Opis projekta

Bubble Trouble

Dominik Mikulčić, Lorena Novak, Petra Škrabo, Tihana Štifanić, Katarina Šupe

Retro igra izrađena u Processingu napravljena po uzoru na igru hrvatskog kreatora Krešimira Cvitanovića. Igrač je predstavljen likom koji puca u mjehuriće koji odskaču od tlo i postaju manji ukoliko ih igrač pogodi. Svaki put kada igrač pogodi mjehurić, on se razdvoji u nekoliko manjih, a na igraču je da pripazi da ga ti manji mjehurići također ne pogode. Svaki level ima vremenski limit u kojem igrač mora pokušati uništiti sve mjehuriće što brže.

Predviđeni datum završetka rada: 1.4.2021.

Poveznica na projekt na Githubu: <https://github.com/katarinasupe/Bubble-Trouble>

Dnevnik rada

* 10. ožujka 2021. (Dominik Mikulčić): implementirano dijeljenje lopte kad ona udari koplje bilo gdje ispod vrha (riječ je o malim promjenama u funkciji *Ball.CheckSpearCollision*), potom je prilagođeno oduzimanje života (dodavanjem atrubuta *is\_being\_hit* klasi *Ball* koji pamti udara li lopta igrača) te su zatim funkcionalnosti igre prilagođene za dva igrača (dodavanjem liste *players* koja sadrži sve igrače pa se funkcionalnosti implementiraju na sličan način kao kod liste *balls* i dodavanjem pomoćne varijable *quantity* koja pamti broj igrača) – 6 sati