

# 3. Laboratorijska vježba

## Space Shooter

Mislav Križan

## 1. Opis

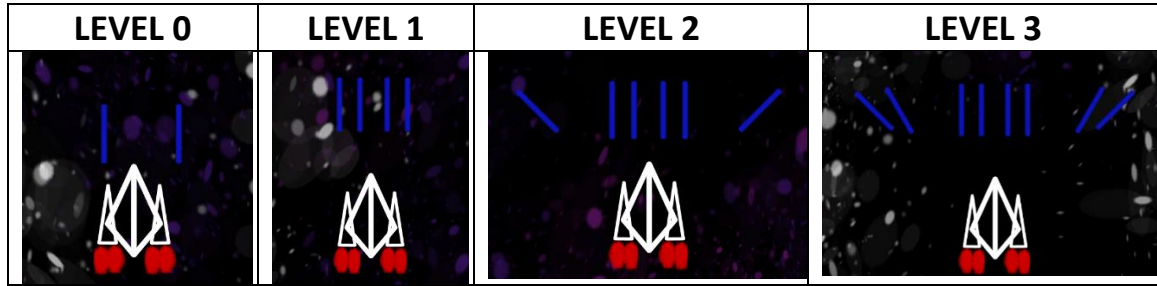
Za treću laboratorijsku vježbu izrađena je igrica Space Shooter.

Igra predstavlja zamišljenu avanturu svemirskog broda koji se kreće kroz svemir. Svemirski brod se konstantno pokušava obraniti od raznih neprijatelja. Cilj igre je preživjeti što duže te uništiti što više neprijatelja kako bi se sakupilo što više bodova. Uništavanjem neprijatelja povećavaju se bodovi igrača.







Igrač kontrolira brod, te ga može pomicati u svim smjerovima ekrana. Međutim, brod ne može proći granice ekrana. Svemirski brod na početku igre ima tri života, te se oni mogu pratiti u gornjem lijevom kutu. Brod se može obraniti ispaljivanjem projektila gdje svaki uništen neprijatelj povećava bodove igrača. Što više bodova svemirski brod sakupi, to postaje veći level. S većim levelom brod dobiva mogućnost pucanja više projektila odjednom s više različitih pozicija na brodu (tablica 1).

