

FAKULTA INFORMATIKY A INFORMAČNÝCH TECHNOLOGIÍ

Interaktívna aplikácia

KONTROLNÝ BOD 2

AUTOR: ADRIÁN VANČO

Predmet: Základy tvorby interaktívnych aplikácií

Meno cvičiaceho: Ing. Vladimír Kunštár

Čas cvičení: Štvrtok 18:00-19:50

Dátum: 20.03.2020

OBSAH

Popis základných cieľov a fungovanie hry	2
Hlavná obrazovka.....	3
Obrazovka s inštrukciami.....	3
Obrazovka skóre.....	4
Obrazovka po štarte na meno hráča a výber obtiažnosti	4
Obrazovka hry	5
Obrazovka pauznutia v hre	5
Obrazovka prehry	6
Obrazovka výhry	6
Objekty	7
Zvuky	8

Popis základných cieľov a fungovanie hry

Run Chicken Run! je zábavná hra, v ktorej sa hráč bude snažiť dostať svoju sliepku cez hustú premávku a rieku. Vo všetky vytvorených leveloch v ktorých sa postupne bude zvyšovať náročnosť. Hráč bude mať možnosť si vybrať aj samotnú náročnosť, ktorá bude rozhodovať o počte životov na level, rýchlosti áut na ceste a drieb, ktoré sa plavia po rieke.

Na výber budú 3 náročnosti a cieľom hráča je prejsť všetky levely za čo najkratší čas. No nebude to mať ale vôbec jednoduché, keďže autá jazdia veľmi rýchlo a hráč sa im musí vyhnúť a okrem toho je tu aj rieka, kde bude musieť hráč skákať cez plávajúce drevo aby nespadol do vody. Pomôckou pre hráča budú bonusy v podobe červeného a zeleného pierka, ktoré sa budú nachádzať v niektorých leveloch. Červené pierko zvýši rýchlosť sliepky na krátky čas a zelené spomalí autá a rieku o 25%.

Ovládanie je realizované pomocou šípok a medzerníku pre pauzovanie a odpauzovanie hry.

Detailný popis:

Autá- 2 typy, jedno rýchle druhé pomalšie odlíšené farbou. Autá budú mať možnosť pri viac pruhovej ceste šancu prejsť z pruhu do pruhu, inak pohybujú od hora na dol a opačne. Pri zrazení sliepky sa sliepka vráti na začiatok levelu a odráta sa život.

Drevá- V jednom smere sa pohybujú nahor a v druhom nadol. Jeden smer je rýchlejší ako druhý. Ak sliepka skočí mimo utopí sa. Znovu sa objaví na začiatku levelu a odráta sa jeden život.

Pierka- Nachádzajú sa v niektorých leveloch (záleží od obtiažnosti, ich výskyt) na ceste. Po zobrazení sa aktivujú.

Šípka hore – pohyb dohora

Šípka dole – pohyb nadol

Šípka doľava – pohyb doľava

Šípka doprava – pohyb doprava

Hru hráč vyhráva pokiaľ sa mu podarí prejsť všetky levely.



