

Primjena Construct 2 arhitekture u izradi računalnih igara

Matančić, Leo

Undergraduate thesis / Završni rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Electrical Engineering, Computer Science and Information Technology Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Fakultet elektrotehnike, računarstva i informacijskih tehnologija Osijek**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:200:782643>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-19**

Repository / Repozitorij:

[Faculty of Electrical Engineering, Computer Science and Information Technology Osijek](#)



**SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, RAČUNARSTVA I
INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJA OSIJEK**

Sveučilišni studij računarstvo

**PRIMJENA CONSTRUCT 2 ARHITEKTURE U
IZRADI RAČUNALNIH IGARA**

Završni rad

Leo Matančić

Osijek, 2017.

SADRŽAJ

1. UVOD	1
1.1. Zadatak završnog rada.....	1
2. CONSTRUCT 2	2
3. RAZVOJ IGRE	6
3.1. Ideja.....	6
3.2. Izrada elemenata igre.....	6
3.3. Grafičko korisničko sučelje(GUI).....	8
3.3.1. Glavni izbornik.....	8
3.3.2. Izbornik sa opcijama	9
3.3.3. Izbornik nivoa i Kako igrati igru.....	10
3.4. Mogući ishodi igre	13
3.5. Nivoi.....	18
3.5.1. Nivo 1	18
3.5.2. Nivo 2	20
3.5.3. Nivo 3.....	22
3.5.4. Nivo 4.....	24
3.5.5. Nivo 5.....	26
3.5.6. Nivo 6.....	28
3.5.7. Nivo 7.....	30
3.5.8. Nivo 8.....	33
3.5.9. Nivo 9.....	35
4. ZAKLJUČAK	37
LITERATURA.....	38
SAŽETAK.....	39
ABSTRACT	40
ŽIVOTOPIS	41
PRILOZI.....	42

1. UVOD

U ovom završnom radu izrađena je 2D slagalica sa elementima fizike. Igra je osmišljena za jednog igrača, a naziv joj je Space Defender. Iz samog imena igre može se otkriti da je cilj igre obrana svemira, pri čemu se igrač stavlja na izazov da pogodi neprijateljski toranj na nekom od planeta. Radnja igre smještena je u Sunčevom sustavu, odnosno naš igrač je smješten na planetu Zemlja, dok su neprijateljski tornjevi smješteni na svim ostalim planetima od Plutona do Sunca. Igra je kao ovakva podržana na brojnim platformama, od preglednika koji podržavaju HTML5, do Mac OS X, Linuxa (32 i 64-bitnih verzija) te Windowsa (također 32 i 64-bitnih). Videoigra je izrađena u Construct 2 arhitekturi koja je zasnovana na tome da u slučaju izrade videoigre nije potrebno predznanje programskog koda ili programiranja videoigara ukoliko ne planiramo toliko ići u dubinu same arhitekture. Igru se izrađuje dodavanjem objekata, ponašanja i događaja na određeni plan koji je podijeljen u slojeve. Ponašanjem videoigre i njenom fizikom upravlja se preko ponašanja i događaja pridodavanjem određenih atributa. Za izradu svih objekata, odnosno grafički dio igre, korištena je web aplikacija Piskel, osim podloga koje su preuzete sa stranica koje sadrže besplatne pozadine. Uz sve to korišteni su i zvukovi koji su besplatno preuzeti, te nakon toga pretvoreni u odgovarajući format.

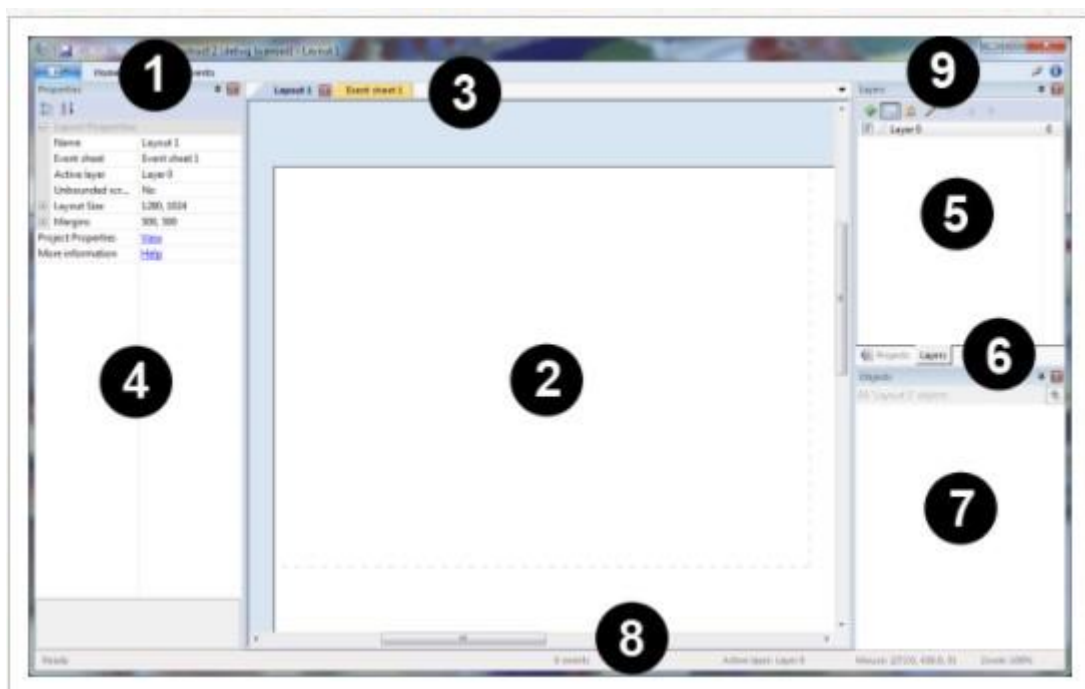
1.1. Zadatak završnog rada

Kao zadatak završnog rada u praktičnom dijelu bilo je potrebno napraviti videoigru za koju je dogovoreno da će biti tematike uništavanja neprijateljskog tornja (baze) uz određene elemente fizike.

2. CONSTRUCT 2

Construct 2 [1] je HTML-5 bazirano 2D višeplatformsko okruženje za razvoj videoigara. U prvom planu usmjereno je na osobe koje nemaju prethodno znanje programiranja i razvoja računalnih igara na način da omogućava brzo kreiranje igara *drag-and-drop* putem koristeći vizualni uređivač i logički sistem zasnovan na ponašanjima (eng. *Behaviour*-ima). Njegovo prvo izdanje zvano Construct Classic, izradila je grupa studenata, te je to besplatan i *open-source* Direct X prethodnik Construct-a 2. Construct Classic je prekinuo imati podršku 20. travnja 2013. kako bi se razvojni tim usredotočio na razvoj Construct-a 2 te je odlučeno da će uz *drag-and-drop* editor biti dodan i *JavaScript framework* za programere. Od 18. listopada 2012 Construct 2 je podnesen na Steam Greenlight-u (sustavu za ocjenu hoće li aplikacija biti dostupna preko Steam platforme) te je od 30. studenog dobio zeleno svjetlo te time postao jedan od prvih programskih razvojnih okruženja prihvaćenih na Steamu. Od 27. siječnja 2015. razvija se Construct 3 koji je dodao nove mogućnosti poput podrške za Mac i Linux, višejezičnost te mogućnost dodavanja *third-party* proširenja u sam uređivač.

Pri prvom pokretanju Constructa 2 [2] dobivamo mogućnosti kreiranja projekta *New project* ili otvaranja postojećeg projekta *Open Project*, odabira nekog od već gotovih primjera *Project examples* te korisne linkove na *Manual*, *Tutorials*, *Forums* i *Store*.



Sl. 2.1: Construct 2 sučelje

Na Slici 2.1 vidljivo je programsko sučelje podijeljeno je u 9 funkcionalnih cjelina. *File menu and ribbons* je dio sučelja koji se sastoji od podatkovnog izbornika (*File Menu*), padajućeg izbornika te brzo dostupne alatne trake sa opcijama poput *Save*, *Undo*, *Redo*, *Preview* i *Debug*. *Layout view* je dio uređivača u kojem se slažu objekti za izradu dizajna nivoa, izbornika itd. *View Tabs* omogućuje nam izmjenu između više mogućih planova i listova događaja na kojima se definira logika igre. *Properties bar* nam prikazuje svojstva objekta na kojeg kliknemo, te ta svojstva u tom izborniku možemo mijenjati za stvari tipa planove, objekte, slojeve i ostale. *Project Bar* i *Layers Bar* su spojeni u jedan izbornik. *Project Bar* sadrži pregled svega u projektu, a *Layers Bar* se koristi za dodavanje, brisanje ili preimenovanja slojeva iz plana. *Project Bar/Layers Bar* nam omogućuje promjenu između kartica projekta i slojeva. *Object Bar* sadrži listu objekata igre koje možemo postaviti u slojeve, a desnim klikom otvaramo izbornik na kojem imamo brojne mogućnosti za objekte, od postavljanja animacija, varijabli, ponašanja, brisanja i preimenovanja objekata. *Status Bar* nalazi se na dnu prozora uređivača te sadrži što Construct 2 trenutno radi tijekom duljih zadataka, koliko ima događaja u projektu i približna veličina, trenutno aktivan sloj, koji je sloj na koje postavljamo nove objekte, pozicija miša na koordinatama sloja i trenutno. Gumbi u gornjem desnom kutu (eng. *Top-right buttons*) sadrže tipične opcije za minimizaciju prozora, maksimizaciju i gumb za zatvaranje prozora te se tamo još nalazi traka s značkom za postavljanje vidljivosti trake glavnog izbornika.

Struktura projekta se sastoji od planova (eng. *layouts*), listova događaja (*event sheets*), tipova objekata (eng. *object types*), sustavskih objekata (eng. *system object*), muzike i zvuka (eng. *sound and music*), projektni podatci (eng. *project files*), zajedničkih jedinica (eng. *common units*) i indeksiranja na nulama (eng. *zero-based indexing*). Planovi sadrže sve nivoe, izbornike unutar igre te unaprijed složene slojeve sa objektima. Još ih se zove scenama, sobama, okvirima i pozornicama. Listovi događaja definiraju logiku igre, te su oni u Construct 2 arhitekturi alternativa za programiranje ili pisanje skripti. Svaki je plan povezan sa svojim odgovarajućim listom događaja te se jedan list može koristiti za više takvih planova. Tipovi objekata definiraju „klase“ objekata te ih se ne treba miješati sa njihovim realnim izvedbama odnosno instancama. Sustavski objekti predstavljaju ugrađene funkcije u Constructu 2. To je jedini objekt koji prazan projekt sadrži te ne može biti dodan naknadno niti obrisani iz projekta, te ne postoje nikakve njegove instance. Muzika i zvukovi služe za dodavanje zvučnih efekata te se pokreću određenim uvjetima iz liste događaja. Projektni podatci mogu biti uvezeni u projekt preko *Project Bar*-a. Zajedničke jedinice u Constructu 2 označavaju korištenje uvijek istih veličina za izradu projektnog zadatka, a neke od njih su, pozicije, veličine, kutovi, vrijeme, brzina te ubrzanje, a svima im je zajedničko to što su im jedinice pikseli, sekunde i stupnjevi. Te kao zadnje imamo indeksiranje na nulama koje

označava da se u Construct 2 kao i programerskim jezicima prvi broj u listi označava sa 0 umjesto sa 1 te se u mnogim slučajevima pokazalo praktičnije nego indeksiranje zasnovano na početnom broju 1.

