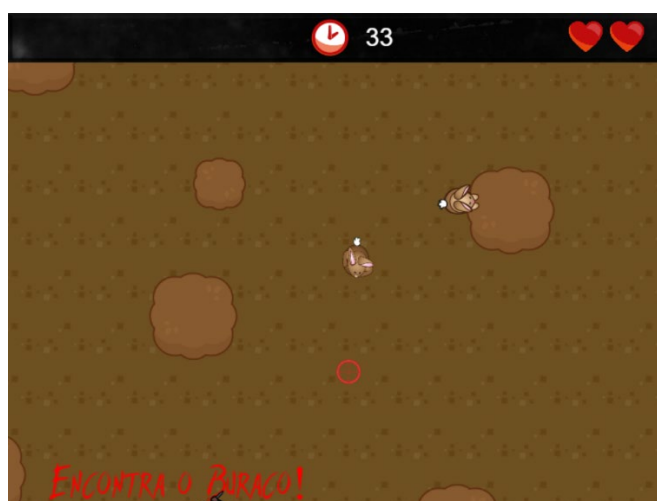
Após ultrapassar o primeiro nível com sucesso entrará na segunda parte do modo história.



No segundo nível o jogador só começa com 3 vidas e sem armas.



Tem de apanhar um coelhinho e encontrar um buraco que está algures no mapa para proceder á sua fuga da prisão.



Fim do modo história e do próprio jogo.



GAME OVER CENA:



Detalhes da programação

JS bootscene.js	←	Cena inicial;
JS game.js	←	Organização do jogo;
JS gameover.js	←	Game Over Scene;
JS phaser.min.js		
JS worldscene.js	←	Nível 1;
JS worldscene2.js	←	Nível 2;

Como funciona o colide do player como o CARRO E O BURACO nos níveis 1 e 2 respetivamente:

```
playercollidecar(){
    Phaser.Actions.Call(this.cars.getChildren(), function(carr) {
        if(this.player.picks >= 3 && this.physics.overlap(this.player, carr)){
            this.scene.start('Win');
            this.scene.stop('UI');
            this.scene.stop('WorldScene');
        }
    }, this);
},
```

Como o player apanha coelhinhos:

```
playerpickbabyrabit(){
    Phaser.Actions.Call(this.babyrabitgroup.getChildren(), function(pick) {
        if (this.physics.overlap(this.player, pick))
        {
            this.player.picks = this.player.picks + 1;

            if (pick)
            {
                this.sound.play('pick');
                pick.destroy();
            }
        }
    });
}
```

Player mata inimigos :

```
    matahumanskill(){
        Phaser.Actions.Call(this.humanskillgroup.getChildren(), function(enemy) {
            this.physics.moveToObject(enemy,this.player,40);

            // Rotates enemy to face towards player
            enemy.rotation = Phaser.Math.Angle.Between(enemy.x, enemy.y, this.player.x, this.player.y);

            if(this.physics.overlap(playerBullets, enemy)){
                if (enemy) {
                    deadhuman = this.add.sprite(enemy.x,enemy.y, 'deadhuman');
                    deadhuman.setOrigin(0.5,0.5).setDisplaySize(60, 60);

                    deadhuman.setDepth(0);
                    this.sound.play('kill');

                    enemy.destroy();
                }
            }

        }, this);
    },
```

Como desconta vidas do player:


```

Playerperderabitlife(){

    Phaser.Actions.Call(this.humanskillgroup.getChildren(), function(enemy)
    {

        if (this.physics.overlap(this.player, enemy))
        {
            this.player.health = this.player.health - 1;

            if (enemy)
            {
                enemy.destroy();
            }
            // Kill hp sprites and kill player if health <= 0
            if (this.player.health == 4)
            {
                this.sound.play('hit');
                hp5.destroy();
            }
            else if (this.player.health == 3)
            {
                this.sound.play('hit');
                hp4.destroy();
            }
            else if (this.player.health == 2)
            {
                this.sound.play('hit');
                hp3.destroy();
            }
            else if (this.player.health == 1)
            {
                this.sound.play('hit');
                hp2.destroy();
            }
            else
            {

                this.sound.play('hit');
                hp1.destroy();
                this.scene.start('Gameover');
                this.scene.stop('UI');
                this.scene.stop('WorldScene');
            }

            // bulletHit.setActive(false).setVisible(false);
        }

    }, this); },

```

Como os humanos vão ao encontro do player e são distribuídos no campo e como os coelhos são distribuídos na carro:

```
var numhumanskill = 50;

this.humanskillgroup=this.add.group();

for(i=0;i<30; i++){

    var xx= Phaser.Math.Between(0,3200);
    var yy= Phaser.Math.Between(0,4480);
    var humanskill = this.physics.add.sprite(xx,yy,'humanskill', 4).setScaleDisplaySize(68, 52);
    humanskill.setCollideWorldBounds(true);
    humanskill.setDepth(5);
    this.physics.add.collider(humanskill,obstaculos);
    this.physics.add.collider(humanskill,obstaculos2);

    this.physics.add.collider(humanskill,humanskill);
    this.humanskillgroup.add(humanskill);
}

this.babyrabitgroup=this.add.group();
for(i=0;i<50; i++){
    var xx= Phaser.Math.Between(0,3200);
    var yy= Phaser.Math.Between(0,4480);
    babyrabit = this.physics.add.sprite(xx,yy,'babyrabit');
    this.babyrabitgroup.add(babyrabit);
}
```