



Univerzitet u Sarajevu
Elektrotehnički fakultet Sarajevo
Odsjek za računarstvo i informatiku



Korisnička uputstva

Selma Ličina 19148

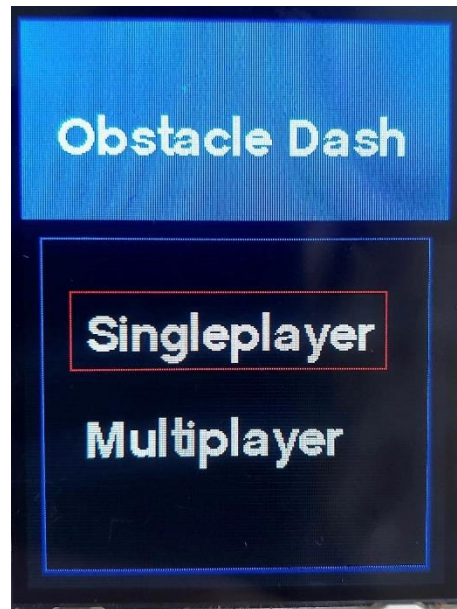
Selma Ljuhar 19177

Emir Kalajdžija 19059

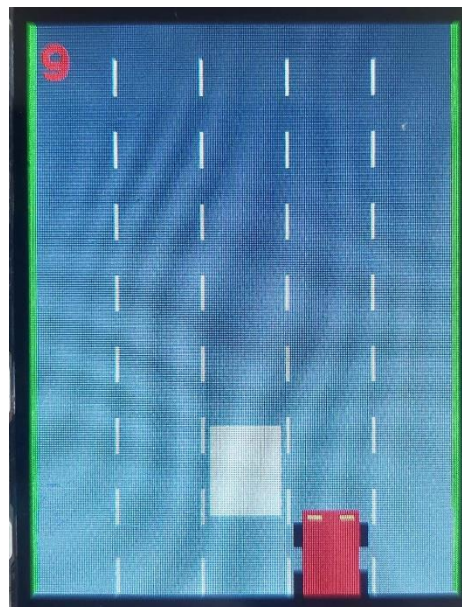
Kerim Halilović 19215

Aplikacija se pokreće na picoETF-u. Na početku aplikacije dostupan nam je početni ekran gdje su nam ponuđene dvije opcije za odabir:

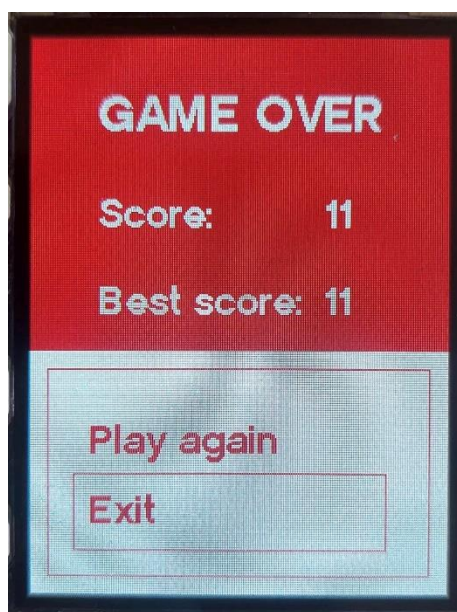
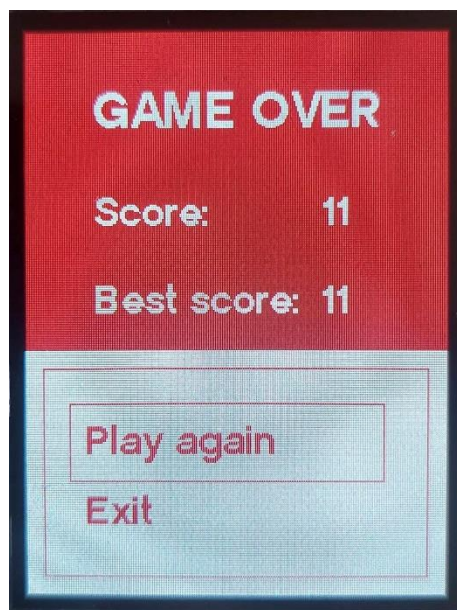
- singleplayer režim
- multiplayer režim



U singleplayer režimu jedan korisnik igra igricu gdje pokušava nadmašiti svoj highscore. Igra se igra koristeći joystick krećući se lijevo ili desno, a za cilj je izbjeći nadolazeće prepreke. Tokom trajanje igre u lijevom gornjem uglu prikazan je trenutni rezultat koji se povećava sa svakom izbjegnutom preprekom, a takodjer moguće je pauzirati igricu klikom na taster, a igra se nastavlja ponovnim klikom na taster.



Igrica se prekida onog trenutka kada jedna od prepreka dodirne automobil. Nakon prekida igrice prikazuje se trenutni rezultat koji se poredi sa dosadašnjim najboljim i ako je bolji taj rezultat postaje novi highscore. Takodjer korisnik ima opciju da igricu pokrene ponovo tako što odabere opciju "Play again" ili da napusti igricu odabirom na "Exit".