Spremanje projekta može biti obavljeno na dva načina, te ne utječu na funkcionalnost igre, ali imaju prednosti i nedostatke kod uređivanja. Kod spremanja u mape projekt se brže sprema i učitava, te se lakše dijele unutar tima. Glavna projektna datoteka u mapi projekta ima ekstenziju .caproj te ne sadrži cijeli projekt već samo listu datoteka korištenih u projektu. Ako želimo podijeliti projekt bolje je koristiti spremanje u jednu datoteku sa .capx ekstenzijom koja je u jednostavnijem smislu ZIP datoteka projektne mape. Konverzija između tipova vrlo je lagana, jednostavno se projekt u danom obliku otvori u Constructu 2 te se zatim ide na izbornik *File-Save as Project* i odabere kojeg tipa želimo ju spremiti.

Construct 2 nema alat koji podržava suradnju u istom trenutku jer postoje dobri profesionalni alati koji mogu raditi sa Constructom 2.

Testiranje igara provodi se pritiskom na tipku „play“ u brzo dostupnoj alatnoj traci, pritiskom na tipku F5, ili desnim klikom na *Project Bar* te odabirom *Preview*. Time se otvara lokalni server za pregled igre u pregledniku. U opcijama se može podesiti kojim točno preglednikom želimo testirati igru, također testiranje se može preko bežične mreže provesti i na mobilnim uređajima i tabletima i drugim uređajima na mreži. Postoje više načina testiranja. *Continious preview* sprema igru, dodaje najnoviju verziju te je pokreće. *Debugger* također može biti korišten za testiranje jer sadrži pregled svih vrijednosti te se može podesiti da se vide označeni podatci na promjenu određene vrijednosti.

Kod testiranja igre pri nailasku na probleme u performansama na računalu mora se obratiti pozornost da će posljedice biti veće na mobilnim uređajima. Za postizanje dobrih performansi bitno je ne koristiti previše objekata ili efekata čestica, potrebno je postavljati više iste načine prikrivanja na iste slojeve, izbjegavati velika područja transparentnosti, previše objekata sa fizikom, previše kolizija, previše efekata općenito, ne koristiti *Spriteove* umjesto *Tiled Backgrounde* za podlogu, ne korištenje nekog od preporučenih preglednika, ne korištenje hardverskog ubrzanja, te korištenje previše petlji. Zato se koristi WebGL koji pokreće igre brže na desktop računalima nego Canvas 2D *renderer* te ga je potrebno imati uključenog u svojstvima projekta. Problemi s WebGL-om jedino mogu nastati kada ga preglednik ne podržava, kada driveri grafičke kartice nisu najnoviji ili kada računalo jednostavno je prestaro ili nema hardver koji podržava WebGL. Testiranje igre mora se početi od početka razvoja videoigre kako bi lakše postigli optimizaciju, a najučinkovitije se pokazalo praćenje okvira u sekundi „FPS“ s različitim *renderrom*, bilo to canvas2d ili webgl.

Objavljivanje igre radi se naredbom *Export Project* te se projekt može izvesti na HTML5 web stranicu, Chrome Web trgovinu, Scirra Arcade stranicu, Kongenerate, mobilnu verziju na Cordova kompatibilnu platformu, Blackberry 10, Tizen i Amazon Appstore, također postoje verzije koje rade i na mobilnim i na stolnim verzijama sustava, a to su one koje su izvedene na Windows Store i Open Web App kao što je Firefox *marketplace* te putem NW.js na Linux, OS X i Windows 32 i 64-bitne sustave. Construct 2 je baziran na višeplatformskoj podršci baš zbog HTML5 tehnologije te je zato upravo s njim moguće na ovako velikom broju platformi pokretati aplikacije napravljene u ovoj arhitekturi.

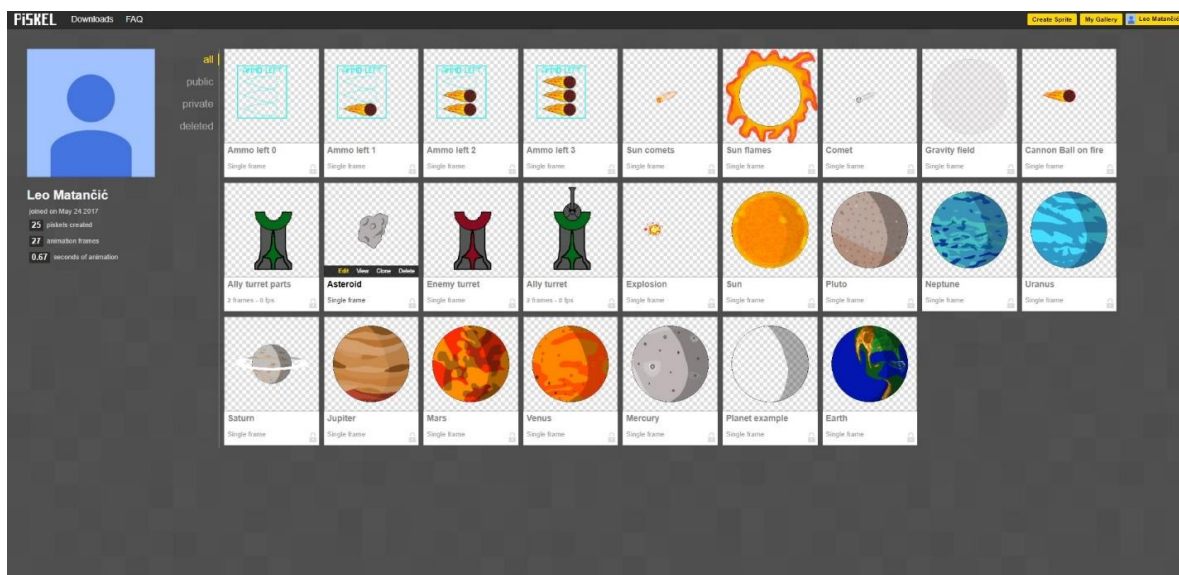
3. RAZVOJ IGRE

3.1. Ideja

Ideja praktičnog dijela projekta za završni rad bila je napraviti *base shooter* igru koja pripada tipu 2D slagalice sa elementima fizike. Inspiracija je preuzeta iz igre Angry Birds te se radnja zbiva u Sunčevu sustavu. Cilj igre je pogoditi neprijateljski toranj te tako preći nivo. Nivoi se razlikuju po težini, od najobičnijeg pucanja ravno do skretanja zbog gravitacijskog polja, padanja kometa, asteroida i asteroidskih polja itd. Igrač za igranje koristi samo miš s kojim nišani neprijateljsku bazu. Topovske kugle koje igrač ispucava imaju također određena svojstva koja utječu na njih. Uz sve to igrač treba paziti da pri odbijanju njegovih topovskih kugli ne pogodi svoj planet ili svoju toranj sa kupolom jer time ne prelazi nivo. Igrač ima 3 topovske kugle odnosno 3 pokušaja pogađanja, čiji je preostali broj prikazan u donjem desnom kutu. U grafički dio igre uloženo je dosta vremena pri pokušaju izrade vjerodostojnih verzija planeta, kometa, asteroida i ostalih tijela. Sama igra podijeljena je na 17 planova, a to su: glavni izbornik, izbornik nivoa, 9 nivoa, prolazak nivoa, neuspješnog prelaska nivoa, opcije, pređena igra i kako igrati. Objekti sa planova su raspodijeljeni u odgovarajuće datoteke, a svakom nivou je pridijeljen i odgovarajući list događaja, u kojima je kroz komentare označeno čemu koji događaji označavaju.

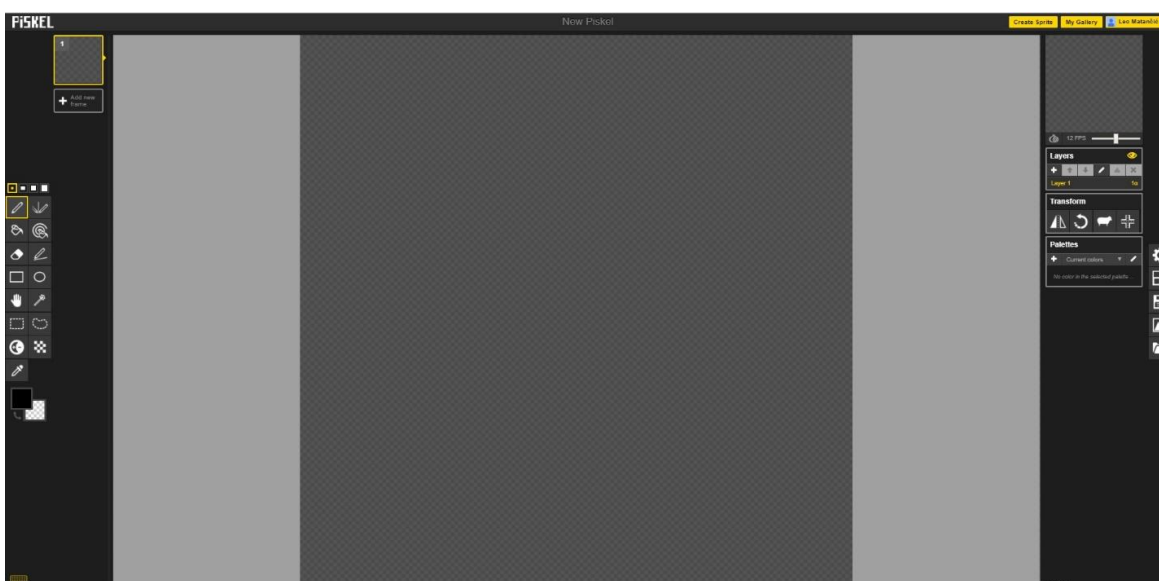
3.2. Izrada elemenata igre

Elementi igre koji se koriste napravljeni su gotovo svi u Piskelu [3], osim pozadina [4]. Piskel je besplatan i *open-source* alat, datoteke mu se nalaze na githubu, moguće ga je koristiti kao *online* verziju (sa ili bez registracije, s registracijom se postiže mogućnost spremanja u galeriju vidljivu na Slici 3.1. i još neke dodatne mogućnosti) ili kao *offline* aplikaciju na računalu.



