

Softvérová špecifikácia

Vianočná počítačová hra „Snehuliaci útočia“

Hra pozostáva z týchto typov objektov – delo, projektil, snehuliaci, skóre

Delo sa nachádza naspodku obrazovky. Znázornené je jednofarebným obdĺžnikom. Hráč ho pohybuje šípkami doprava alebo doľava alebo pohybom myši v okne, kde sa berie do úvahy len jej x - ová súradnica.

Po stlačení klávesy na výstrel (napr. X), alebo stlačením tlačidla myši, delo vystrelí **projektil** (kruh / vianočná hviezda) smerom k hornému okraju obrazovky. Potom môžu nastať dve situácie:

- Zásah – projektil trafi snehuliaka a snehuliak je zničený. Hráčovi sa **pripočíta bod do skóre**
- Mimo – projektil preletí hornú hranicu obrazovky a nič sa nestane

Snehuliaci sú vytváraní v pravidelných intervaloch, vždy s inou x súradnicou. Pohybujú sa rovno smerom k dolnému okraju obrazovky. Figurujú ako NPC. Znázornení sú svetlomodrým kruhom. Akonáhle sa snehuliak dostane do úrovne dela, hra sa končí a hráč prehráva. Pokiaľ hráč dosiahne istý počet bodov, vyhráva.

Vylepšenia:

- A)** Nahradit' jednoduché geometrické útvary textúrami generovanými buď procedurálne alebo načítanými ako obrázky.
- B)** Vytvoriť snehuliakov s rôznymi vlastnosťami - rýchlosť, životy (musia byť zasiahnutí viacerými projektilmi, aby boli úplne zničení) , veľkosť, sebaobránné schopnosti (tiež vedieť strieľať)
- C)** Medzi snehuliakmi sa budú pohybovať neškodné ovečky, za ktorých zastrelenie sa odpočítajú body
- D)** Predstavivosti sa medze nekladú. Navrhnite vlastné modifikácie ...

