



ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE  
Fakulta riadenia  
a informatiky

Semestrálna práca z predmetu *Informatika 1*

## **PLAYING WITH FIRE**

**vypracoval:** Michal Pilarčík  
**študijná skupina:** 5ZYI15  
**cvičiaci:** doc. Martin Mazúch  
**termín cvičenia:** piatok bloky 1-3



## Cieľ projektu

Cieľom môjho semestrálneho projektu bolo vytvorenie programu, ktorý by bol čiastočná imitácia flash hry Flaying with fire 2.

## Popis programu

V hre sú dve ovládateľné postavy, ktoré sú schopné sa hýbať horizontálne alebo vertikálne. Nedokážu stúpiť na miesta s prekážkou. Dokážu položiť bombu na miesto, kde stojí postava.

Sú dva druhy prekážok, zničiteľné alebo nezničiteľné bloky. Podľa ich druhu, bud' zmiznú alebo nezmiznú, keď vedľa nich vybuchne bomba.

Ked' zničiteľný blok zmizne, je šanca, že na jeho mieste vznikne vylepšenie života alebo vylepšenie bomby. Hráč, ktorý na toto vylepšenie stúpi, ho získa.

Ak vylepšenie vyzerá ako srdce, hráčovi sa vráti jeden život, ak teda už nemá plný počet životou. Maximálny počet životou je tri. Hráči začínajú s plným počtom životou.

Ak vylepšenie vyzerá, ako červená bomba, hráč získa bombu navyše, ktorá sa dá položiť v čase, keď je už jedna jeho bomba položená. Maximum bomb, koľko hráč môže mať sú tri. Obaja hráči začínajú s jednou.

Počet životou a počet bômb oboch hráčov je viditeľný na pravej polovici hernej obrazoky.

Maximálny počet vylepšení na mape v jednej chvíli je štyri. Teda na mape môžu byť súčasne až štyri nezobraté vylepšenia, ktoré si ešte neprivlastnil žiadnený hráč. Ale v takej situácii, ak je zničený zničiteľný blok, ďaľšie vylepšenie nevznikne.

Prekážky v hre tvoria mapu. Hráč si na začiatku v menu môže vybrať jednu z troch voliteľných máp.

Cez položenú bombu sa nedá prejsť dokým nevybuchne a keď sú hráči v okolí svojej alebo nepriateľskej bomby, v čase jej výbuchu, stratia život. Hráč, ktorý prišiel o všetky životy prehral.

Hra končí keď nastane výhra hráča jedna, výhra hráča dva alebo remíza ak hráči v rovnakú chvíľu zomrú.

V čase, keď už je zvolená mapa sa dá hra pozastaviť. Keď je pauza spustená, na obrazove je vypísané ovládanie oboch postáv. Tím istým tlačidlom, s ktorým sa pauza spúšťa a aj vypína.

Ked', jeden z hráčov zomrel, vypíše sa výherca na obrazovke, vypíše sa doterajší počet výhier a dá sa vybrať ďaľšia mapa. Taktiež sa vymazú všetky objekty starej mapy.

Stratégia hry:

Kedže, postavy nie sú schopné prejsť cez položené bomby, postavu sa dá zablokovať bombou a tým sa ujistiť, že stratí život.



Na mape môžu, byť súčasne, iba štyri vylepšenia naraz. Preto ak jeden, hráč má viacej bômb a životou ako druhý a na jeho stane mapy sú štyri vylepšenia má výhodu. Tým, že ich nevezme zapríčiní, že už nové nezniknú. Druhý hráč bude musieť buď bojovať s nevýhodou alebo sa prebojovať k daným vylepšeniam.

## Používateľská príručka

„Klinutým ľavého tlačidla myši“ po zapnutí hry alebo začiatku novej hry, si hráč vybere mapu v menu.

Klávesa „P“ spustí alebo vypne pauzu, neplatí v menu.

Ovládanie postavy 1:

Pustenie klávesy „šípka hore“ posunie postavu o jeden krok hore.

Pustenie klávesy „šípka dole“ posunie postavu o jeden krok dole.

Pustenie klávesy „šípka pravá“ posunie postavu o jeden krok pravo.

Pustenie klávesy „šípka ľavá“ posunie postavu o jeden krok ľavo.

Pustenie klávesy „enter“ položí bombu.

Ovládanie postavy 2:

Pustenie hornej „W“ posunie postavu o jeden krok hore.

Pustenie dolnej „S“ posunie postavu o jeden krok dole.

Pustenie pravej „D“ posunie postavu o jeden krok pravo.

Pustenie ľavej „A“ posunie postavu o jeden krok ľavo.

Pustenie tlačidla „space“ položí bombu.