Sl. 3.1: Piskel galerija završnog rada

Omogućava izradu sprite-ova za videoigre, prilično je jednostavan za uporabu, ima pregledno korisničko sučelje vidljivo na Slici 3.2, omogućava uživo pregleda animacija od 1 do 24 *fps*-a, odnosno sličica u sekundi, ima mogućnost uvoza slika iz računala, mogućnost izvoza slika kao animiranih *gif*ova, te sadrži mnoštvo prečaca pomoću tipkovnice. Korisničko sučelje sastoji se alatne trake s desne strane u kojoj imamo sve mogućnosti za crtanje na platnu koje se nalazi u sredini, a s desne strane nam se nalazi pogled u animaciju, slojeve crteža, dodatne mogućnosti uređivanja slike i spremljene palete boja te mogućnosti za promjenu općih opcija, veličinu platna, spremanje u galeriju ili lokalno, izvoz na računalo u obliku *spritesheet*ova ili animiranih *gif*ova te uvoz već postojećih slika, .piskel datoteka ili animiranih *gif*ova.



Sl. 3.2: Piskel sučelje

3.3. Grafičko korisničko sučelje(GUI)

Grafičko korisničko sučelje omogućava interakciju čovjeka s računalom, odnosno s aplikacijom preko njezinog sučelja koristeći ikone, prozore, gume, lista, *check boxova* i *radio buttona*. Ovakav standard zamijenio je *CLI* odnosno *Command-line interface* kod kojega se sva interakcija izvršava kroz naredbene retke.

3.3.1. Glavni izbornik

Glavni izbornik vidljiv na Slici 3.3. pokreće se pri pokretanju same igre, i iz njega se igrač dalje ovisno o svom odabiru kreće. U glavnom izborniku korišten je *sprite font* koji je pomoću događaja (eng.*eventova*) napravljen interaktivnijim [5] na način da se prelaskom preko željenog izbora poveća veličina slova navedenog teksta. Svi *sprite fontovi* su grupirani u familiju *MenuButtons* kako se ne bi morao raditi poseban događaj za svaki gumb. Iz glavnog izbornika korisnik ima mogućnost odlaska na odabir nivoa, podešavanje opcija ili izlazak iz igre vidljivo u listi događaja na Slici 3.4.



Sl. 3.3: Izgled glavnog izbornika

Menu event sheet			
Start event			
1	System	On start of layout	Audio
	Audio	Is any playing	Play Ep. 02- Royalty Free Music [Chill Step-Dubstep] - Escape looping at volume MainSound dB (tag "Game Music")
Custom buttons Menu			
2	Mouse	Cursor is over MenuButtons	MenuButtons
	MenuButtons	grow = 1	Add 0.06 to scale
			Set scale MenuButtons.scale
3		scale ≥ 3.5	Set grow to 0
4	Mouse	Cursor is over MenuButtons	Set scale to 3
			Set grow to 1
			Set scale 3.0
Menu button actions			
5	Mouse	On Left button Clicked on Exit	System
			Wait 0.25 seconds
			Browser
			Close
6	Mouse	On Left button Clicked on Start	System
			Wait 0.25 seconds
			System
			Go to Level select
7	Mouse	On Left button Clicked on Options	System
			Wait 0.25 seconds
			System
			Go to Options menu

Sl. 3.4: Lista događaja glavnog izbornika

3.3.2. Izbornik sa opcijama

Izbornik s opcijama na Slici 3.5. osmišljen je kako bi korisniku dao mogućnost podešavanja razina zvuka muzike u pozadini [6] i ostalih zvukova [7] te također kako bi korisnik mogao odabrati igranje igre preko cijelog ekrana ili u prozoru pri čemu je za pravilan rad zvukova trebalo ih pretvoriti u odgovarajući format pomoću konvertera [8]. Također je napravljen interaktivni gumb preko *sprite fonta* za povratak u glavni izbornik iz izbornika s opcijama koji se nalazi u familiji OtherMenuButtons. Lista događaja za sve mogućnosti ovog izbornika dana je na Slici 3.6.



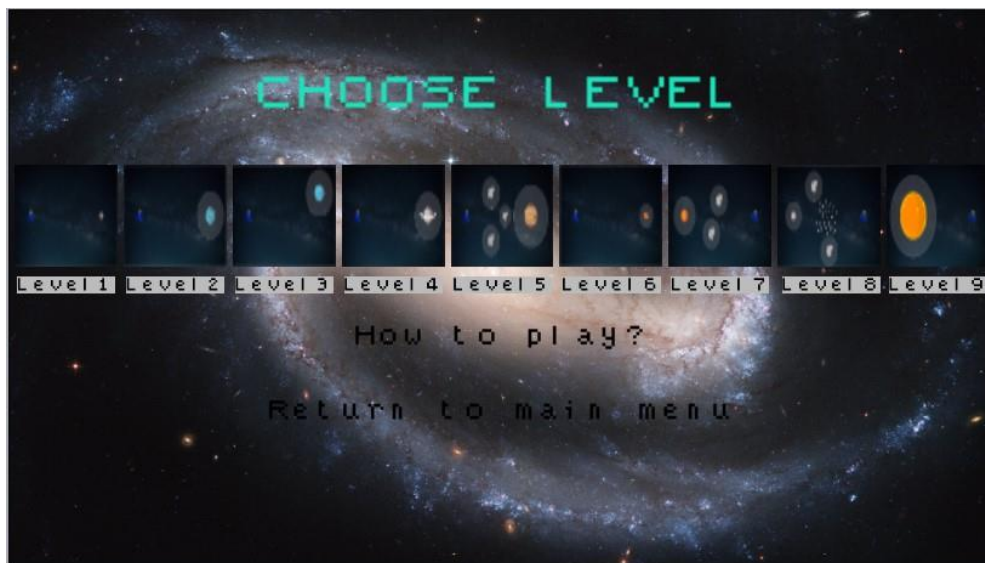
Sl. 3.5: Izgled izbornika s opcijama

Options menu event sheet			
Global number OtherSound = -20			
Global number MainSound = -20			
Start events			
1	System	On start of layout	MusicVolumeSlider Set value to MainSound OtherSoundVolumeSlider Set value to OtherSound Add action
Custom buttons Options menu			
2	Mouse	Cursor is over OtherMenuButtons	OtherMenuButtons Add 0.06 to scale OtherMenuButtons Set scale OtherMenuButtons.scale Add action
3	OtherMenuButtons	grow = 1	OtherMenuButtons Set grow to 0 Add action
4	Mouse	Cursor is over OtherMenuButtons	OtherMenuButtons Set scale to 3 OtherMenuButtons Set grow to 1 OtherMenuButtons Set scale 3.0 Add action
Option menu button actions			
5	Mouse	On Left button Clicked on ReturnToMainFromOptions	System Wait 0.25 seconds System Go to Menu Add action
Game options			
6	Resolution	On clicked	Browser Request fullscreen - Stretch (scale inner) Add action
7	Resolution	Selected item text is "Fullscreen" (Ignore case)	Browser Cancel fullscreen Add action
8	System	Every tick	System Set MainSound to MusicVolumeSlider.Value System Set OtherSound to OtherSoundVolumeSlider.Value Audio Set "Explosion" volume to OtherSound dB Audio Set "Game Music" volume to MainSound dB Add action
Add event			

Sl. 3.6: Lista događaja izbornika sa opcijama

3.3.3. Izbornik nivoa i Kako igrati igru

Izbornik nivoa na Slici 3.7. napravljen je kako bi korisnik mogao odabrati željeni nivo koji planira igrati od prvog do devetog. Izbor nivoa moguć je lijevim klikom miša bilo na tekst nivoa ili na sliku nivoa. Iz tog izbornika igrač se može vratiti natrag u glavni izbornik preko interaktivnog gumba napravljenog preko *sprite fonta* dodanog u familiju gumba OtherMenuButtons. Na slici 3.8. vidljiva je lista događaja opisana za sve mogućnosti ovog izbornika.



Sl. 3.7: Prikaz izbornika za odabir nivoa

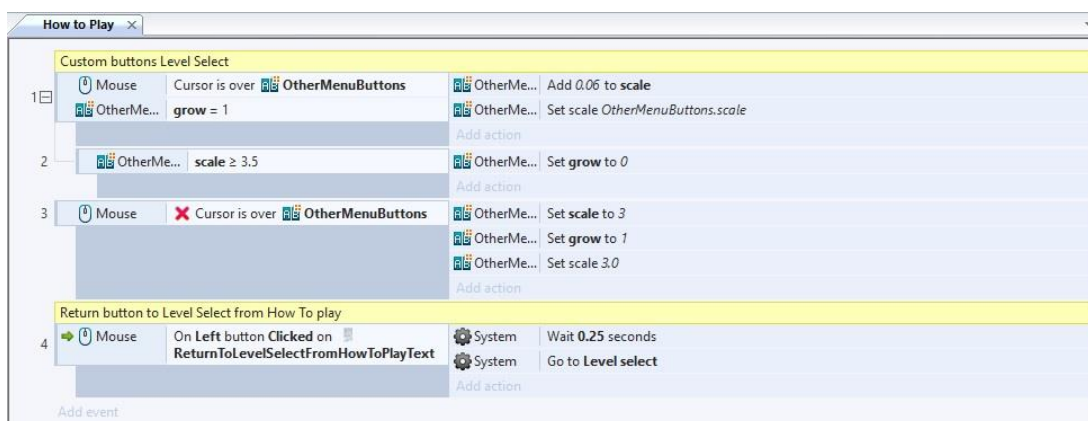
Level select sheet				
Level Global Variables with Beggining Values				
	Global number	Timer = 0		
	Global number	Cannonballs_out = 0		
	Global number	Current_Level = 0		
	Global number	Ammo_left = 3		
	Global number	Reload_time = 0		
Custom buttons Level Select				
1	Mouse	Cursor is over OtherMenuButtons	OtherMenuButtons	Add 0.06 to scale
	OtherMe...	grow = 1	OtherMenuButtons	Set scale OtherMenuButtons.scale
			Add action	
2	OtherMe...	scale ≥ 3.5	OtherMenuButtons	Set grow to 0
			Add action	
3	Mouse	Cursor is over OtherMenuButtons	OtherMenuButtons	Set scale to 3
			OtherMenuButtons	Set grow to 1
			OtherMenuButtons	Set scale 3.0
			Add action	
Return button to Main Menu from Level Select				
4	Mouse	On Left button Clicked on ReturnToMainFromLevelSelect	System	Wait 0.25 seconds
			System	Go to Menu
			Add action	
Go to How To Play from Level Select				
5	Mouse	On Left button Clicked on HowToPlayText	System	Wait 0.25 seconds
			System	Go to How To Play
			Add action	
Level Selector				
7	Mouse	On Left button Clicked on Level1text	System	Go to Level 1
			Add action	
8	Mouse	On Left button Clicked on Level2Select	System	Go to Level 2
			Add action	
9	Mouse	On Left button Clicked on Level2text	System	Go to Level 2
			Add action	
10	Mouse	On Left button Clicked on Level3Select	System	Go to Level 3
			Add action	
11	Mouse	On Left button Clicked on Level3text	System	Go to Level 3
			Add action	
12	Mouse	On Left button Clicked on Level4Select	System	Go to Level 4
			Add action	
13	Mouse	On Left button Clicked on Level4text	System	Go to Level 4
			Add action	
14	Mouse	On Left button Clicked on Level5Select	System	Go to Level 5
			Add action	
15	Mouse	On Left button Clicked on Level5text	System	Go to Level 5
			Add action	
16	Mouse	On Left button Clicked on Level6Select	System	Go to Level 6
			Add action	
17	Mouse	On Left button Clicked on Level6text	System	Go to Level 6
			Add action	
18	Mouse	On Left button Clicked on Level7Select	System	Go to Level 7
			Add action	
19	Mouse	On Left button Clicked on Level7text	System	Go to Level 7
			Add action	
20	Mouse	On Left button Clicked on Level8Select	System	Go to Level 8
			Add action	
21	Mouse	On Left button Clicked on Level8text	System	Go to Level 8
			Add action	
22	Mouse	On Left button Clicked on Level9Select	System	Go to Level 9
			Add action	
23	Mouse	On Left button Clicked on Level9text	System	Go to Level 9
			Add action	