GAME OVER

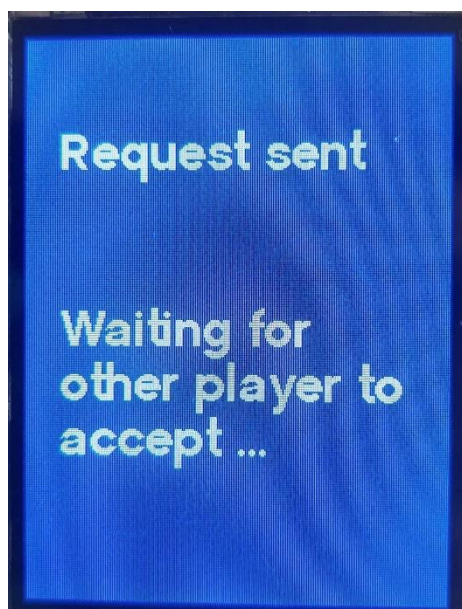
Score: 2

Best score: 11

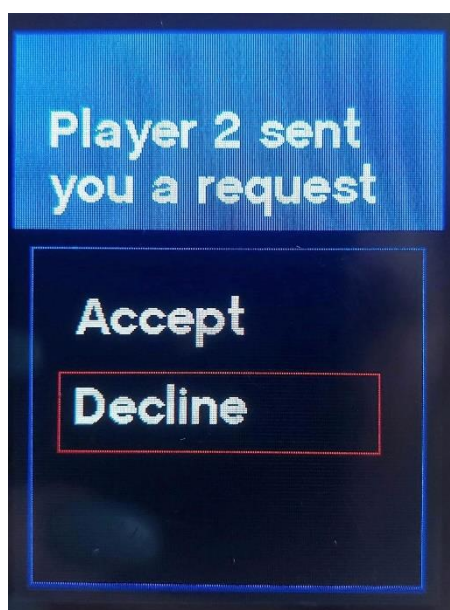
Play again

Exit

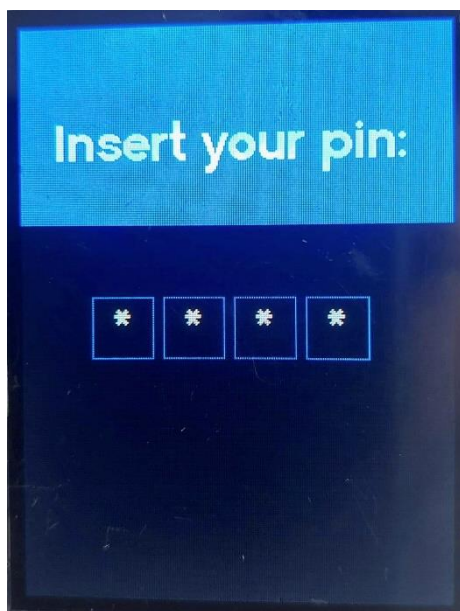
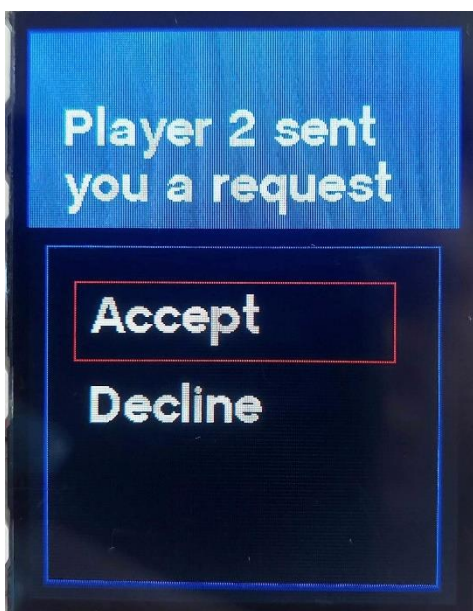
U multiplayer režimu aplikacija se koristi preko dva picoETF-a tako što je koriste dva korisnika koji se natječu koji će od njih imati veći rezultat. Nakon odabira opcije multiplayer šalje se zahtjev drugom korisniku, koji ima mogućnost da taj zahtjev odbije ili prihvati.



Ako drugi korisnik odbije zahtjev, igra se vraća na početni ekran za oba korisnika.



Ako korisnik prihvati zahtjev za igru, otvara se ekran za unošenje pin-a. Da bi mogli pristupiti igri oba korisnika moraju unijeti isti pin. Ukoliko se desi da korisnici ne unesu isti pin igrice se vraća na početni ekran.



Insert your pin:

3 2 1 3

Press button to confirm

Igra u multiplayer režimu se završava nakon što oba korisnika izgube, pobjednik je onaj koji ima veći score. Igračima se prikazuje ekran na kojim je prikazan njihov rezultat, a pritiskom joysticka igrica se vraća na početni ekran.

