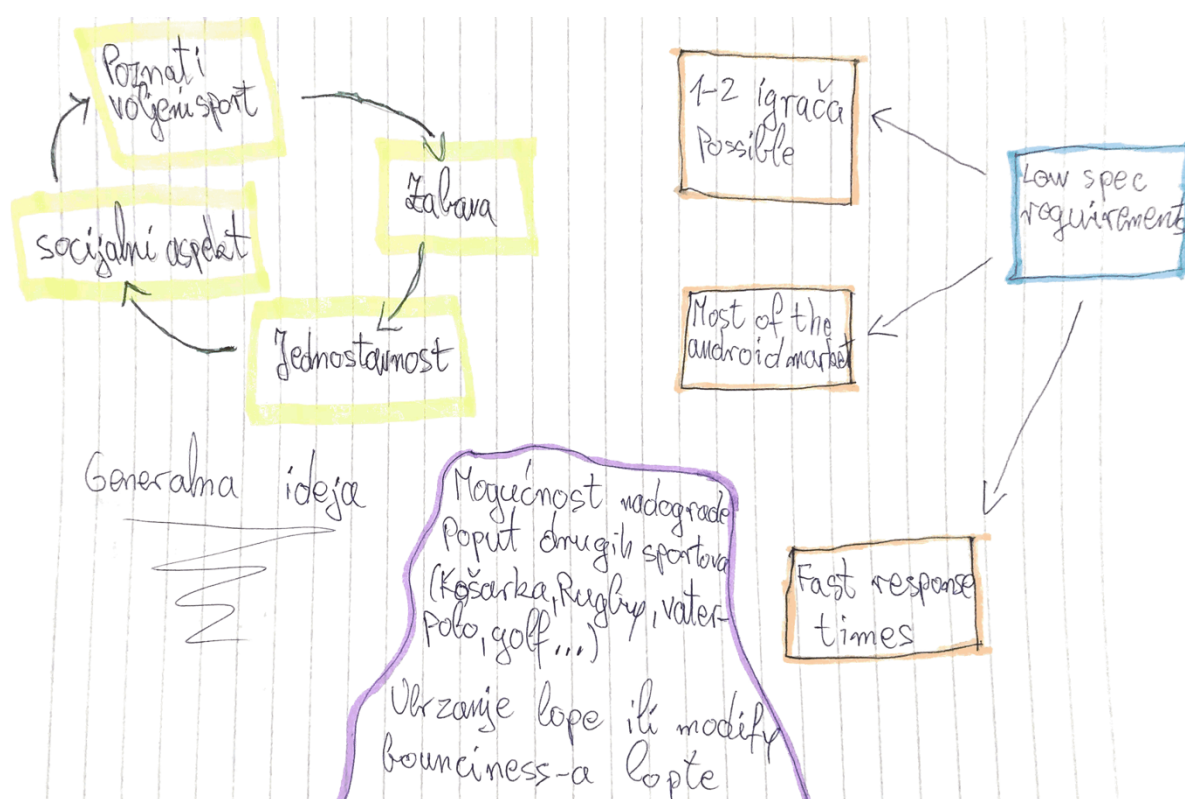


MiniFootball App

MiniFootball je aplikacija/igra za android uređaje osmišljena kao lokalni multiplayer do 2 igrača. Postoji i opcija single playera protiv bota koji je kontroliran od strane kompjutera. Igra nudi 3 težine igre, svaka sa brzim reakcijama i boljim potezima od strane bota. Razine su Easy, Medium i Hard, te se pri uključivanju Multiplayera ugase jer u lokalnom multiplayeru težina ovisi o skillu svakog od igrača. Igra je podržana na svim android uređajima koji imaju android 4.1 ili više. Igra je dobro optimizirana te će se odlično pokretati čak i na starijim uređajima. Također teren će se prilagoditi i većim ekranima poput onih na tabletima.


