Potjera

Aida Omanović, Manuela Pleša, Alen Živković

Opis:

Napravit ćemo malo jednostavniju aplikacijsku verziju popularnog televizijskog kviza Potjere. Naša će Potjera biti igra za dva igrača od kojih će jedan biti igrač, a drugi lovac.

U prvoj fazi igre koja će trajati minutu s odbrojavanjem na ekranu će se ispisivati pitanja te polje ispod njih u koje igrač mora upisivati odgovore te za svaki točan odgovor dobiva dodatnih 3500 kuna na svoju potencijalnu nagradu koja je naravno na početku nula kuna. Igrač može i preskočiti pitanje ako ne zna odgovor ako jednostavno stisne Enter (što će aplikacija očitati kao krivi odgovor). Nakon isteka minute, čije je odbrojavanje unatrag do nule prikazano u gornjem kutu ekrana, počinje druga faza igre.

U ovoj se fazi lovac napokon uključuje u igru. Simulira se dio emisije „na ploči“ u kojoj igrač pokušava pobjeći lovcu odgovarajući na pitanja s tri ponuđena odgovora. Prvo igrač mora odabrati koju će ponudu uzeti. Prikazana je ploča kao u emisiji, veliki stog sa sedam polja, te tri ponude: srednja (ona koju je osvojio u minuti prve faze), niža (niža nagrada, ali jedno polje bliže bijegu) te viša ponuda (viša od srednje, ali korak dalje bijegu i bliže lovcu). Nakon toga počinje lov. Igrač počinje na poziciji na ploči s obzirom na odabranu ponudu, a lovac počinje na samom vrhu izvan ploče. Ispod ploče se ispisuje trenutno pitanje i tri ponuđena odgovora. Budući da igrač i lovac igraju lokalno na istoj tipkovnici igrač će moći dati odgovor A), B) ili C) ako pritisne tipke A, S i D redom, a lovac ako pritisne J, K i L. Točan odgovor pomiče ili igrača ili lovca za jedno polje prema dolje (igrač je na ploči prikazan kao polje s odabranim iznosom, a lovac kao crveno polje s trokutom), a krivi odgovor ih ostavlja na istoj poziciji na ploči. Igra završava u dva slučaja: ili igrač dolazi do kraja ploče i osvaja odabrani iznos ili ga lovac sustiže i izbacuje iz igre. U oba se slučaja na ekranu ispisuje prigodna poruka.

Potrebna oprema: Processing

Poveznica na projekt na Githubu: <https://github.com/manuelaplesa96/Potjera>

DNEVNIK RADA

Tim: 1h - Dogovor teme projekta.

2h – Dogovor oko raspodjele i organizacije poslova.

Tim: 5h – Traženje adekvatnih pitanja i sastavljanje odgovora za obje faze igre.

Alen: 8h – Početna stranica i prva faza igre.

Manuela: 5h – Oblikovanje pravila.

Aida: 5h – Dodavanje pravila u aplikaciju.

Tim: 1h – Dogovor o daljnjim fazama igre.

Aida: 5h – Odabir iznosa za drugu fazu igre.

Alen: 10h – Funkcionalnost druge faze igre.

Manuela: 5h – Provjera svih završnih stanja i implementacija zadnje stranice.

Aida: 3h – Testiranje svih funkcionalnosti i faza igre.

Manuela: 4h – Popravljanje uočenih grešaka.

Tim: 2h – Dogovor oko dizajna Potjere.

Aida: 5h – Dizajn naslovnice, odabira iznosa prije druge faze igre, stranica s prigodnom porukom i timera.

Manuela: 5h – Dizajn pozadine u prvoj fazi igre, druge faze igre i zadnje stranice s prigodnom porukom.

Tim: 3h: Sastavljanje dokumentacije i opisa projekta.

Tim: 1h: Završni popravci i dogovori oko prezentacije projekta.