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

igra:

* Mario Kart-ish
  + postoji dugačka i široka traka
  + utrka loptica
  + opcija napuštanja igre
  + na njoj se random spawnaju enemyji
  + na njoj se spawnaju neki buffovi?
  + 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?
    - prikaz sekundi koje je igrao na canvasu?

po završetku igara

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

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

gotovo

promijenjeno

in progress

izbačeno

problemi :

1. ~~game over canvas se pali svima,~~
2. ~~kad se opet napravi soba od istog playera i joina, player ball su na istom mjestu,~~
3. ~~enemy spawner ne radi za sve igrače~~
4. playeri se spawnaju na istom mjestu
5. ~~nekad na game over – leave to lobby ostavi igrača u istoj sceni~~
6. hardkodiranje servera ne pomaže sa problemom kad se sobe ne vide između builda i editora
7. skaliranje i anchoranje UI-ja
8. ~~popraviti pod da se loptica ne odbija od poda smrti (collision -> trigger)~~
9. dodati upozorenje za stvaranje sobe bez imena ?
10. dodati buffove
11. ~~dodati kraj igre~~
12. dodati vertikalne enemyje
13. broj igrača ne radi
14. sinkronizirati timer na serveru a ne lokalno
15. provjeriti za broj enemyja 1 da se spawna samo 1