POHYB



PAUZA

Hlavná obrazovka



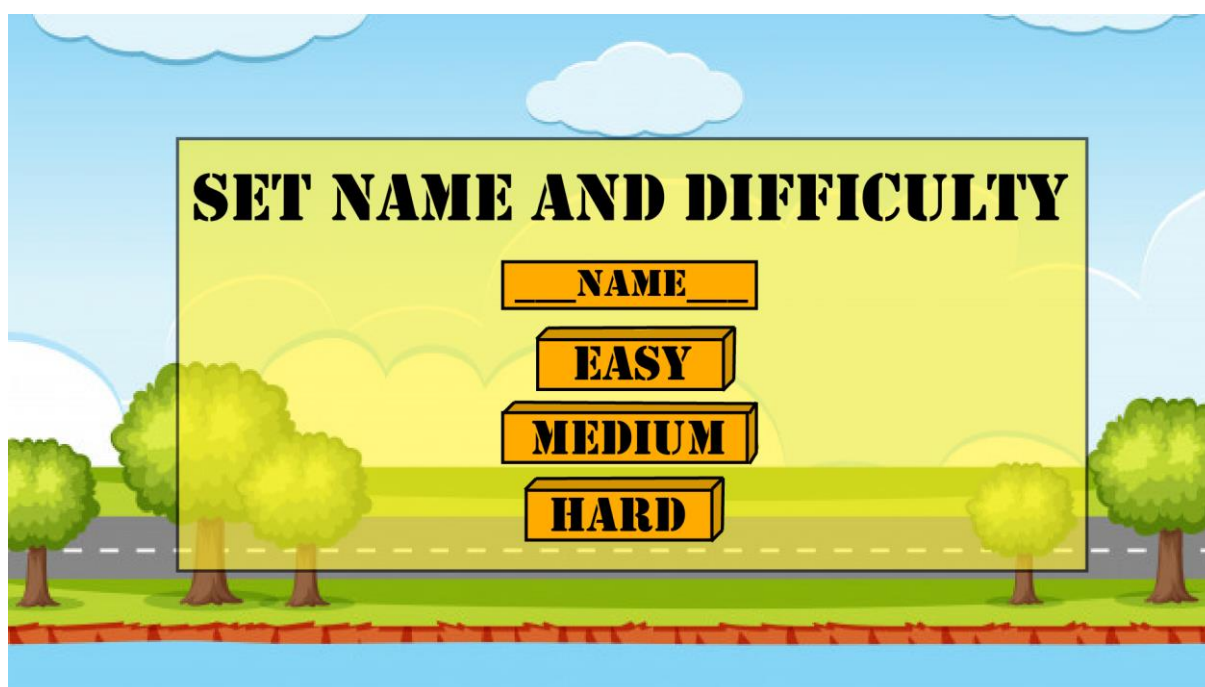
Obrazovka s inštrukciami



Obrazovka skóre

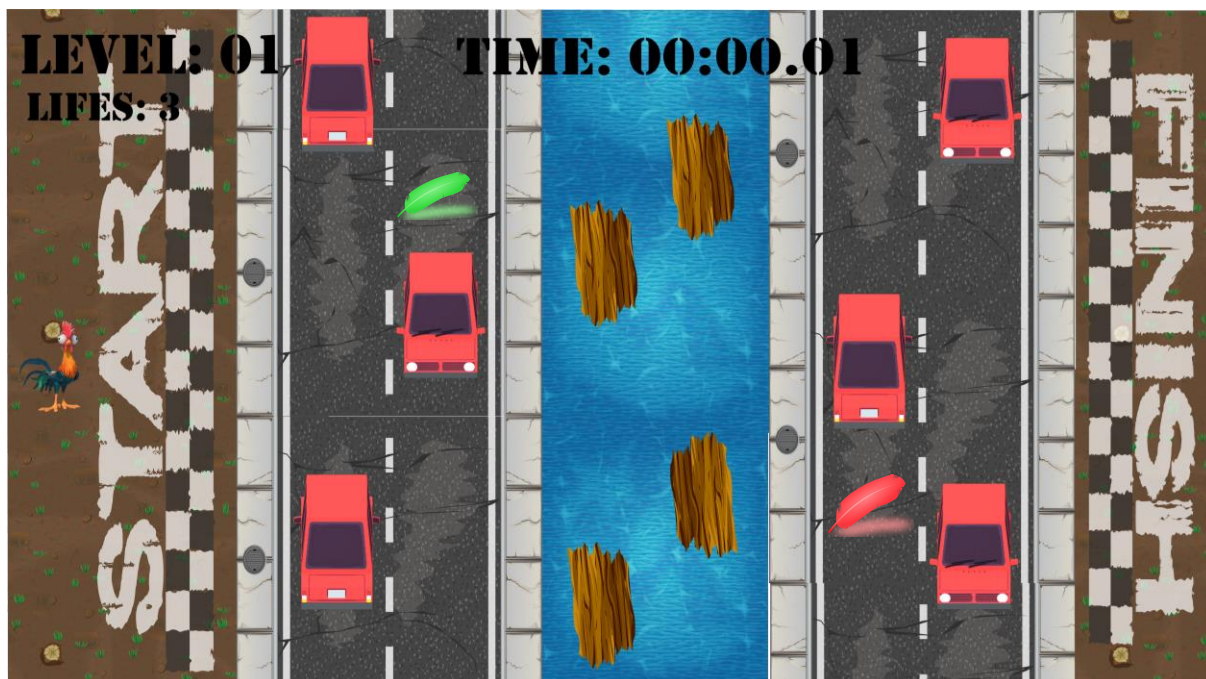


Obrazovka po štarte na meno hráča a výber obtiažnosti

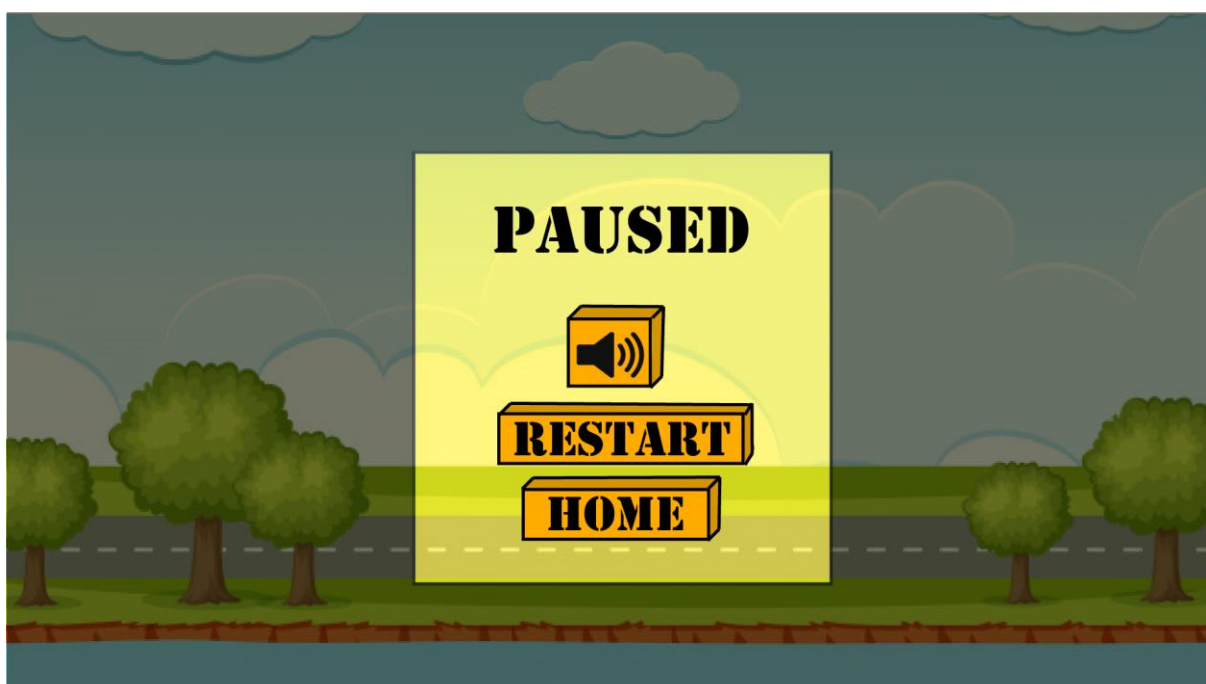


Obrazovka hry

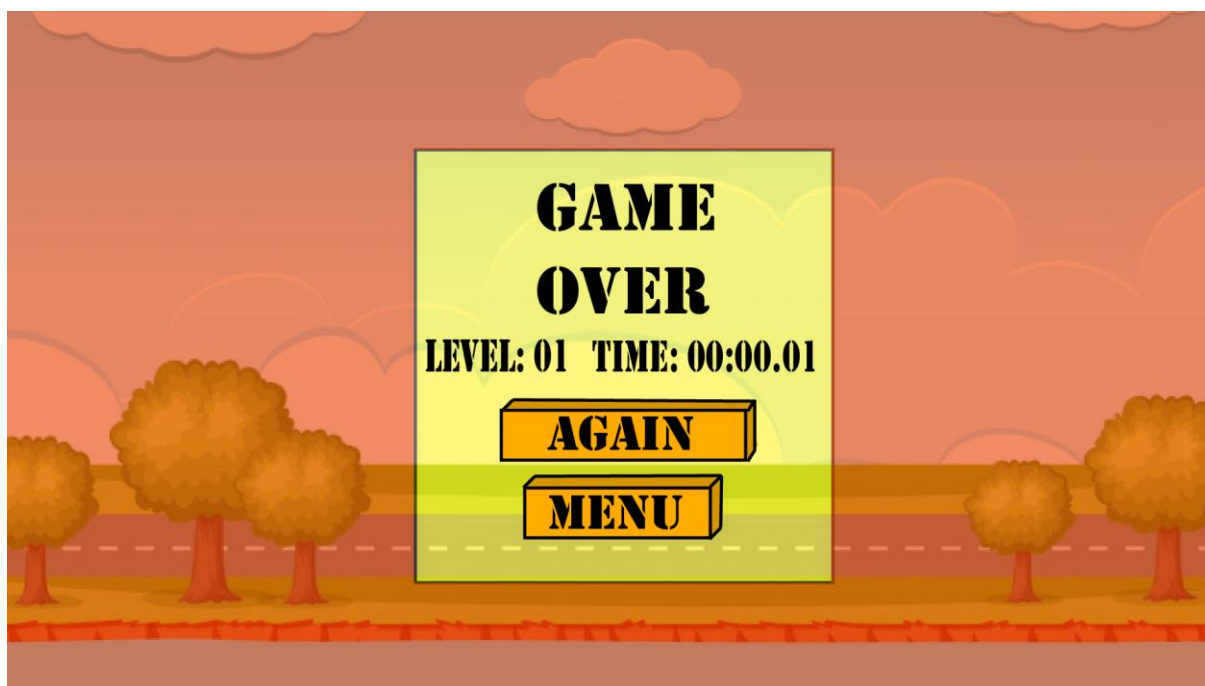
-Statická a vopred určená



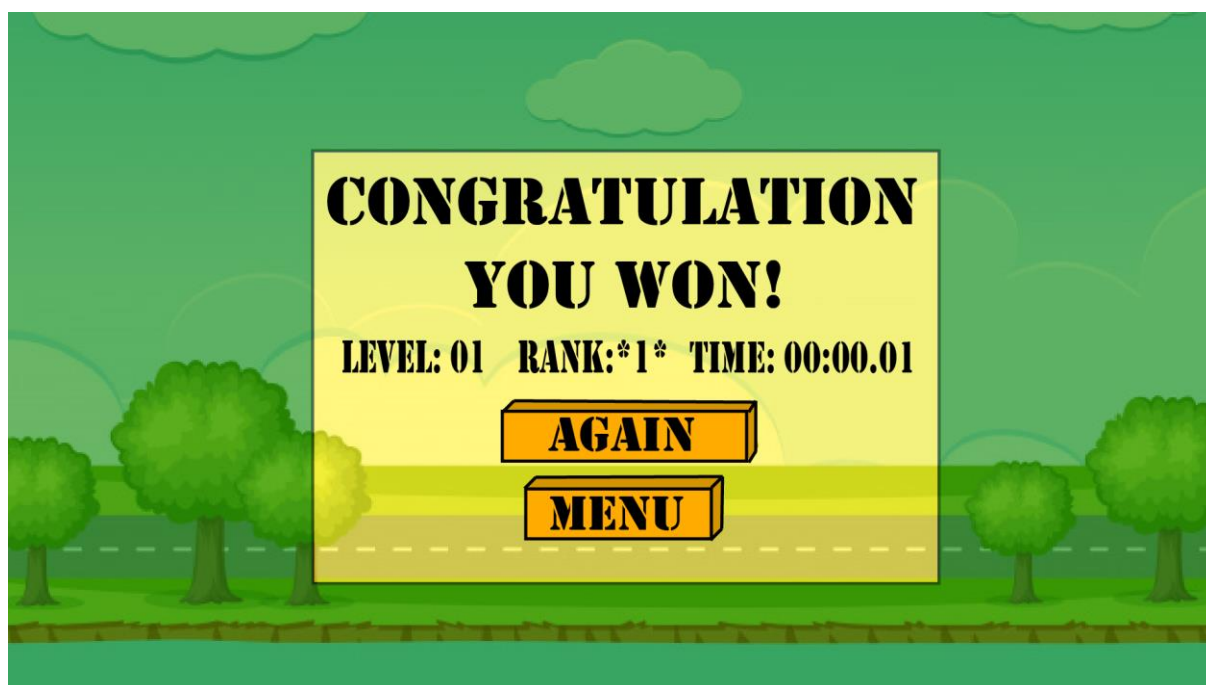
Obrazovka pauznutia v hre



Obrazovka prehry



Obrazovka výhry



Objekty

