

**FAKULTA INFORMATIKY A INFORMAČNÝCH TECHNOLOGIÍ
SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA**

Kontrolný bod č.2
Základy tvorby interaktívnych aplikácií
Tvorba interaktívnej hry
(Jump&Run)

Cvičiaci: Ing. Vladimír Kunštár
Čas cvičení: Štvrtok 18:00 – 19:50

Vypracovala: Monika Zjavková

Obsah

1.	Grafické a zvukové prvky	3
2.	Návrh obrazoviek hry a menu	5
3.	Popis základných cieľov a fungovania hry.....	6
4.	Návrh ovládania hry	6

1. Grafické a zvukové prvky

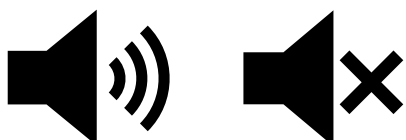
Pozadie – bude statické, hýbať sa bude iba zem, rýchlosť sa bude postupne zvyšovať. Bude vo formáte png.



Prekážky (png)



Zapnutie/vypnutie zvuku (png)



Hráč – postava v hre bude bežiaca mačka, animácia bude vo formáte gif.



Životy (png)



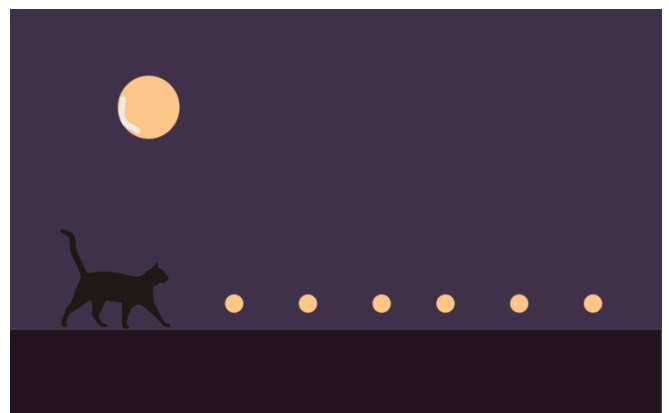
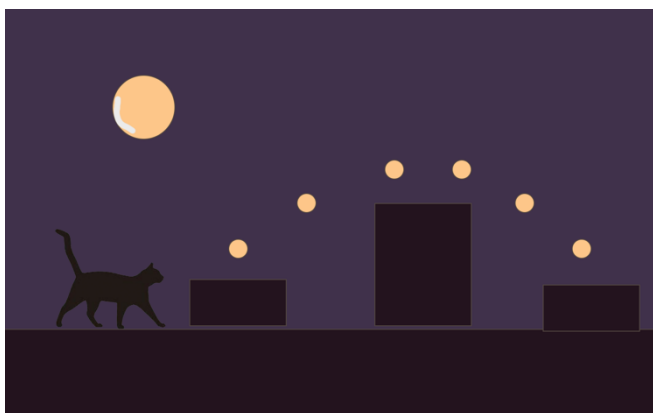
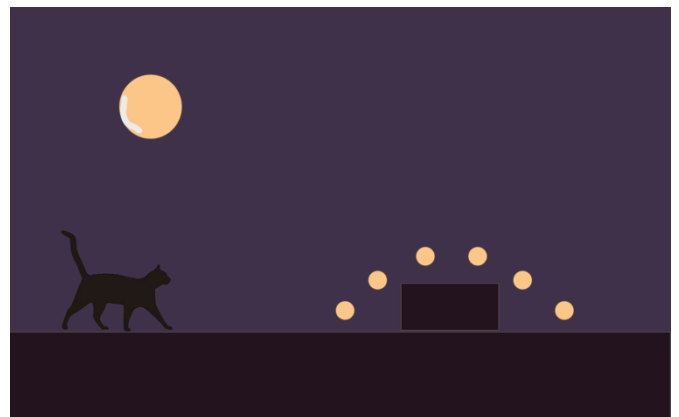
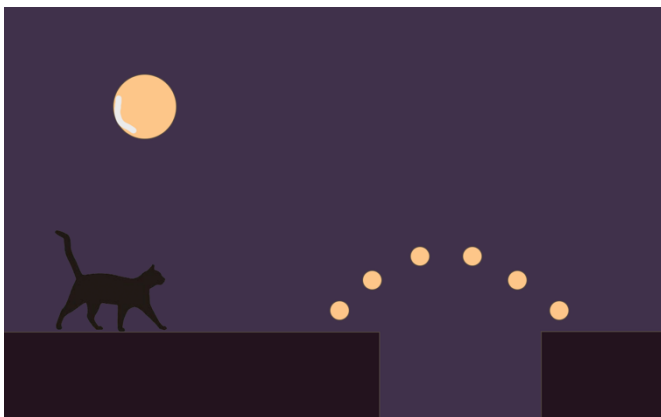
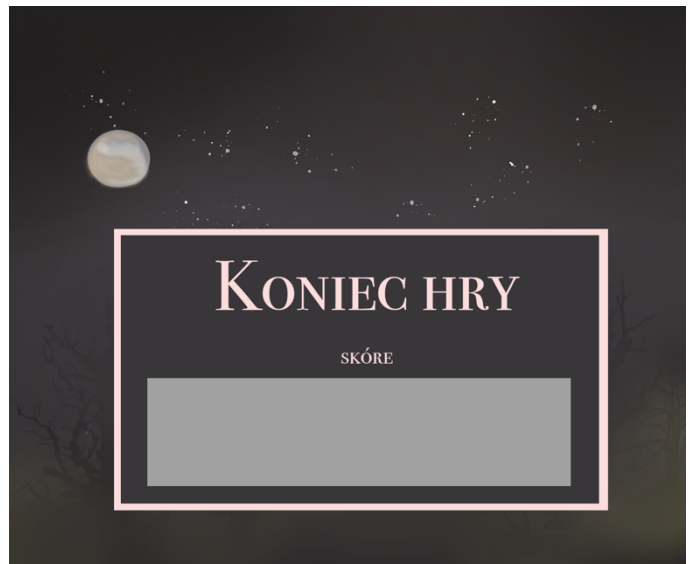
Mince (png)



