Râme

P2

P2

P2

P2

P2

P1

P1

P1

P1

Legenda

Player 1 Capul ramei (control de la tastatura)

Player 2 Capul ramei

Corpul ramei

Bonus

Daunator

Forta de atractie/respingere

P1

P2

P2

# Forta de atractie/respingere

Se considera ca obiectele din joc se atrag sau resping reciproc. Fiecare obiect va avea diferite forte de atractie/respingere care depind de functia obiectului, dimensiune, etc.

Daunatorii vor fi atrasi de rame, deci ramele nu numai ca trebuie sa ocoleasca daunatorii, vor trebui sa fuga de ele.

Bonusurile se vor respinge reciproc.

# Râmele

Se pot misca in toate directiile (360 grade). Corpul ramei va fi cel mai probabil construit din cercuri (nu dreptunghiuri ca in figura) partial suprapuse. Cercurile inlesnesc calculul coliziunilor (forma geometrica simpla), iar rama va arata mai bine.

Ramele vor creste in lungime, posibil si in grosime (cercuri mai mari).

# Daunatori:

* Inverseaza comenzile
* Conduce rama in “reverse”
* Incetineste rama
* Forteaza directia doar pe 4 axe (sus-jos, stanga-dreapta si diagonalele)
* Scade puncte
* Scurteaza rama
* Mine (explozive) – pot “rupe” rama acolo unde lovesc
* “Shaky” râma

# Bonusuri

Putine, da’ bune

# Obiectul jocului

Vom dezbate care va fi scopul (adunam puncte, deathmatch, etc) mai tarziu.

## Idei

* Coada cu prioritati:
  + Lista prioritatilor
    1. Comenzi de la utilizator
    2. Afisare obiecte pe ecran
    3. Calculare pozitie rame
    4. Calculare pozitie alte obiecte
  + Semnal ceas (CLOCK): Mentine o rata de refresh constanta (fps)
* Forte de atractie/respingere
  + Se adauga fiecare obiect in coada si se calculeaza, cand ii vine randul, vectorul de atractie/respingere in functie de pozitia curenta a celorlalte obiecte
  + Se considera ecranul bordat cu forta de respingere (obiectele care se resping intre ele nu vor ajunge la marginea ecranului)
* Bonus/Daunatori
  + Bonusul are timp de viata limitat, iar la final dispare sau se transforma in daunator
* Rame
  + Ramele mai lungi se misca mai incet
  + Posibil joc cu calculatorul (AI)
  + 2 taste per utilizator pentru comanda directiei (inaintarea este continua)
  + Implementare pentru numar dinamic de jucatori (1-6 de exemplu)

Diacritice :ăâ