

Prijava završnog projekta iz predmeta Windows programiranje za ak. 2021/22.

Radni naziv projekta (programa): **Ratovi zvijezda: Povratak na Naboo**

Članovi tima za razvoj projekta (max. 2):

1. Irvana Hrustić
2. Amir Šljivić

Kratak opis projekta:

Na osnovu igrice: **Indiana Jones and the Lost Treasure of Pharaoh** će biti pozadina i izgledati naš prozor. Također na osnovu te igrice će nam izgledati prvi i drugi level.

Glavni lik naše igrice je Leia Skywalker, odnosno princeza Leia Organa. Pratit ćemo ju u potrazi za njenim kajber kristalom kako bi napravila svoj lightsaber. Posjetit će majčinu rodnu planet Naboo.

Igrica se sastoji od 5 levela i 6-og bonus levela. Prozor će biti sličan igrici koja je navedena iznad. Prepreke, kao i penjanje po zidovima, prva pomoć će biti slično igrici **Tomb Raider 2D Underworld mobile game, Prince of Persia Classic, Hocus Pocus, Watergirl and Fireboy.**

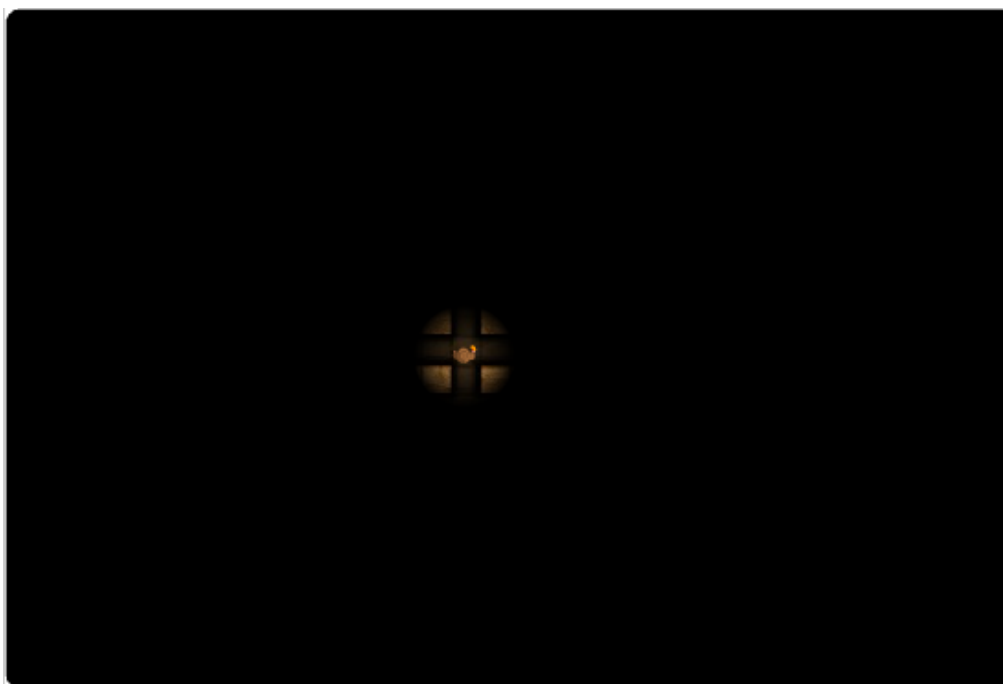
Prvi level se sastoji od prepreka. Ovaj level se sastoji od 4 nivoa. Na prvom nivou se nalaze crvene barijere koje se isključuju u određenom redoslijedu kako bi bilo moguće proći kroz njih. Drugi nivo na podu ima trnje ruža koji će naš "health" smanje za određeni postotak. Moramo preko zidića da dodemo do trećeg nivoa. Na trećem nivou nas čekaju ptice zvane Nuna koje moramo da uništimo. Jedna od njih nosi jaje koje možemo pokupiti nakon što ju savladamo, to jaje nam povećava "health" na maksimum. Također one će da nas napadaju i imaju mogućnost da nam smanje "health" za određeni postotak. Četvrti nivo ima alpinistički zid kojeg moramo savladati da bi došli do poluge za vrata iza kojih se nalazi naš kajber kristal. Poluga kod kajber kristala će da nam otvori izlaz ovog levela.





Drugi level se sastoji od tamnog labirinta. Krug oko Leie će biti osvijetljen pomoću njenog kristala dok bude tražila izlaz iz labirinta. Na kraju će izbiti na površinu kroz tajna vrata ili otvor pećine i sl. Lokacija Crystal Cave of Naboo(izgled i tema prozora ovog levela). Po default-u boja Leinog kristala je plava, ali možda možemo napraviti da igrač izabere željenu boju kristala koja će osvijetljivati tamni labirint i biti korišten kasnije u borbi..

[https://starwars.fandom.com/wiki/Crystal_Cave_\(Naboo\)](https://starwars.fandom.com/wiki/Crystal_Cave_(Naboo))



Treći level je potjera. Leia sjeda na “speeder” i bježi od stormtroopera(jurišnika). Odlazi od pećine ka palači Naboo. Prozor će izgledati kao bokocrt. Možemo postaviti ograničenje vremena koje je potrebo da dođe do palače. Moguće da ćemo postaviti i prepreke koje mora zaobići na putu do palače dok je prate eksplozije okolnih mina.

Četvrti level će biti sadržan unutar petog. Leia će prići stolu kako bi konstruisala svoj lightsaber. Tada ćemo otvoriti novi prozor i prikazati slagalicu. Igrač u ovome levelu mora da sastavi slagalicu Leinog lightsabera. Neće mu biti data slika na raspolaganje kao pomoć. Kada se uspješno sastavi slagalica vratit ćemo se na prethodni prozor gdje počinje bijeg iz palače Naboo. Leia mora kroz hodnike da se probije kroz nadolazeće jurišnike i robote kao u igrici **Star Wars Episode 3: Revenge of The Sith**. Na kraju levela ćemo predstaviti boss fight. To može biti neki bounty hunter npr. Mandalorian. Ako se taj boss fight završi u predviđenom vremenu(nagradnom vremenu) pojavit će se message box sa porukom da li želimo da odigramo bonus rundu. Ako ne želimo onda će se igrica završiti.

Bonus level će biti zasnovan na 3D simulaciji borbe u svemiru. Tu ćemo napraviti razgovor između Han Solo-a, Chewbacca i Luke Skywalkera koji će nakon borbe otići i pokupiti Leiu sa Naboo-a u Falconu. Level se završava tako što oni pobjegnu u hyperspace.

Možemo koristiti muziku iz filmova, tv serija u levelima, te mudre izreke od džedaja u 2 levelu dok traži izlaz iz labirinta.

NAPOMENA: Bonus level smo ostavili kao dodatni izazov pošto je u pitanju 3D. Ukoliko budemo vremenski ograničeni ovaj level ćemo najvjerovatnije izbaciti.