Sl. 3.8: Lista događaja za izbornik nivoa

Iz izbornika nivoa osmišljen je način kako nekome tko prvi puta igra približiti igru te je u njemu ukratko objašnjen cilj i neki detalji igre. Za pokretanje plana How To Play na Slici 3.9. u kojem se nalaze instrukcije koristi se interaktivni gumb napravljen kao *sprite font* iz familije OtherMenuButtons. Povratak na izbor nivoa omogućen je preko interaktivnog gumba napravljenog kao *sprite font* iz familije OtherMenuButtons u listi događaja vidljivoj na Slici 3.10.



Sl. 3.9: Prikaz izbornika Kako igrati igru

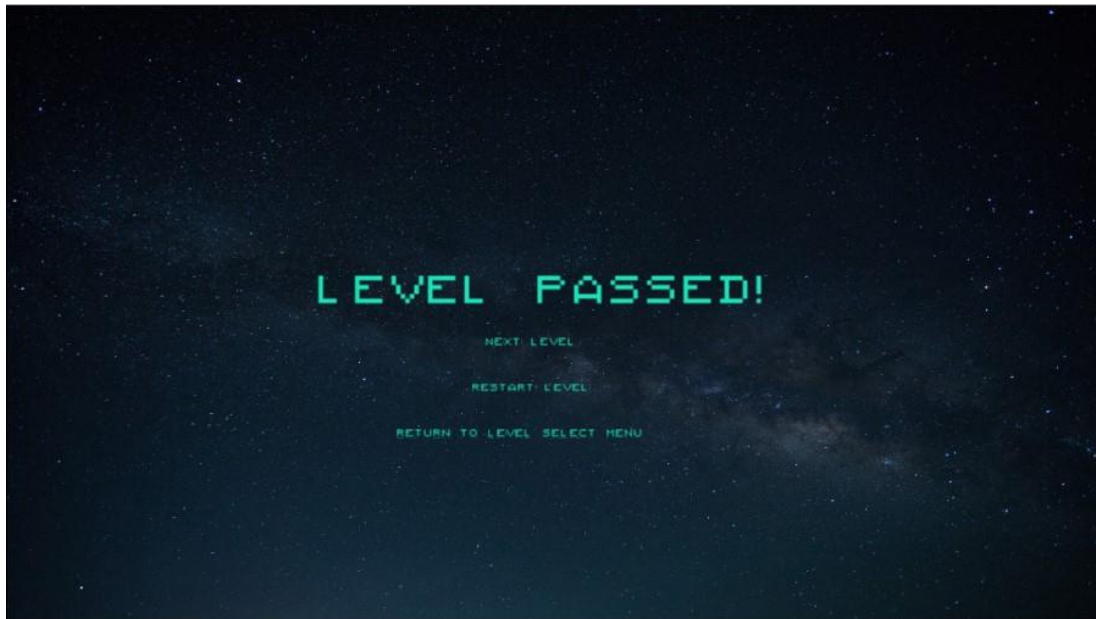


Sl. 3.10: Lista događaja za izbornik Kako igrati igru

3.4. Mogući ishodi igre

U igri postoje tri moguća ishoda, a to su uspješni prelazak nivoa, neuspješni prelazak nivoa i uspješni prelazak cijele igre nakon prelaska devetog nivoa.

Pri prolasku nivoa dolazimo na plan koji izgleda kao na Slici 3.11., te se iz njega možemo prebaciti na idući nivo, ponoviti nivo ili se vratiti u izbornik nivoa.



Sl. 3.11: Prikaz izbornika za Prolazak nivoa

U listi događaja na Slici 3.12. možemo vidjeti događaje interaktivnih gumba napravljenih preko *sprite fonta*. Oni su povezani u familiju objekata zvanu `LevelButtons` te se tako može napraviti poveznica da svi interaktivni gumbi rade isto pomoću jednog događaja, a ne raditi posebni događaj za svaki. Zatim slijedi opisan događaj koji nas vraća u plan izbornik nivoa iz plana prelaska nivoa. Nakon toga slijede događaji za ponovno pokretanje nivoa koji rade na način da preko globalne varijable pri ulasku u sam nivo postavljamo vrijednost na kojem smo nivou, te ju kasnije koristimo ako resetiramo nivo da se vrati na nivo koji je bio te resetiramo plan na početne vrijednosti i ponovno pokrenemo listu događaja tog plana nivoa, a na isti način radi i odlazak na slijedeći nivo tako što se preko globalne varijable zna koji je nivo bio prethodni te samo učitamo slijedeći plan resetiran na početne vrijednosti koje su zadane.

Level Passed				
Custom Buttons Level Passed				
1	Mouse	Cursor is over LevelButtons	LevelButt... Add 0.02 to scale	LevelButt... Set scale LevelButtons.scale
	LevelButt...	grow = 1	Add action	
2	LevelButt...	scale ≥ 1.2	LevelButt... Set grow to 0	Add action
3	Mouse	Cursor is over LevelButtons	LevelButt... Set scale to 1	LevelButt... Set grow to 1
			LevelButt... Set scale 1.0	Add action
Return to Level Select from Level Passed				
4	Mouse	On Left button Clicked on ReturnToLevelSelectMe	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level select
Restart Level from Level Passed				
5	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 1
	System	Current_Level = 1	System Restart layout	Add action
6	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 2
	System	Current_Level = 2	System Restart layout	Add action
7	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 3
	System	Current_Level = 3	System Restart layout	Add action
8	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 4
	System	Current_Level = 4	System Restart layout	Add action
9	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 5
	System	Current_Level = 5	System Restart layout	Add action
10	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 6
	System	Current_Level = 6	System Restart layout	Add action
11	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 7
	System	Current_Level = 7	System Restart layout	Add action
12	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 8
	System	Current_Level = 8	System Restart layout	Add action
13	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 9
	System	Current_Level = 9	System Restart layout	Add action
Next Level from Level Passed				
14	Mouse	On Left button Clicked on NextLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 2
	System	Current_Level = 1	System Restart layout	Add action
15	Mouse	On Left button Clicked on NextLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 3
	System	Current_Level = 2	System Restart layout	Add action
16	Mouse	On Left button Clicked on NextLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 4
	System	Current_Level = 3	System Restart layout	Add action
17	Mouse	On Left button Clicked on NextLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 5
	System	Current_Level = 4	System Restart layout	Add action
18	Mouse	On Left button Clicked on NextLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 6
	System	Current_Level = 5	System Restart layout	Add action
19	Mouse	On Left button Clicked on NextLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 7
	System	Current_Level = 6	System Restart layout	Add action
20	Mouse	On Left button Clicked on NextLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 8
	System	Current_Level = 7	System Restart layout	Add action
21	Mouse	On Left button Clicked on NextLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Level 9
	System	Current_Level = 8	System Restart layout	Add action
22	Mouse	On Left button Clicked on NextLevel	System Wait 0.25 seconds	System Go to Game Passed
	System	Current_Level = 9	System Restart layout	Add action

Sl. 3.12: Lista događaja za izbornik Prolazak nivoa

Pri padu nivoa dolazi se na plan vidljiv na Slici 3.13. gdje igrač može preko interaktivnih gumba napravljenih preko *sprite fonta* iz familije LevelButtons otići u izbornik nivoa ili ponovno pokrenuti nivo. Postupak na listi događaja na Slici 3.14. je isti samo što nema mogućnosti za odlazak na idući nivo već igrač samo može ponovno pokrenuti nivo preko načina da globalna varijabla pamti koji se nivo igrao te ponovno pokreće isti ili se vratiti u izbornik nivoa.



Sl. 3.13: Prikaz izbornika za Neuspješni prelazak nivoa

Level Failed			
Custom Buttons Level Failed			
1	Mouse	Cursor is over LevelButtons	LevelButtons
	LevelButt...	grow = 1	LevelButtons
			Add action
			Add action
2	LevelButt...	scale ≥ 1,2	LevelButtons
			Add action
			Add action
3	Mouse	Cursor is over LevelButtons	LevelButtons
			LevelButtons
			LevelButtons
			Add action
Return to Level select from Level Failed			
4	Mouse	On Left button Clicked on ReturnToLevelSelectMenu	System
			System
			Add action
Restart Level from Level Failed			
5	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System
	System	Current_Level = 1	System
			System
			Add action
6	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System
	System	Current_Level = 2	System
			System
			Add action
7	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System
	System	Current_Level = 3	System
			System
			Add action
8	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System
	System	Current_Level = 4	System
			System
			Add action
9	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System
	System	Current_Level = 5	System
			System
			Add action
10	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System
	System	Current_Level = 6	System
			System
			Add action
11	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System
	System	Current_Level = 7	System
			System
			Add action
12	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System
	System	Current_Level = 8	System
			System
			Add action
13	Mouse	On Left button Clicked on RestartLevel	System
	System	Current_Level = 9	System
			System
			Add action
Add event			

Sl. 3.14: Lista događaja za izbornik Neuspješni prelazak nivoa

Pri prelasku devetog nivoa igre korisnika se prebacuje u plan na Slici 3.15. u kojem piše obavijest koja prevedena s engleskog kaže „Čestitamo! Prešli ste igru“. Iz tog plana korisnik dobiva mogućnost povratka u izbornik nivoa klikom na interaktivni gumb napravljen *pomoću sprite fonta* iz familije LevelButtons. Ta radnja vidljiva je u listi događaja na Slici 3.16.



