# RAČUNALNA ANIMACIJA – 3. LABORATORIJSKA VJEŽBA

# Bewitch – kratki opis

U sklopu 3. laboratorijske vježbe implementirana je originalna video igra „Bewitch“. Igrač kontrolira vješticu koja leti na metli i mora se obraniti od nadolazećih valova agresivnih šišmiša i nemrtvih čarobnjaka koristeći vlastitih magičnih sposobnosti. Neki od koncepata obrađenih na predmetu Računalna animacija koji su korišteni u izradi ove video igre su animacija, detekcija kolizije, te sustavi čestica.

# Opis rješenja

## Kontrola vještice

Vještica se unutar scene može pomicati u smjeru naprijed-nazad (x-os) i gore-dolje (y-os), što igrač može kontrolirati pritiskom na tipke W, A, S i D. Vještica ne može izaći iz okvira scene što je ostvareno postavljanjem ograničenja na poziciju vještice unutar scene s maksimalnim i minimalnim vrijednostima x i y koordinate.

Vještica također ima sposobnost pucanja električnog projektila kako bi uništila nadolazeće neprijatelje. Lijevim klikom na miš bilo gdje unutar scene, vještica ispucava projektil u smjeru miša. Projektili koji izađu iz okvira scene uništavaju se kako bi se sačuvala memorija i poboljšale performanse.