Hudba a Zvukové efekty

V pozadí celej hry bude ticho hrať jednoduchá inštrumentálna hudba stiahnutá s internetu. Zvukové efekty budú pri behu mačky zvuk jej krokov, cinganie mincí, pri ich zbieraní a zamňaučanie pri náraze do prekážky alebo páde do priepasti.

2. Návrh obrazoviek hry a menu



3. Popis základných cieľov a fungovania hry

Cieľom hry bude dosiahnuť čo najvyššie skóre. Úroveň hry sa bude postupne zvyšovať tým, že postava sa bude hýbať čoraz rýchlejšie. Hráč na začiatku bude mať tri životy, ktoré môže stratiť počas hry napríklad tak, že sa mu nepodari preskočiť prekážku. Skóre sa bude odvíjať od dĺžky, ktorú sa podari hráčovi prejsť počas hry, zbieraním mincí získa bonusové body.

Hra skončí, keď hráč stratí všetky životy alebo keď sa mu nepodari preskočiť priepasť, vtedy bude zobrazená tabuľka so získaným skóre a ponúkne mu možnosť zahrať hru znova.

V hre sa budú vyskytovať tri druhy objektov, hráč ovládajúci postavu v dolnej časti obrazovky, mince, za ktoré dostane 10 bonusových bodov a prekážky, ktoré budú hráčovi uberať život.

4. Návrh ovládania hry

V menu sa nachádzajú štyri položky – play na spustenie hry, tutoriál, kde sú vysvetlené základne pokyny, možnosť zobrazit' skóre získané počas zahratých hier a nastavenia. Posúvať sa po jednotlivých položkách je možné pomocou šípok hore a dole.

Hra je ovládaná medzerou, ktorá umožní hráčovi skákať, pohybovať sa doprava (v smere hry) sa bude automaticky.

Keď sa hra začne je možné dočasne ju zastaviť stlačením P, v pravom dolnom rohu sa nachádza ikonka pre vypnutie a zapnutie zvuku.