Sl. 3.15: Prikaz izbornika za Pređena igra

Game Passed				
Custom buttons Game Passed				
1	Mouse	Cursor is over	LevelButtons	LevelButtons
	LevelButto...	grow = 1		Add 0.02 to scale
				Set scale LevelButtonsScale
				Add action
2	LevelButto...	scale ≥ 1.2	LevelButtons	Set grow to 0
				Add action
3	Mouse	Cursor is over	LevelButtons	Set scale to 1
			LevelButtons	Set grow to 1
			LevelButtons	Set scale 1.0
				Add action
Return to Level select from Game Passed				
4	Mouse	On Left button Clicked on	System	Wait 0.25 seconds
		ReturnToLevelSelectMenufromGamePassed	System	Go to Level select
				Add action
Add event				

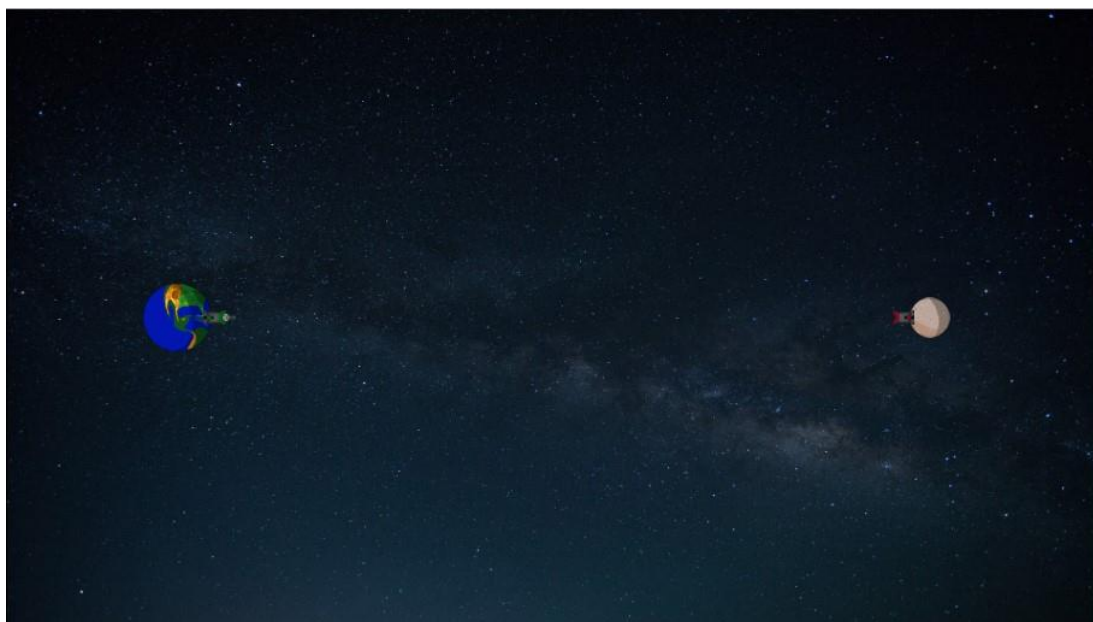
Sl. 3.16: Lista događaja za izbornik Pređena igra

3.5. Nivoi

Nivoi su osmišljeni kao obrana Zemlje protiv ostalih planeta gdje se nalaze kupole koje treba uništiti, a u same nivoe ulazi se kroz prethodno rečen izbornik nivoa. Svi nivoi sadrže *spriteove* jednakog izgleda za podlogu, planet Zemlju, saveznički toranj, saveznički top, te neprijateljski toranj. Razlike su jedino u neprijateljskom planetu, te određenim ponašanjima, svojstvima koje planeti posjeduju i događajima.

3.5.1. Nivo 1

Prvi od devet nivoa vidljiv na Slici 3.17. osmišljen je kao uvod ili *tutorial* u igru, samim time što je zadatak objasniti igraču što i kako se gađa, bez ikakvih prepreka. Potrebno je samo pogoditi toranj na planetu Pluton kako bi se došlo do uspješnog rezultata. U suprotnom ako se promaše sve tri topovske kugle, ako se pogodi nešto na našem planetu ili sam naš planet dobivamo obavijest da nismo uspješno prešli nivo. Pri tome topovske kugle ponašaju se kao metci te lete ravno bez ikakvog skretanja u odnosu na ono što će biti dodano u idućim nivoima te tako otežana igra.



Sl. 3.17: Izgled prvog nivoa

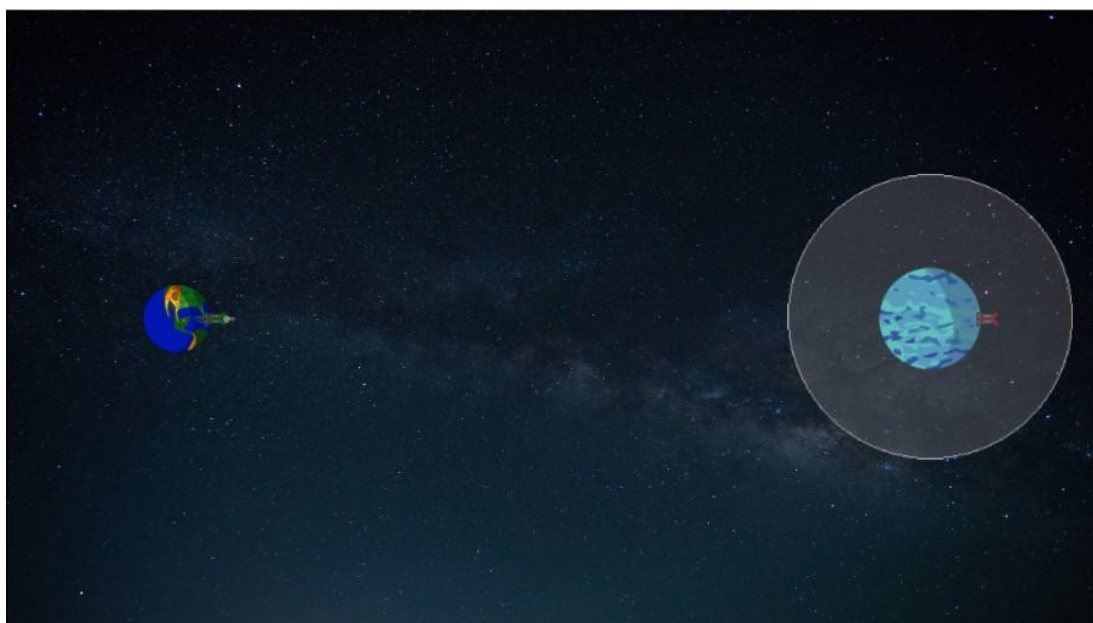
Kao što je vidljivo, u listi događaja na Slici 3.18. pregledno su podijeljeni svi događaji uz komentare što se gdje radi. Prvo imamo zadane početne uvjete gdje su postavljene globalne varijable, zatim je napravljen kroz događaje način nišanja s topom i okretanje topa te njegovo pucanje i punjenje topa, izgled sučelja koje se mijenja pri promjeni preostalih broja pucnjeva, događaji sa topovskom kuglom pri sudaru s neprijateljskim planetom te sustav koji omogućuje praćenje ako su ispućane sve tri topovske kugle i niti jedna nije pogodila. Te na samom kraju liste događaja su opisani načini na koji se dolazi do prelaska ili neuspjeha prelaska nivoa i što se u tom slučaju događa.

Level 1 event sheet			
Start events			
1	System	On start of layout	System: Set Current_Level to 1 System: Set Ammo_left to 3 System: Set Cannonballs_out to 0 System: Set Reload_time to 0 Add action
Aim and shoot events			
2	System	Every tick	AllyTurretLevel1: Set angle toward (Mouse.X, Mouse.Y) Add action
3	AllyTurretLevel1	Is between 269 and 91 degrees	AllyTurretLevel1: Set angle to 270 degrees Add action
4	AllyTurretLevel1	Is between 180 and 271 degrees	AllyTurretLevel1: Set angle to 90 degrees Add action
5	Mouse	On Left button Clicked	System: Subtract 1 from Ammo_left AllyTurretLevel1: Spawn CannonballLevel1 on layer 2 (image point 1) System: Set Reload_time to 1 System: Wait 1.0 seconds System: Set Reload_time to 0 Add action
Ammo Left board			
6	System	Ammo_left = 3	System: Create object AmmoLeft3 on layer 1 at (1792, 952) Add action
7	System	Ammo_left = 2	AmmoLeft3: Destroy System: Create object AmmoLeft2 on layer 1 at (1792, 952) Add action
8	System	Ammo_left = 1	AmmoLeft2: Destroy System: Create object AmmoLeft1 on layer 1 at (1792, 952) Add action
9	System	Ammo_left = 0	AmmoLeft1: Destroy System: Create object AmmoLeft0 on layer 1 at (1792, 952) Add action
Cannonball events			
10	CannonballLevel1	On collision with PlutoLevel1	CannonballLevel1: Bounce Bullet off PlutoLevel1 Add action
11	CannonballLevel1	On destroyed	System: Add 1 to Cannonballs_out Add action
Level Passed			
12	CannonballLevel1	On collision with EnemyTowerLevel1	System: Subtract 1 from Cannonballs_out CannonballLevel1: Destroy EnemyTowerLevel1: Spawn ExplosionLevel1 on layer 2 (image point 0) Audio: Play Explosion+7 not looping at volume OtherSound dB (tag "Explosion") System: Wait 0.2 seconds EnemyTowerLevel1: Destroy System: Wait 0.2 seconds ExplosionLevel1: Destroy System: Go to Level Passed Add action
13	CannonballLevel1	On collision with AllyTowerLevel1	System: Go to Level Failed Add action
Level Failed			
14	CannonballLevel1	On collision with AllyTurretLevel1	System: Go to Level Failed Add action
15	CannonballLevel1	On collision with EarthLevel1	System: Go to Level Failed Add action
16	System	Cannonballs_out = 4	System: Go to Level Failed Add action

Sl. 3.18: Lista događaja za prvi nivo

3.5.2. Nivo 2

U drugom nivou vidljivom na Slici 3.19. dodana je gravitacija te je samim time otežan prelazak nivoa jer je neprijateljski toranj smješten sa suprotne strane planeta Neptuna te treba koristiti gravitacijsko polje koje je prozirno iscrtano kako bi se pogodio neprijateljski toranj.



