



Co se bude dít ?

Top Down hra

Cíl první hodiny

Urychlené odevzdání úkolu

Top down hra

Domácí úkol

Jaký byl ?

Nový email:

ficek_r@itstep.academy

Komunikace

Vyhovuje vám email ?
Nebo chcete něco jiného ?

Materiály

tinyurl.com/construct3-5

Start plocha

- Tlačítka pro start a ukončení hry
- Pozadí, lákavé ne jen čistě bílé
- Velikost - 800x1200

Level

- Level - 3000x3000
- Vložíme objekty dlaždicové pole, myš
- Dlaždicové pole otevřeme v editoru a vložíme tam obrázek našeho pozadí
- Pozadí by mělo být ve tvaru čtverce

End plocha

- Možnost restartování hry při ztrátě všech životů
- Pozadí, lákavé ne jen čistě bíle
- Velikost - 800x1200

Postava

- Vesmírná loď
- Jméno - hráč
- Chování - [8 Direction], centrovat
- Proměnná název - HP
- Hodnota proměnné - 100

Nepřítel

- Vesmírna loď, ale jiná než hráč
- Jméno - nepřítel
- Přidáme chování smyčka a náboj
- U náboje nastavíte rychlost na 200
- U smyčky upravíme její parametry
- Proměnná název - HP
- Hodnota proměnné - 100

Nepřátelská základna

- Veliká loď
- Jméno - nepřátelská-základna
- Proměnná název - HP
- Hodnota proměnné - 100

Náboje

- Mimo hrací plochu si přidáme dva odlišné náboje
- Jeden s názvem - hráč-střela
- Druhý s názvem - nepřítel-střela
- Každá střela bude mít chování náboj a ZrušMimoPlochu

Střelba

- U hráče naprogramujeme střílení pomocí stisku tlačítka, akce pak bude že hráč vytvoří další objekt hráč-střela
- nepřítel bude střílet každou vteřinu

Nový nepřátele a jejich otáčení

- Nepřátelská-základna každých 5 vteřin vytvoří novou nepřátelskou loď
- nepřátelská loď při vytvoření instance se otočí o `random(0,360)`

Životy hráče

- Na naši herní plochu přidáme objekt Text, ten bude v levém horním rohu naší plochy
- Název - HP
- Chování - ukotvení
- Každý tik bude nastaven na "HP: " & hráč.HP
- Při dotyku se nepřátelskou střelou se hráči ubere 10 HP
- Při dotyku s nepřátelskou lodí se hráči ubere 25 HP
- Při dotyku s mateřskou lodí se hráči ubere 50 HP
- Pokud hráč budem mít 0 HP nebo menší hra se ukončí

Život nepřítele

- Při dotyku se hráčskou střelou se nepřátelské lodi ubere 10 HP
- Při dotyku s hráčskou lodí se nepřátelské lodi ubere 25 HP
- Pokud nepřítel bude mít 0 HP nebo menší loď se zničí

Život mateřské lodi

- Při dotyku se hráčskou střelou se mateřské lodi ubere 10 HP
- Při dotyku s hráčskou lodí se mateřské lodi ubere 25 HP
- Pokud mateřská loď bude mít 0 HP nebo menší loď se zničí

Rozšíření do konce hodiny

- Další předměty ve hře (lékarníčka, meteorit)
- Pohyb matřské lodi
- Generování mateřské lodi
- Počítadlo skóre
- Generování navíc přidaných předmětů
- Při zničení nepřítele vytvoří předmět
- Ukončení hry při zničení mateřské lodi s 500 HP