

An illustration of two hands clinking beer mugs. The mugs are filled with golden beer and have thick white foam on top. The hands are wearing grey sleeves with white cuffs. The background is a solid light orange color. The text 'FlipCup' is centered over the mugs, and 'tylko na komputerze' is centered below it.

FlipCup

tylko na komputerze

Zasady gry (tej oryginalnej)

- ✓ Gracze dzieleni są na 2 drużyny, które mają taką samą ilość osób.
- ✓ Każdy w kubeczku ma nalane piwo (lub inny napój, ale przeważnie piwo).
- ✓ W momencie rozpoczęcia gry, po jednym graczu z każdej z drużyn zaczyna pić piwo (nie zawsze są to koniecznie osoby naprzeciwko siebie, ale w podstawowej wersji tak właśnie jest).
- ✓ Gdy wypiją piwo próbują „flipnąć” kubek.
- ✓ Po udanym „flipnięciu” kolejna osoba zaczyna pić piwo ze swojego kubka a następnie próbuje „flipnąć” kubek.
- ✓ Gra kończy się gdy jedna z drużyn „flipnie” wszystkie kubki.



Źródło: Wikipedia



Źródło: istockphoto

Zasady gry (mojej)

- ✓ Gracze dzieleni są na 2 drużyny, które mają taką samą ilość osób. – to się nie zmienia.
- ✓ Mają narysowany w programie kubek napęczniony piwem, i aby je wypić muszą naciskać odpowiedni klawisz (drużyna po lewej – „a”, drużyna po prawej „l”).
- ✓ Po „wypiciu” muszą wycelować w środek belki, aby „flipnąć kubek”.
- ✓ Tak jak w oryginalnej grze – kończy się gdy jedna z drużyn flipnie wszystkie swoje kubki.

Pieski: Pij (0/20)

Gracz: 0/4



Pieski: Pij (10/20)

Gracz: 0/4



Źródło: opracowanie własne

Technologie, funkcje, problemy

- ✓ Gra została napisana w pythonie, przy użyciu pakietu pygame.
- ✓ Napisałam kilka funkcji rysujących, np. kubek (odpowiednio wypełniony piwem), komunikat o udanym flipnięciu, pop-up z instrukcją.
- ✓ Funkcje dot. „flipowania” – uruchamiająca pasek do flipa, sprawdzająca czy flip jest udany, zmieniająca kierunek ruchu paska gdy flip jest nieudany.
- ✓ Główną częścią programu są menu główne, z którego można otworzyć instrukcje, zacząć nową grę.
- ✓ Problem, który zauważyłam późno to sytuacja, w której jednej drużynie uda się „flipnąć” a druga jest w trakcie – ekran się „zamrazał” po obu stronach. Problemem było użycie `pygame.time.delay(2000)`, które na 2 sekundy zawieszało grę. Zamiast tego pobieram czas rozpoczęcia wyświetlania wiadomości o udanym flipie.