

Beküldési határidő:

A március 12-ei héten esedékes labort megelőző nap 23 óra 59 perc. A feladat védeése március 29-én lesz esedékes, amikor az első öt kiadott feladatból három határidőre beküldöttet kell majd megvédeni úgy, hogy az ötödik kötelező. (Hasonlót fogunk csinálni a második öt feladattal is, ott is az utolsó lesz kötelező majd.)

Beküldés módja:

A már ismertetett módon az alábbi Google Form link segítségével:

https://docs.google.com/forms/d/1L_j5ugRNV0KV5oAFsgkuww3DuelkY_zlE9d1bditz6A

Leírás:

Egy egyszerű játékot kell készíteni, amelyben az a játékos célja, hogy még azelőtt lője le a mozgó űrhajót, mielőtt az összes tölténye elfogy.

Az űrhajót egy ellipszisből és egy félkörből kell elkészíteni, olyan módon, hogy a kör az ellipszis felett helyezkedjen el a kirajzolás után. Az űrhajó az ablak két oldala között mozog (pattog) vízszintes irányban, és minden egyes irányváltás után egyre gyorsabban halad tovább egy megadott sebesség eléréséig. Ahhoz, hogy az űrhajót kilője a játékos, 10-szer kell azt eltalálnia. A sikeres találatról az űrhajó színének, ami tetszőlegesen választható, a fokozatos megváltoztatásával kell visszajelzést adni a játékosnak. Tehát minden egyes találat után a kiválasztott szín egy egyre inkább telített változatával kell kirajzolni az űrhajót.

A képernyő alján elhelyezkedő toronyból tud a játékos az űrhajóra lőni, ami két részből áll. Egy téglalap reprezentálja az épületet, egy vastag vonal pedig az ágyút. Az utóbbit egér segítségével lehet mozgatni, olyan módon, hogy az mindig a téglalap tetejének a közepétől pontosan az egérkurzor irányába fog nézni. Az ágyú bal egérgomb lenyomására kilő egy darab lövedéket, amely egyenletes sebességgel halad majd tovább, a haladási iránya pedig megegyezik azzal az iránnyal, amerre az ágyú nézett a kilövés pillanatában.

A képernyő két oldalán helyezkednek el a felhasználható lövedékek (oldalanként 28 darab). A lövedékek szorosan helyezkednek el egymás mellett és felett összesen hét sorban, úgy, hogy alulról felfelé haladva minden egyes sorban egyel több töltény helyezkedik el. A sorok az ablak mindkét oldalán a falhoz vannak igazítva. Amikor a felhasználó lő egyet, akkor először a bal oldali „kupacból” veszünk el egy löszert fentről lefelé haladva. Ha azon az oldalon minden golyót elhasználtunk, akkor a jobb oldalon kezdjük ugyanígy előlről.

Ha sikerült 10-szer eltalálnia a játékosnak az űrhajót, vagy az összes löszere elfogyott, akkor az ablak hátterének a színét meg kell változtatni annak függvényében, hogy melyik következett be.

Fontosabb, a videóban nem feltétlenül látszó kritériumok:

A játékot gombnyomásra lehessen elindítani, valamint szintén egy gombnyomásra lehessen újratekdeni, ha már vége lett.

- Ha egy golyó elhagyta az ablakot akkor töröljük.

Videó:

<https://youtu.be/w80nIQjEVAY>