

Ime:

Prezime:

Broj indeksa:

-
1. (51 bod) Napisati klasu `HidingSprite`. Ova klasa predstavlja proširenje klase `Sprite` koja uvodi dodatno stanje `hidden`. Kada je `HidingSprite` u stanju `hidden` ne prikazuje se na ekranu i ne može da se kreće. `HidingSprite` u bilo kojem trenutku može preći u stanje `hidden`, iz ovog stanja `HidingSprite` može preći u bilo koje drugo stanje kretanja.
 2. (61-80 bodova) U klasi `HidingSprite` omogućiti beleženje istorije stanja čuvanjem svakog stanja `sprite-a` u svakom `frame-u`. Po izlasku iz igre serijalizovati istoriju stanja u tekstualnu datoteku u kojoj je svako stanje zapisano u novom redu. Nakon pokretanja igre deserijalizovati sva stanja i reprodukovati istoriju kretanja `sprite-a`.
 3. (81-100 bodova) Implementirati klasu `Player` uz oslonac na `HidingSprite`. Igraču omogućiti da se po želji, pritiskom na taster, sakrije ili prikaže. Pored toga proširiti klasu `Player` tako da prilikom kretanja igrač iza sebe ostavlja trag u vidu otisaka obuće. Razmak između otisaka treba da bude 64 pixel-a a trag ne sme biti duži od 10 otisaka. Ukoliko je igrač ostavio 10 otisaka, pre pravljenja novog otiska uklanjanje se najstariji otisak koji je igrač ostavio. Trajanje otisaka je i vremenski ograničeno, svake tri sekunde nestaje po jedan od najstarijih otisaka.