Ideja za multiplayer igricu za završni rad

oba zadatka imaju identično :

SERVER STUFF:

* aplikacija koja kad se upali ima jedan lobby koji ima scrollable listu room-ova
* iznad liste postoji znak + kojim svatko može napraviti (hostati) svoj room
* klikom na postojeći room igrač se joina u room, maksimalno 5 igrača po room-u (3)
* u room-u, host ima opcije : započeti igru, izbaciti bilokojeg člana ili napustiti room (čime se room briše i svi igrači su izbačeni) i vraća se na lobby
* igrač koji se joinao u room može napustiti sobu
* kada host pritisne start, igra započinje

igre :

* Battle arena / pool (biljar)
  + projekt za završni rad
    - igra se sastoji od velikog poda na kojem se nalaze rupe i cilj je zgurati druge igrače u rupe (asocijacija na biljar)
    - svaki igrač ima count koliko je drugih loptica ubacio u rupe
    - na podu se nalaze razni buffovi koji olakšavaju ili otežavaju igru
      * dobar buff 1 : pojača snagu igrača (čime on lakše gura druge i teže ga je gurati)
      * dobar buff 2: ne možeš past u rupu
      * dobar buff 3 :
      * debuff 1 : oslabi snagu igrača (čime on teže gura druge te ga je lakše gurati)
      * debuff 2: ubrza igrača
      * debuff 3: zamijeni lijevo i desno
    - buffovi se ne stackaju vrijednostima niti trajanjima, ne možeš pokupiti isti buff koji je aktivan
  + projekt za vještinu (ORDI)
    - svatko bi u svoj projekt ubacio button koji otvara lobby za ovo gore, a radilo bi se na SERVER STUFF
* Mario Kart
  + postoji dugačka i široka traka
  + utrka loptica
  + opcija napuštanja igre
  + na njoj se random spawnaju enemyji
  + na njoj se spawnaju buffovi i debuffovi
    - ubrzavanje
    - usporavanje
    - veća masa
    - manja masa
    - mijenjanje lijevo desno
  + svaki igrač ima timer koji odbrojava od početka do trenutka kada je za njih završila igra (ili su završili race ili su opali negdje sa strane)
  + kad za određenog igrača završi igra – start over? ili game over/leave?

po završetku igara

* igrači su vraćeni u room /lobby (room LOBBY)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

gotovo

promijenjeno

izbačeno