Sl. 3.19: Izgled drugog nivoa

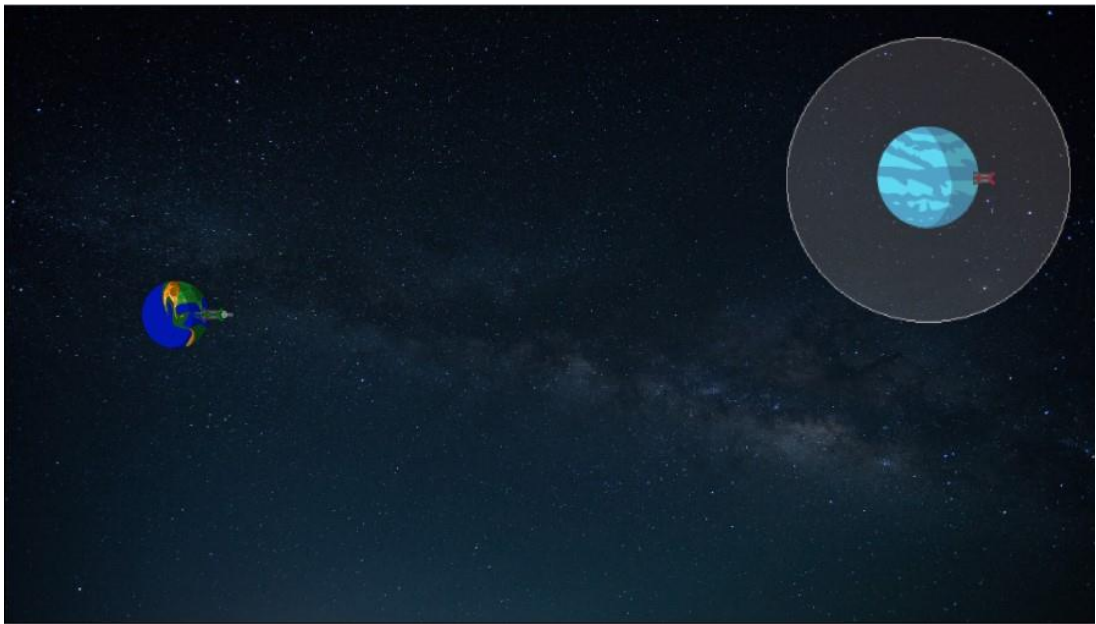
U listi događaja drugog nivoa na Slici 3.20. vidljivo je da se dosta toga ne razlikuje značajno od liste događaja prvog nivoa. Isti je način zadavanja početnih uvjeta, nišanja, pucanja, sučelje za preostali broj pucnjeva te način prelaska i neuspjeha prelaska nivoa te što se u tim slučajevima odvija. Bitna razlika je u ponašanju topovske kugle kojoj je dodano ponašanje platformera (samo bez ikakvih mogućnosti kontrole igrača te joj je ostavljeno svojstvo metka) kada dođe u gravitacijsko polje gdje gravitacijsko polje utječe pod kutom iz središta planeta Neptuna do središta topovske kugle i privlači ju gravitacijom od 150 piksela po sekundi. Radi boljeg ponašanja same kugle dodan je i kut pod kojim se kreće kugla u odnosu na upad u polje gravitacije.

Level 2 event sheet			
Start events			
1	System	On start of layout	System Set Current_Level to 2 System Set Ammo_left to 3 System Set Cannonballs_out to 0 System Set Reload_time to 0 Add action
Aim and shoot events			
2	System	Every tick	AllyTurretLevel2 Set angle toward (<i>Mouse.X</i> , <i>Mouse.Y</i>)
	AllyTurretLevel2	Is between 269 and 91 degrees	Add action
3	AllyTurretLevel2	Is between 180 and 271 degrees	AllyTurretLevel2 Set angle to 270 degrees
			Add action
4	AllyTurretLevel2	Is between 89 and 180 degrees	AllyTurretLevel2 Set angle to 90 degrees
			Add action
5	Mouse	On Left button Clicked	System Subtract 1 from Ammo_left
	System	Ammo_left > 0	AllyTurretLevel2 Spawn CannonballLevel2 on layer 2 (<i>image point 1</i>)
	System	Reload_time = 0	System Set Reload_time to 1
			System Wait 1.0 seconds
			System Set Reload_time to 0 Add action
Ammo Left board			
6	System	Ammo_left = 3	System Create object AmmoLeft3 on layer 1 at (1792, 952)
	System	Trigger once	Add action
7	System	Ammo_left = 2	AmmoLeft3 Destroy
	System	Trigger once	System Create object AmmoLeft2 on layer 1 at (1792, 952)
			Add action
8	System	Ammo_left = 1	AmmoLeft2 Destroy
	System	Trigger once	System Create object AmmoLeft1 on layer 1 at (1792, 952)
			Add action
9	System	Ammo_left = 0	AmmoLeft1 Destroy
	System	Trigger once	System Create object AmmoLeft0 on layer 1 at (1792, 952)
			Add action
Cannonball events			
10	CannonballLevel2	Is overlapping GravityFieldLevel2	CannonballLevel2 Set Platform angle of gravity to <i>angle(CannonballLevel2.X, CannonballLevel2.Y, GravityFieldLevel2.X, GravityFieldLevel2.Y)</i> degrees CannonballLevel2 Set Platform gravity to 150 Add action
11	CannonballLevel2	Is overlapping GravityFieldLevel2	CannonballLevel2 Set angle to <i>Self.Angle+60*dt</i> degrees
	CannonballLevel2	<i>Y < GravityFieldLevel2.Y</i>	Add action
12	CannonballLevel2	Is overlapping GravityFieldLevel2	CannonballLevel2 Set angle to <i>Self.Angle-60*dt</i> degrees
	CannonballLevel2	<i>Y > GravityFieldLevel2.Y</i>	Add action
13	CannonballLevel2	On collision with NeptuneLevel2	CannonballLevel2 Bounce Bullet off NeptuneLevel2
			Add action
14	CannonballLevel2	On destroyed	System Add 1 to Cannonballs_out
			Add action
Level Passed			
15	CannonballLevel2	On collision with EnemyTowerLevel2	System Subtract 1 from Cannonballs_out CannonballLevel2 Destroy EnemyTowerLevel2 Spawn ExplosionLevel2 on layer 2 (<i>image point 0</i>) Audio Play Explosion+7 not looping at volume OtherSound dB (tag "Explosion") System Wait 0.2 seconds EnemyTowerLevel2 Destroy System Wait 0.2 seconds ExplosionLevel2 Destroy System Go to Level Passed Add action
Level Failed			
16	CannonballLevel2	On collision with AllyTowerLevel2	System Go to Level Failed
			Add action
17	CannonballLevel2	On collision with AllyTurretLevel2	System Go to Level Failed
			Add action
18	CannonballLevel2	On collision with EarthLevel2	System Go to Level Failed
			Add action
19	System	Cannonballs_out = 4	System Go to Level Failed
			Add action
Add event			

Sl. 3.20: Lista događaja za drugi nivo

3.5.3. Nivo 3

Na trećem nivou na Slici 3.21. pomaknut je planet te je samim time otežano gađanje neprijateljske kupole na planetu Uranu. Osim toga smanjen je utjecaj gravitacijskog polja te ono manje privlači topovske kugle nego što je bilo na drugom nivou.



Sl. 3.21: Izgled trećeg nivoa

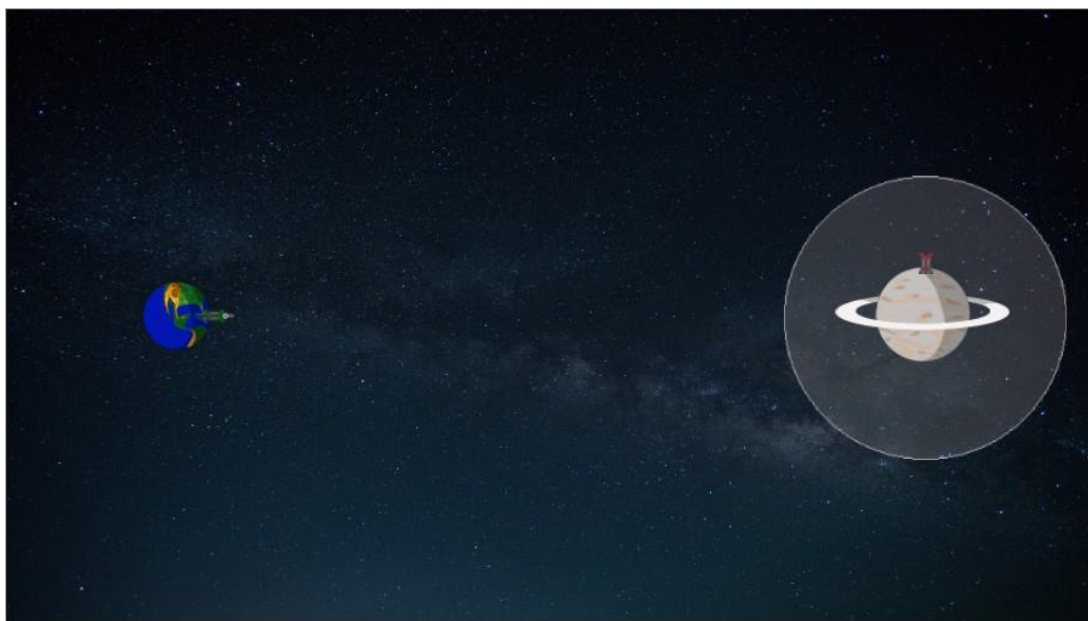
Lista događaja za treći nivo na Slici 3.22. ne razlikuje se niti u jednom događaju (eng.*eventu*) (osim promjeni snage privlačenja polja gravitacije) već u objektima koji se nalaze u eventima, odnosno umjesto objekata s drugog nivoa radi se s objektima s trećeg nivoa

