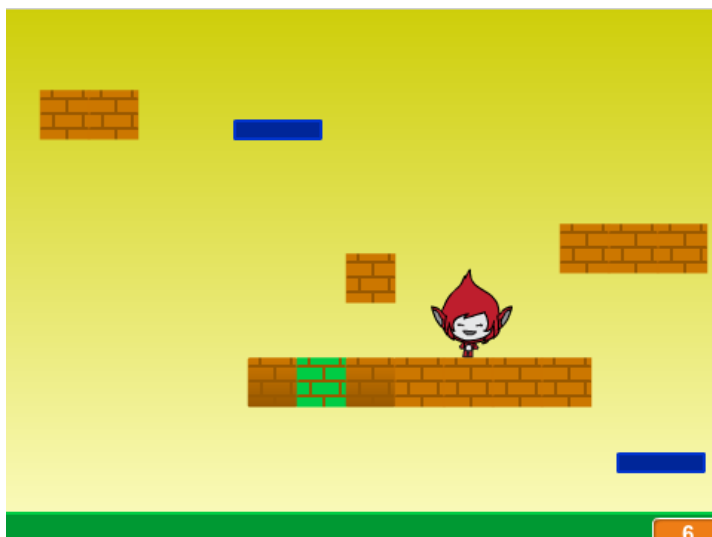


Introduksjon

Før Super Mario fikk sine egne spill het han Jumpman. I dette prosjektet skal vi lage et Super Mario-lignende plattformspill. Det er ganske involvert, og vi vil derfor dele opp prosjektet i fire deler som til sammen blir et spennende spill.

I denne andre delen skal vi fokusere på hvordan vi kan gjøre avansert kollisjonsdeteksjon, og blant annet merke forskjellen på om Jumpman står på en plattform eller hopper opp i en plattform nedenfra.



Oversikt over prosjektet

Dette prosjektet består av 4 deler hvor vi stadig videreutvikler spillet vårt.

- ☐ I [del 1](#) programmerte vi helten vår, Jumpman, og spesielt animerte vi ham alt etter som om han stod i ro, løp eller hoppet.
- ☐ I denne delen vil vi se hvordan vi kan oppdage at Jumpman berører forskjellige ting, og spesielt hvordan vi kan se forskjellen på om han hopper opp i en plattform eller står på toppen av den.
- ☐ I [del 3](#) skal vi utvide verdenen vår ved å flytte på bakgrunnen. Vi vil da kunne løpe rundt og oppdage plattformer utenfor skjermen.
- ☐ I [fjerde og siste del](#) vil vi lære hvordan vi lager flere nivåer, samt hvordan vi kan inkludere elementer som smarte fiender og bevegelige plattformer.