**Tablica 1 Utjecaj levela**

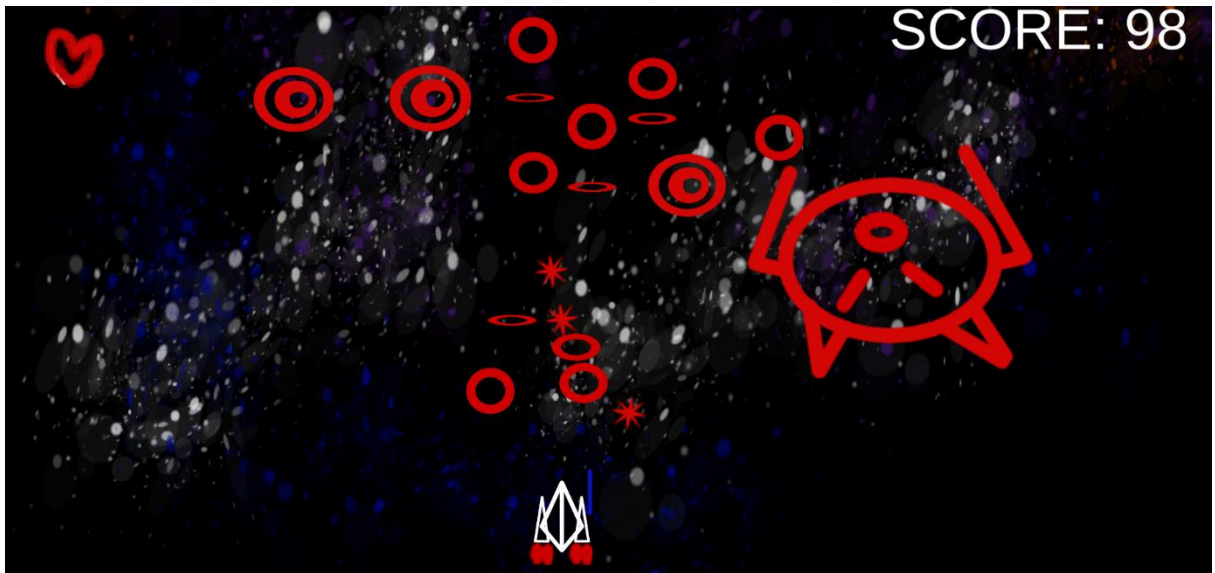


Unutar igre postoje razni neprijatelji s različitim osobinama. Glavne osobine neprijatelja su izgled, količina života i brzina. Brzina određuje koliko brzo će se neprijatelj kretati prema igraču, dok količina života određuje koliko je potrebno projektila ispaliti na neprijatelja kako bi bio uništen. Ti atributi ovise o pojedinom tipu neprijatelja (tablica 2). Cilj svakog neprijatelja je doći do igrača kako bi igrač izgubio živote. Radi toga svi neprijatelji se konstantno kreću prema igraču.

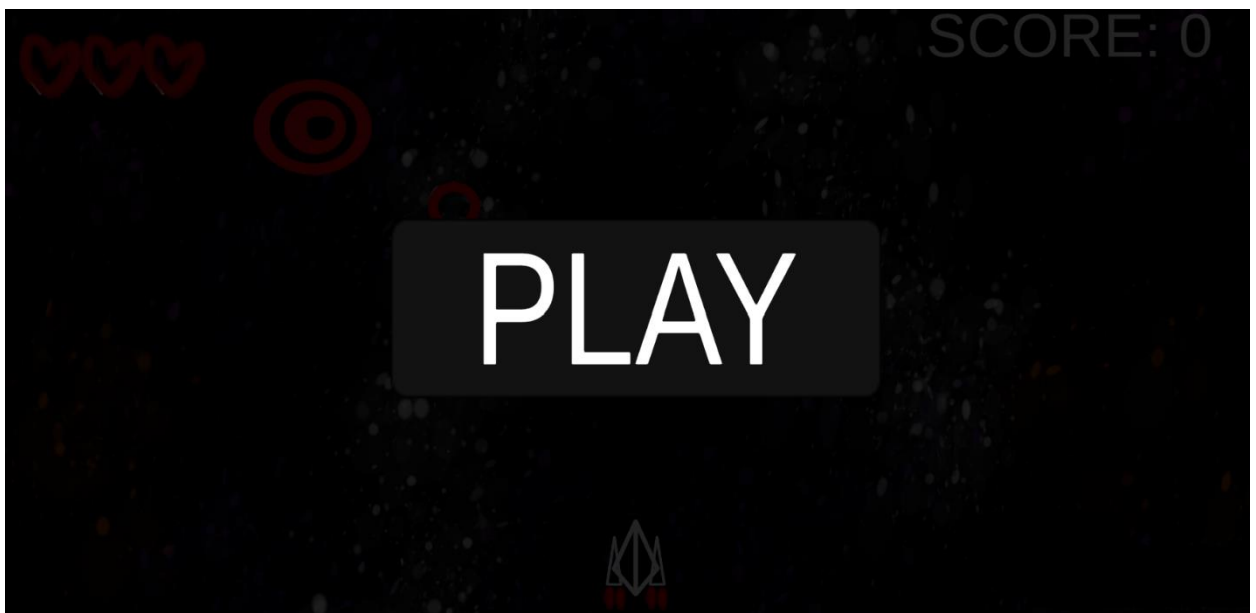
**Tablica 2 Vrste neprijatelja**

Neprijatelj 1	Neprijatelj 2	Neprijatelj 3	Neprijatelj 4
			
Život: 1	Život: 1	Život: 10	Život: 150
Brzina: 3	Brzina: 5	Brzina: 1	Brzina: 0.25

Kako igrač sve duže preživljava, igra stvara sve više neprijatelja od kojih se igrač mora zaštititi. Neprijatelje stvara izvor (engl. *spawner*) koji u određenom periodu instancira zadanog neprijatelja u nasumično odabranoj lokaciji unutar zadanog radijusa oko vlastite pozicije.



U slučaju da neprijatelj dodirne svemirski brod, svemirski brod gubi život. Kada igrač izgubi sve živote, igra se pokreće isponova.



## 2. Upute za pokretanje

Igrica se pokreće pritiskom na tipku PLAY.

Igrač se može pomicati s tipkama W (gore), A (lijevo), D (desno), S (dolje).

Pritiskom tipke SPACE brod ispaljuje projekte.