-Všetky obrázky objektov budú .png

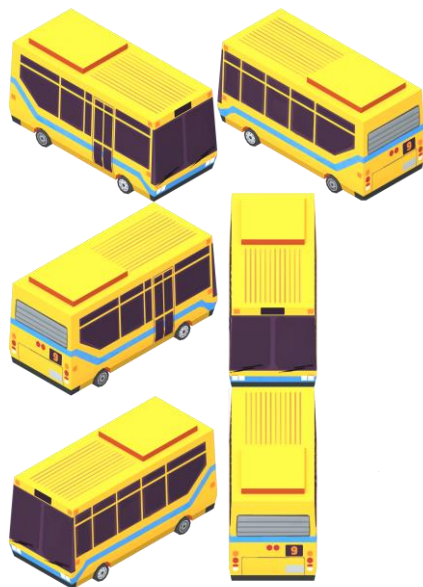
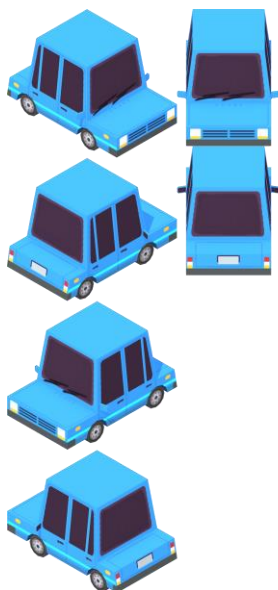
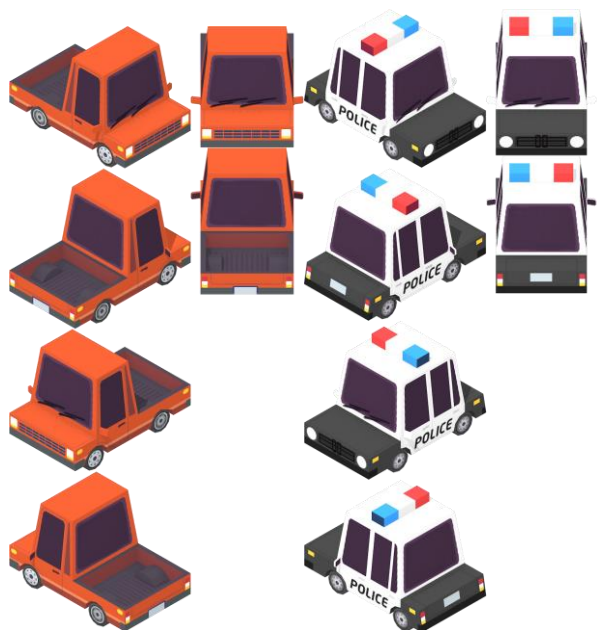
Obrázok hráča



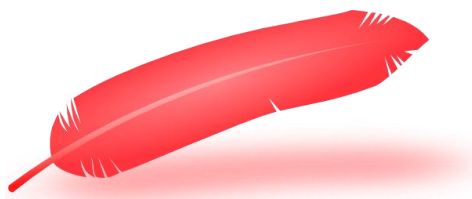
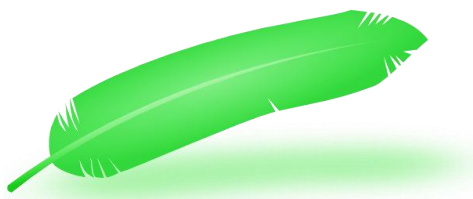
Obrázok plávajúceho dreva vo vode



Obrázky vozidiel



Obrázky pierok



Zvuky

Ide o stiahnuté zvukové stopy.

Zvučka do hry: Kľudná ukulele hudba.

<https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/ukulele>

Kliknutie na tlačidlo: Jednoduchý tón pri kliknutí na hocijaké tlačidlo.

<https://freesound.org/people/bubaproducer/sounds/107133/>

Ďalší level: Fanfára prejdienia levelu je krátka a stúpavá.

<https://freesound.org/people/jivatma07/sounds/122255/>

Zobratie itemu: Tón, ktorý značí zobratie dobrého bonusu.

<https://freesound.org/people/Kastenfrosch/sounds/162476/>

Koniec hry: Oscilujúci zvuk ktorý postupne zaniká a značí prehru.

<https://freesound.org/people/harrietniamh/sounds/415079/>

Výhra: Výherná krátka fanfára naznačujúca úspešný koniec hry.

<https://freesound.org/people/OEV/sounds/495005/>

Respawn: Zakikiríkanie

<https://freesound.org/people/Kinoton/sounds/452352/>

Smrť: Zapísknutie detskej hračky

<https://freesound.org/people/Breviceps/sounds/468443/>

Autá: Hluk premávky

<https://freesound.org/people/MEHRA/sounds/182415/>

Voda: Šplechnutie pri páde sliepky do vody

<https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/398704/>