Platformer

# Opis

Igra predstavlja klasičnu platformsku igru, inspirisanu klasicima kao što su Super Mario, Donkey Kong i slično, ali, naravno, uz puno manje opcija. Cilj igre je da se pokupe svi novčići (Coin-i) i pri tome ne dođe u kontakt sa lavom koja dolazi u tri različita oblika – stacionarna lava (nepomjerajuća), horizontalno kretajuća lava te “dropping” lava koja “kapa” iz neke platforme. Igra će imati minimalno jedan nivo (level) i imati će opciju da igrači kreiraju vlastite levele tako što će napraviti mini mapu levela.

Igrač također može mijenjati izgled igrača, zida, lave ili novčića, međutim preporučuje se jednobojni blok (jer se zidovi ili lave znaju razvući pa se samim tim i proslijeđena slika razvuče što zna izgledati vrlo ružno).

# Tehnički detalji

* Level se kreira tako što se parsira niz stringova. Određeni karakter predstavlja određenu strukturu levela.
* Crtanje levela se dešava tako što se proslijede karakteristike svakog objekta: Point, širina, visina te slika objekta
* Frame-to-frame refreshanje se dešava kroz klasu Level i tu se reaguje kada dođe do kolizija

Uz poznavanje C#-a igra se vrlo jednostavno može proširiti da podržava sljedeće opcije (što ne mora značiti da se neće nalaziti u izvornom kôdu igre, ako vrijeme dozvoli):

* Moguća promjena brzine pomjerajućih lava (kroz neki meni opcija)
* Moguća promjena brzine kretanja igrača, gravitacije igrača (kroz neki meni opcija) itd
* Moguća promjena veličine zidova, lava, igrača (kroz neki meni opcija)
* Različito reagovanje na pojedine kolizije (npr. omogućiti wall-jump od neki zid, ili mid-air double jump itd)
* Dodati mnogo drugih objekata (za ovo je potrebno naslijediti klasu GameObjects i overrideati metode za provjeru kolizija i ažuriranje pozicije za frame-to-frame provjere)