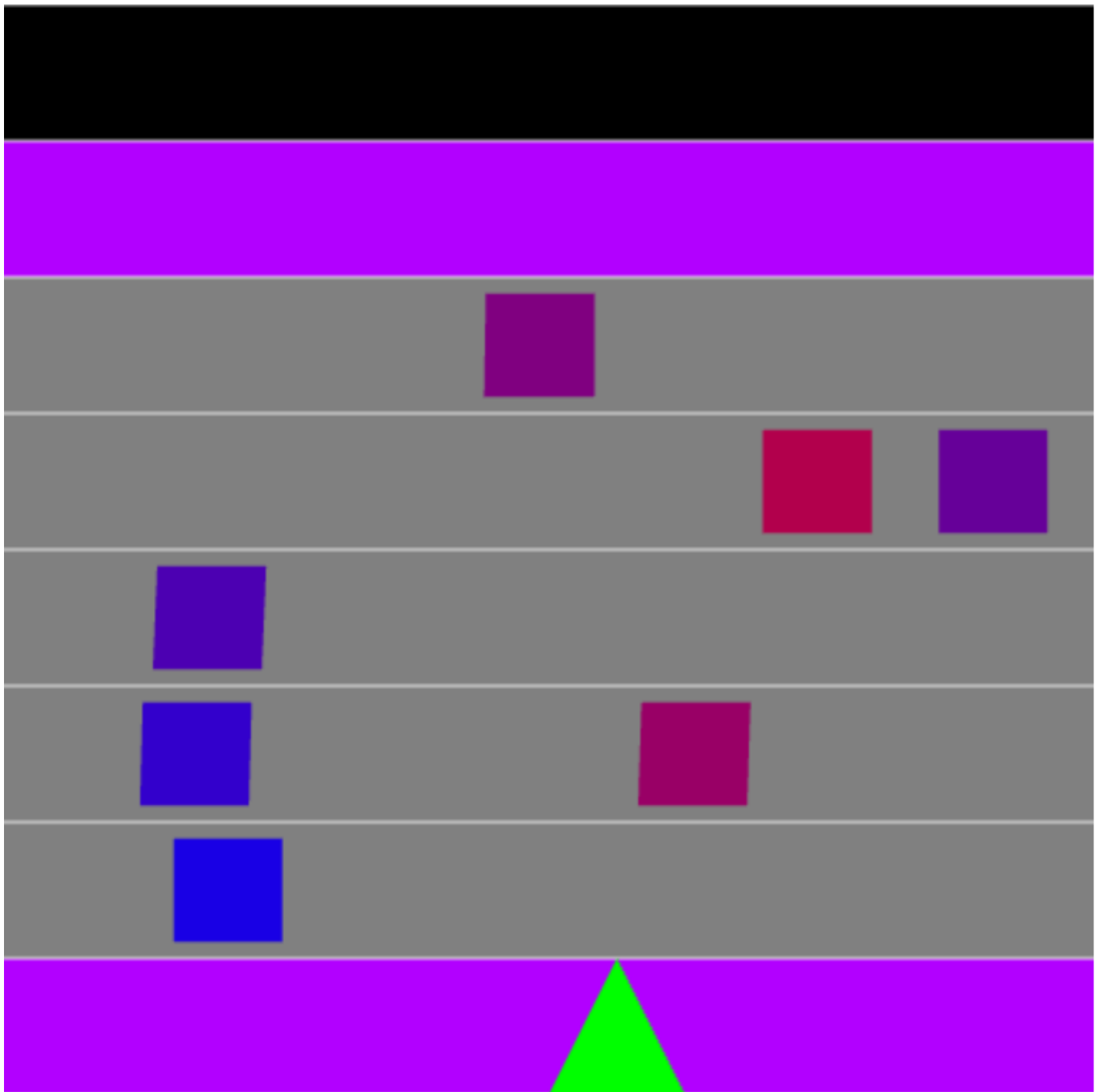


Tölvugrafík ~ Einstaklingsverkefni 1 ~ Frogger

Í þessu verkefni hönnum við Frogger tölvuleikinn.

Hér er mynd af forritinu í keyrslu



Við erum með þríhyrning sem táknar froskinn, kassana sem tákna bíla. Fjólubláau kassarnir tákna byrjunar og endasvæðið og gráuu er akreinarnar. Við uppfærum og prentum út stigin (í vafranum) í hvert skipti sem leikmaður kemst frá einum fjólubláa reit yfir í hinn.

Viðbætur

- Allir bílarnir eru með mismunandi lit
- Við erum með 5 brautir
- Á tveimur brautum erum við með 2 bíla

Aðalatriði í kóðanum og gallar

- Við notum hnitakerfi **[i,j]** þar sem *i=row* og *j=column* fyrir flestan kóðann
 - mikilvægt fyrir árekstrarskynjunina
- Erum með tvo klasa (**Player** og **Cars**) sem sjá um allar hnitafærslur
- Stigin eru í console á vafranum, birtast ekki sem strik í leiknum
- Froskurinn er ekki með hraða skilgreindan hraða, hann flakkast bara um leið og maður ýtir á örvatakkana

Hlekkur á forritið (og kóðann) :

https://koltepri.github.io/Computer_Graphics_Haust_2023/verkefni1/frogger.html

Óðinn Ágústsson