Super zeko – koncept

Planirane klase:

* Zeko [nasljedjuje klasu Sprite]
* Mrkva, Zamke [nasljedjuju apstraktnu klasu Likova]

+ nadogradnja Sprite sa svojstvom Level/Razina

1. Zeko

* Nasljedjuje od klase Sprite
* Ima dodatna svojstva Bodovi, Brzina, VisinaSkoka (?)
* Ima metode Skakanje (override Kretanja), Doticanje(?)

Metoda Skakanje() koristi/overrida metodu Kretanja tako da putem brzine, visine skoka i x/y koordinata mijenja kretanje lika u skakanje.

1. Likovi [apstraktna klasa]

* Sadrzi svojstva Vrijednost, Brzina, nasljedjuje Sprite klasu
* Ima 2 izvedene klase: Mrkva, Zamke
* Mrkva ima pozitivnu vrijednost bodova, a zamke negativnu

Intro

* Naslov igrice
* Odabir izmedju 2 moda
* Highscore
* Upute
* Izlaz

Mod 1 – Normal

* Zeko se stvara na sredini pozornice
* Okrece se prateci misa, a kako korisnik klikne misem on skace
* Zadatak je ugrabiti mrkve koje se stvaraju pri dnu pozornice, a izbjegavati zamke
* Pocinje se s niskim levelom i malom brzinom, kako level raste, raste i brzina kojom se vrsi interakcija izmedju svih likova
* Level se povecava sa svakih 10-15 ulovljenih mrkvica, a mrkvice/zamke se na ekranu zadrzavaju ovisno o njihovoj brzini
* Igra je gotova cim zeko uleti u jednu zamku

Mod 2 – Vremenski

* Mrkvice se pojavljuju na nasumicnim mjestima u igri pri velikoj brzini
* Cilj igraca je isklikati sto je vise moguce mrkvica u 30-45 sekundi