Level 3 event sheet				
Start events				
1	System	On start of layout	System	Set Current_Level to 3
			System	Set Ammo_left to 3
			System	Set Cannonballs_out to 0
			System	Set Reload_time to 0
			Add action	
Aim and shoot events				
2	System	Every tick	AllyTurretLevel3	Set angle toward (Mouse.X, Mouse.Y)
	AllyTurretLevel3	Is between 269 and 91 degrees	Add action	
3	AllyTurretLevel3	Is between 180 and 271 degrees	AllyTurretLevel3	Set angle to 270 degrees
			Add action	
4	AllyTurretLevel3	Is between 89 and 180 degrees	AllyTurretLevel3	Set angle to 90 degrees
			Add action	
5	Mouse	On Left button Clicked	System	Subtract 1 from Ammo_left
	System	Ammo_left > 0	AllyTurretLevel3	Spawn CannonBallLevel3 on layer 2 (image point 1)
	System	Reload_time = 0	System	Set Reload_time to 1
			System	Wait 1.0 seconds
			System	Set Reload_time to 0
			Add action	
Ammo Left board				
6	System	Ammo_left = 3	System	Create object AmmoLeft3 on layer 1 at (1792, 952)
	System	Trigger once	Add action	
7	System	Ammo_left = 2	AmmoLeft3	Destroy
	System	Trigger once	System	Create object AmmoLeft2 on layer 1 at (1792, 952)
			Add action	
8	System	Ammo_left = 1	AmmoLeft2	Destroy
	System	Trigger once	System	Create object AmmoLeft1 on layer 1 at (1792, 952)
			Add action	
9	System	Ammo_left = 0	AmmoLeft1	Destroy
	System	Trigger once	System	Create object AmmoLeft0 on layer 1 at (1792, 952)
			Add action	
Cannonball events				
10	CannonBallLevel3	Is overlapping GravityFieldLevel3	CannonBallLevel3	Set Platform angle of gravity to $angle(CannonballLevel3.X, CannonballLevel3.Y, GravityFieldLevel3.X, GravityFieldLevel3.Y)$ degrees
			CannonBallLevel3	Set Platform gravity to 100
			Add action	
11	CannonBallLevel3	Is overlapping GravityFieldLevel3	CannonBallLevel3	Set angle to $Self.Angle + 60 * dt$ degrees
	CannonBallLevel3	$Y < GravityFieldLevel3.Y$	Add action	
12	CannonBallLevel3	Is overlapping GravityFieldLevel3	CannonBallLevel3	Set angle to $Self.Angle - 60 * dt$ degrees
	CannonBallLevel3	$Y > GravityFieldLevel3.Y$	Add action	
13	CannonBallLevel3	On collision with UranusLevel3	CannonBallLevel3	Bounce Bullet off UranusLevel3
			Add action	
14	CannonBallLevel3	On destroyed	System	Add 1 to Cannonballs_out
			Add action	
Level Passed				
15	CannonBallLevel3	On collision with EnemyTowerLevel3	System	Subtract 1 from Cannonballs_out
			CannonBallLevel3	Destroy
			EnemyTowerLevel3	Spawn ExplosionLevel3 on layer 2 (image point 0)
			Audio	Play Explosion+7 not looping at volume OtherSound dB (tag "Explosion")
			System	Wait 0.2 seconds
			EnemyTowerLevel3	Destroy
			System	Wait 0.2 seconds
			ExplosionLevel3	Destroy
			System	Go to Level Passed
			Add action	
Level Failed				
16	CannonBallLevel3	On collision with AllyTowerLevel3	System	Go to Level Failed
			Add action	
17	CannonBallLevel3	On collision with AllyTurretLevel3	System	Go to Level Failed
			Add action	
18	CannonBallLevel3	On collision with EarthLevel3	System	Go to Level Failed
			Add action	
19	System	Cannonballs_out = 4	System	Go to Level Failed
			Add action	

Sl. 3.22: Lista događaja za treći nivo

3.5.4. Nivo 4

Četvrti nivo vidljiv na Slici 3.23. otežan je na način da igrač mora pogoditi neprijateljski toranj na planetu Saturn kroz „kišu kometa“ koji u slučaju sudara s našom topovskom kuglom odbijaju naš pogodak te tako otežavaju prelazak nivoa. Kometi padaju dijagonalno po ekranu, te postoji mogućnost u kojoj igrač pogodi ga tako da se odbije u neprijateljski toranj, ali ta vjerojatnost je jako mala. Puno veće šanse ima da se topovska kugla odbije u naš planet te tako neuspješno prođemo nivo.



Sl. 3.23: Izgled četvrtog nivoa

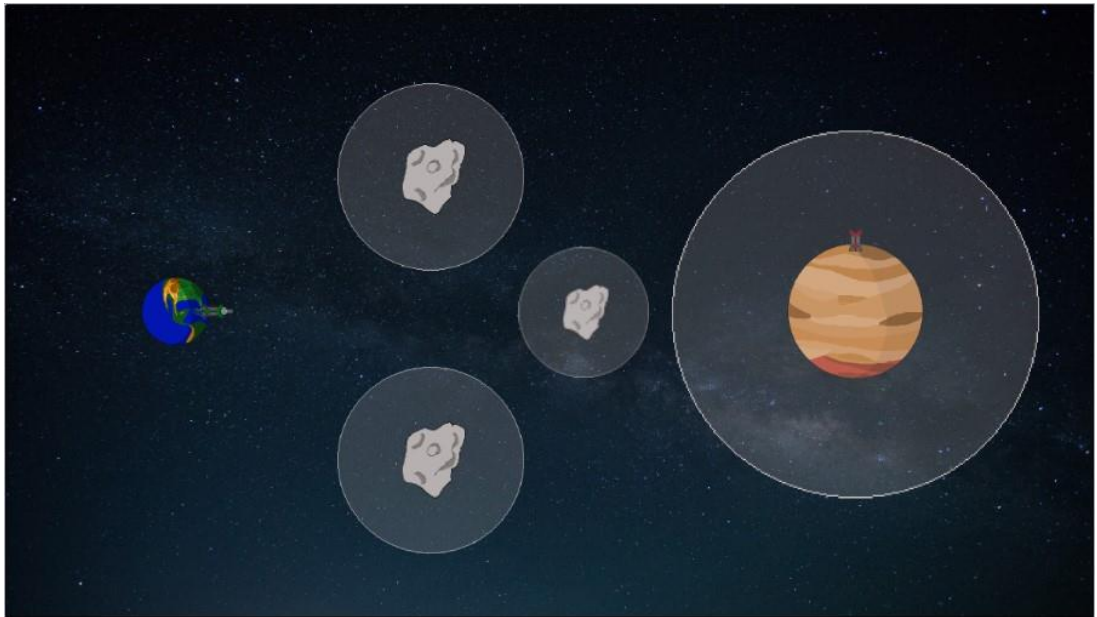
U listi događaja na Slici 3.24. u odnosu na prethodne nivoe samo u početne događaje dodan brojač koji služi da se kometi pojavljuju svakih 0.7 sekundi, odnosno postavljena je vrijednost na 42 brojaču. Napravljena je nova kategorija događaja koji se ponavljaju te ona svaki *tick* oduzima (60 *tickova* u sekundi) oduzima brojaču vrijednost 1, te kada vrijednost dosegne 0 pojavljuje se kiša kometa, nakon koje se brojač opet postavlja na vrijednost 42. Kometi padaju na način da im je pridodano svojstvo metka te postavljena gravitacija na 400 piksela u sekundi te oni padaju poprilično brzo. Ostali događaji nisu bitno mijenjani u odnosu na prethodne nivoe osim toga što je dodano svojstvo odbijanja topovskih kugli od kometa. Također kao mogućnost pretpostavljen je sudar kometa koji se u tom slučaju odbijaju te je za događaj pogađanja kometa u naš planet napravljena mogućnost neuspješnog prolaska nivoa koja će u kasnijim nivoima imati bitnu ulogu.

Level 4 event sheet			
Start events			
1	System	On start of layout	System System System System System Add action Set Current_Level to 4 Set Ammo_left to 3 Set Cannonballs_out to 0 Set Reload_time to 0 Set Timer to 42
Repeat events			
2	System	Every tick	System Add action Subtract 1 from Timer
3	System	Timer = 0	System CometsLevel4 System CometsLevel4 System CometsLevel4 System CometsLevel4 System CometsLevel4 System CometsLevel4 System CometsLevel4 Add action Create object CometsLevel4 on layer 2 at (1050, 5) Set Bullet gravity to 400 Wait 0.5 seconds Create object CometsLevel4 on layer 2 at (1150, 5) Set Bullet gravity to 300 Wait 0.2 seconds Create object CometsLevel4 on layer 2 at (1250, 5) Set Bullet gravity to 350 Wait 0.6 seconds Create object CometsLevel4 on layer 2 at (1450, 5) Set Bullet gravity to 400 Wait 0.4 seconds Create object CometsLevel4 on layer 2 at (1600, 5) Set Bullet gravity to 450 Set Timer to 42
Aim and shoot events			
4	System	Every tick	AllyTurretLevel4 Add action Set angle toward (Mouse.X, Mouse.Y)
5	AllyTurretLevel4	Is between 269 and 91 degrees	AllyTurretLevel4 Add action Set angle to 270 degrees
6	AllyTurretLevel4	Is between 180 and 271 degrees	AllyTurretLevel4 Add action Set angle to 90 degrees
7	Mouse System System	On Left button Clicked Ammo_left > 0 Reload_time = 0	System AllyTurretLevel4 System System System Add action Subtract 1 from Ammo_left Spawn CannonballLevel4 on layer 2 (image point 1) Set Reload_time to 1 Wait 1.0 seconds Set Reload_time to 0
Ammo Left board			
8	System	Ammo_left = 3	System Add action Create object AmmoLeft3 on layer 1 at (1792, 952)
9	System	Ammo_left = 2	System AmmoLeft3 System Add action Destroy Create object AmmoLeft2 on layer 1 at (1792, 952)
10	System	Ammo_left = 1	System AmmoLeft2 System Add action Destroy Create object AmmoLeft1 on layer 1 at (1792, 952)
11	System	Ammo_left = 0	System AmmoLeft1 System Add action Destroy Create object AmmoLeft0 on layer 1 at (1792, 952)
Cannonball events			
12	CannonballLevel4	Is overlapping GravityFieldLevel4	CannonballLevel4 CannonballLevel4 Add action Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel4.X, CannonballLevel4.Y, GravityFieldLevel4.X, GravityFieldLevel4.Y) degrees Set Platform gravity to 100
13	CannonballLevel4	Is overlapping GravityFieldLevel4	CannonballLevel4 Add action Set angle to Set(Angle+60*dt) degrees
14	CannonballLevel4	Is overlapping GravityFieldLevel4	CannonballLevel4 Add action Set angle to Set(Angle-60*dt) degrees
15	CannonballLevel4	On collision with SaturnLevel4	CannonballLevel4 Add action Bounce Bullet off SaturnLevel4
16	CannonballLevel4	On destroyed	System Add action Add 1 to Cannonballs_out
Comets events			
17	CometsLevel4	On collision with CannonballLevel4	CannonballLevel4 Add action Bounce Bullet off CometsLevel4
18	CometsLevel4	On collision with CometsLevel4	CometsLevel4 Add action Bounce Bullet off CometsLevel4
Level Passed			
19	CannonballLevel4	On collision with EnemyTowerLevel4	System CannonballLevel4 EnemyTowerLevel4 Audio System EnemyTowerLevel4 System ExplosionLevel4 System Add action Subtract 1 from Cannonballs_out Destroy Spawn ExplosionLevel4 on layer 2 (image point 0) Play Explosion+7 not looping at volume OtherSound dB (tag "Explosion") Wait 0.2 seconds Destroy Wait 0.2 seconds Destroy Go to Level Passed
Level Failed			
20	CometsLevel4	On collision with EarthLevel4	System Add action Go to Level Failed
21	CometsLevel4	On collision with AllyTowerLevel4	System Add action Go to Level Failed
22	CometsLevel4	On collision with AllyTurretLevel4	System Add action Go to Level Failed
23	CannonballLevel4	On collision with AllyTowerLevel4	System Add action Go to Level Failed
24	CannonballLevel4	On collision with AllyTurretLevel4	System Add action Go to Level Failed
25	CannonballLevel4	On collision with EarthLevel4	System Add action Go to Level Failed
26	System	Cannonballs_out = 4	System Add action Go to Level Failed

