# Uvod

Logičke računalne igre (engl. Puzzle Video Games) igraču predstavljaju problem koji je rješiv primjenom logičkog zaključivanja nad skupom pravila. Za razliku od mnogo ostalih žanrova igara, ne zahtijevaju mehaničku spretnost ili brzinu reakcije, dakle tempo igranja im je sporiji i postupak rješavanja nivoa opušteniji. Postoje iznimke (npr. Tetris) gdje je vremenski faktor ključan. Povijesno gledano, logičke igre bile su među prvim video igrama koje su stekle veliku popularnost i opću prepoznatljivost. Zbog jednostavnosti dizajna, kao i činjenice da su dolazile unaprijed instalirane na mnoge operacijske sustave bile su pristupačne gotovo svakome (npr. Minesweeper ili Solitaire na Windows OS-u). Kasnije su nastajale i logičke igre smještene u 3D okruženju koje dijele svojstva s naslovima drugih žanrova poput FPS (npr. Portal). Postojeća igra koja je najviše utjecala na ovaj rad je vjerojatno Sokoban, japanska video igra dizajnirana 1981. u kojoj igrač slaže kutije na predviđena polja u kompaktnoj mapi koja predstavlja skladište. Pravila igre ovog rada su sljedeća: Na pravokutnu podlogu zadanih dimenzija generiraju se objekti – kutije i igračev lik – zvrk. Cilj igre je dovesti zvrk na označeno ciljno polje. Korisnik može micati zvrk ili bilo koju kutiju i to tako da ju pošalje u jednom od četiri osnovna smjera (gore, desno, dolje, lijevo) pravocrtno dok se ne zabije u drugi objekt ili ne odleti s podloge. Pri uspješnom rješavanju nivoa, automatski se generira novi, nasumično postavljajući kutije, no osiguravajući rješivost. Također je moguće podesiti dimenzije podloge i broj kutija koje će stvoriti na njoj. Zbog nasumične prirode stvaranja mape, nikad nije osigurana kompleksnost, no podešavanjem parametara može se mijenjati vjerojatnost za generiranjem zahtjevnijeg nivoa. Ideja je da igra potiče rješavanje većeg broja nivoa u jednoj sjednici i da igrač bude zadovoljan ukupnom zahtjevnošću skupa odigranih nivoa.

# 1. Algoritam generatora mape

---

# 2. Korištene tehnologije i alati

---

# 3. Modeli i materijali

---

# 4. Struktura programskog rješenja

---

# 5. Način rada igre

---

# 6. Obrada korisničkog unosa

---

# Zaključak

---

# Literatura

<https://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle_video_game>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Sokoban>

# Sažetak

---

# Summary

---

# Skraćenice

---

# Privitak

---