Generalna zamisao



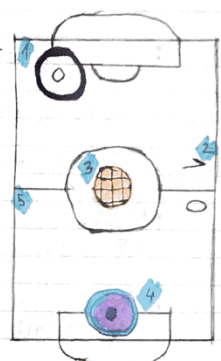
Skica Gui dizajna i najbitnijih elemenata

1) Menu i main scena

MiniFootball app
Gui skica



- 1: Izgled terena
- 2: Naslov igre
- 3: Botun za pokretanje
- 4: Checkbox za localni Multiplayer
- 5: Izbornik težine u singleplayeru



- 1: RealMadrid/Ai(Pot)/2nd Player
- 2: Score(Rezultat)partija se igra do dva
- 3: Lopta za igranje
- 4: Barcelona/1st Player
- 5: Linija terena koju igrači ne smiju prekršiti

B) Play mode

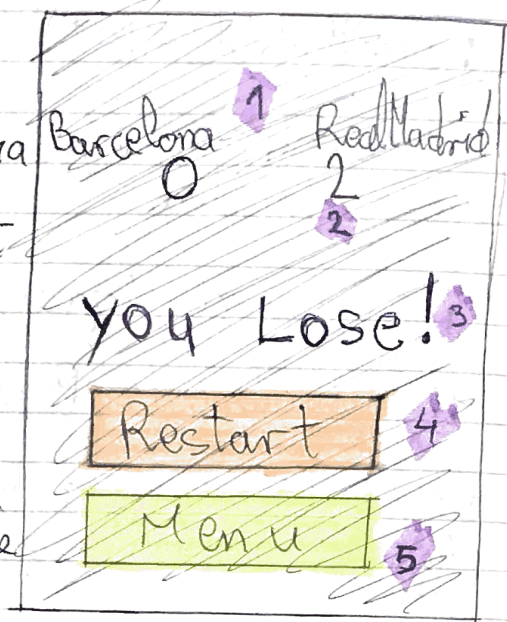
a) Menu screen

Dodatni opis: Teren je odmah prikazan kroz smooth tranziciju u igru. Checkbox uklanjanja razine težine u Multiplayeru težina je određena skillom igrača.

Dodatni opis: Centar se ne smije prekršiti jer bi inače igrači samo igurali loptu u gol. RealMadrid (pot) se offseća na početku da ne bi hvatao svaku loptu.

2) Post game screen

- 1: Imena igrača
- 2: Score u partijama
- 3: Win or Lose text
- 4: Restart button vodi opet u sj. partiju
- 5: Menu button vodi u početni izbornik



Dodatni opis: Tek pri odlasku u meni se briše score partije. Score nema limit. Restart je instantan!

Opis klasa:

- 1) Collider2D – Služi za oblikovanje 2D objekata
- 2) Collision – Služi za kontrolu dodira između objekata
- 3) Vector2 – Sadrži x i y smjer
- 4) Boundary – Definira granicu terena
- 5) Transform – Definira poziciju, rotaciju i veličinu objekata
- 6) WaitForSeconds – Kaže koliko treba čekati u nekim situacijama
- 7) GameValues – Sadrži neke bitne stvari poput multiplayer selektora i težine igre
- 8) AudioManager – Skripta za kontrolu zvukova
- 9) Iresetable – Reeset pozicije igrača
- 10) AiScript – Glavna skripta za Bota/2nd igrača
- 11) PlayerMovement – Kontrola kretanja igrača
- 12) BallScript – Kontrolira ponašanje lopte
- 13) MenuManager – Bavi se kontroliranjem glavnog izbornika
- 14) ScoreScript – Skripta koja pazi na rezultat partije
- 15) PlayerController – Sadrži kontrole za igrača i bota
- 16) UiManager – Sadrži i kontrolira sve vezano za Ui aplikacije
- 17) MonoBehaviour – Glavna klasa iz koje deriviraju sve skripte u Unity-u