Sl. 3.24: Lista događaja za četvrti nivo

3.5.5. Nivo 5

U petom nivou na Slici 3.25. dodani su asteroidi, točnije njih tri, od kojih se dva veća pomiču, a manji stoji na mjestu. Svaki od asteroida ima svoje gravitacijsko polje koje ovisi o veličini samog planeta. Njihova gravitacijska polja utječu na smjer topovske kugle te na taj način otežavaju pogađanje neprijateljskog tornja na planetu Jupiteru.



Sl. 3.25: Izgled petog nivoa

Kako bi se gravitacijska polja kretala zajedno sa asteroidima morali smo gravitacijskim poljima dodati ponašanje Pin To. Asteroidi se kreću na način da im je dodano svojstvo Sine, odnosno kretanje po sinusoidi. Gornji se asteroid kreće vertikalno 150 piskela po amplitudi, sa periodom 10 sekundi, bez otklona, odnosno samo u vertikalnom smjeru. Donji se kreće samo u horizontalnom smjeru bez otklona, 120 piskela po amplitudi sa periodom od 10 sekundi.

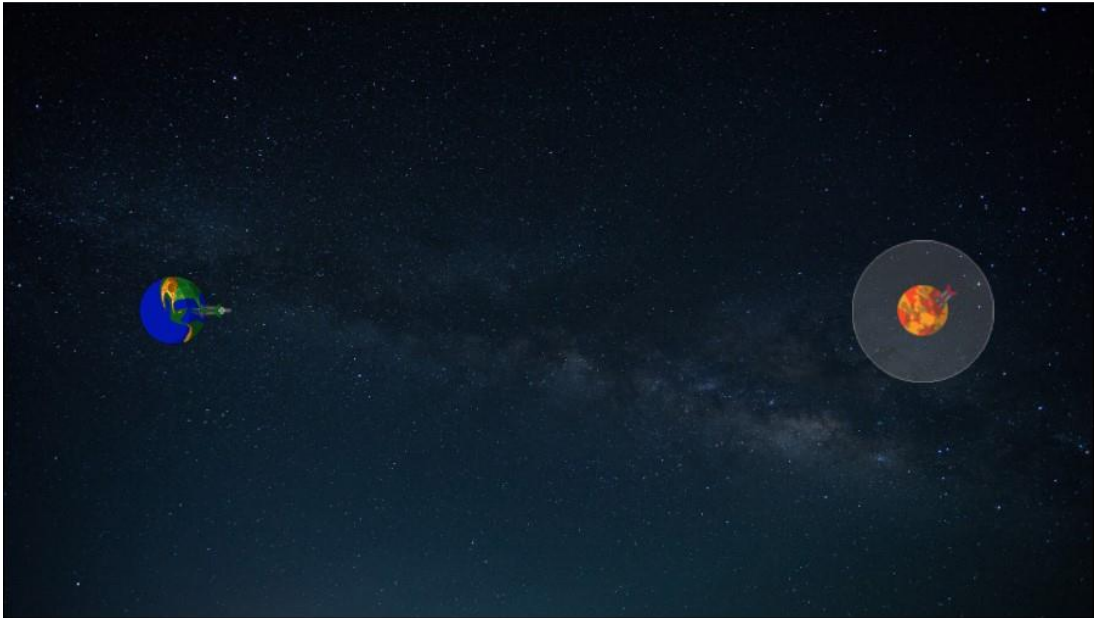
U listi događaja na Slici 3.26. u početnim događajima nalazi se Pin To svojstvo koje povezuje gravitacijska polja asteroida s asteroidima. Osim toga dodana su svojstva topovskoj kugli za ponašanje u poljima gravitacije različite snage gravitacije te odbijanja pri sudaru s asteroidima. Sustav nišanja, pucanja, sučelja za preostali broj topovski kugli i način prelaska i neuspješnog prelaska nivoa je isti kao i za prethodne nivoe.

Level 5 event sheet			
Start events			
1	System	On start of layout	Set Current_Level to 5 Set Ammo_left to 3 Set Cannonballs_out to 0 Set Reload_time to 0 Pin Pin to AsteroidsLevel5Bottom (Position only) Pin Pin to AsteroidsLevel5Stop (Position only) Add action
Aim and shoot events			
2	System	Every tick	Set angle toward (Mouse.X, Mouse.Y) Add action
3	AllyTurretLevel5	Is between 269 and 91 degrees	Set angle to 270 degrees Add action
4	AllyTurretLevel5	Is between 180 and 271 degrees	Set angle to 90 degrees Add action
5	Mouse	On Left button Clicked	Subtract 1 from Ammo_left Spawn CannonballLevel5 on layer 2 (image point 1) Set Reload_time to 1 Wait 1.0 seconds Set Reload_time to 0 Add action
Ammo Left board			
6	System	Ammo_left = 3	Create object AmmoLeft3 on layer 1 at (1792, 952) Add action
7	System	Trigger once	Destroy
8	System	Ammo_left = 2	Create object AmmoLeft2 on layer 1 at (1792, 952) Add action
9	System	Trigger once	Destroy
10	System	Ammo_left = 1	Create object AmmoLeft1 on layer 1 at (1792, 952) Add action
11	System	Trigger once	Destroy
12	System	Ammo_left = 0	Create object AmmoLeft0 on layer 1 at (1792, 952) Add action
13	System	Trigger once	Destroy
Cannonball events			
14	CannonballLevel5	Is overlapping GravityFieldLevel5	Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel5.X, CannonballLevel5.Y, GravityFieldLevel5.X, GravityFieldLevel5.Y) degrees Set Platform gravity to 100 Add action
15	CannonballLevel5	Is overlapping GravityFieldLevel5	Set angle to SelfAngle+60*dt degrees Add action
16	CannonballLevel5	Y < GravityFieldLevel5.Y	Set angle to SelfAngle-60*dt degrees Add action
17	CannonballLevel5	Y > GravityFieldLevel5.Y	Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel5.X, CannonballLevel5.Y, AsteroidGravityFieldLevel5Bottom.X, AsteroidGravityFieldLevel5Bottom.Y) degrees Set Platform gravity to 50 Add action
18	CannonballLevel5	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel5Bottom	Set angle to SelfAngle+60*dt degrees Add action
19	CannonballLevel5	Y < AsteroidGravityFieldLevel5Bottom.Y	Set angle to SelfAngle-60*dt degrees Add action
20	CannonballLevel5	Y > AsteroidGravityFieldLevel5Bottom.Y	Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel5.X, CannonballLevel5.Y, AsteroidGravityFieldLevel5Middle.X, AsteroidGravityFieldLevel5Middle.Y) degrees Set Platform gravity to 30 Add action
21	CannonballLevel5	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel5Middle	Set angle to SelfAngle+60*dt degrees Add action
22	CannonballLevel5	Y < AsteroidGravityFieldLevel5Middle.Y	Set angle to SelfAngle-60*dt degrees Add action
23	CannonballLevel5	Y > AsteroidGravityFieldLevel5Middle.Y	Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel5.X, CannonballLevel5.Y, AsteroidGravityFieldLevel5Stop.X, AsteroidGravityFieldLevel5Stop.Y) degrees Set Platform gravity to 50 Add action
24	CannonballLevel5	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel5Stop	Set angle to SelfAngle+60*dt degrees Add action
25	CannonballLevel5	Y < AsteroidGravityFieldLevel5Stop.Y	Set angle to SelfAngle-60*dt degrees Add action
26	CannonballLevel5	Y > AsteroidGravityFieldLevel5Stop.Y	Bounce Bullet off JupiterLevel5 Add action
27	CannonballLevel5	On collision with JupiterLevel5	Bounce Bullet off AsteroidsLevel5Bottom Add action
28	CannonballLevel5	On collision with AsteroidsLevel5Bottom	Bounce Bullet off AsteroidsLevel5Middle Add action
29	CannonballLevel5	On collision with AsteroidsLevel5Middle	Bounce Bullet off AsteroidsLevel5Stop Add action
30	CannonballLevel5	On collision with AsteroidsLevel5Stop	Add 1 to Cannonballs_out Add action
31	CannonballLevel5	On destroyed	
Level Passed			
32	CannonballLevel5	On collision with EnemyTowerLevel5	Subtract 1 from Cannonballs_out Destroy Spawn ExplosionLevel5 on layer 2 (image point 0) Play Explosion+7 not looping at volume OtherSound dB (tag "Explosion") Wait 0.2 seconds Destroy Wait 0.2 seconds Destroy Go to Level Passed Add action
Level Failed			
33	CannonballLevel5	On collision with AllyTowerLevel5	Go to Level Failed Add action
34	CannonballLevel5	On collision with AllyTurretLevel5	Go to Level Failed Add action
35	CannonballLevel5	On collision with EarthLevel5	Go to Level Failed

Sl. 3.26: Lista događaja za peti nivo

3.5.6. Nivo 6

U šestom nivou vidljivom na Slici 3.27. naš se planet pomiče te je neprijateljski toranj postavljen u gornji desni kut planeta Mars pod kutom od 45 stupnjeva.



Sl. 3.27: Izgled šestog nivoa

U ovom nivou Pin To je pridodan savezničkom tornju i topu kako bi se kretali u istom smjeru kao i planet Zemlja. Zemlja se kreće po sinusoidi samo u vertikalnom smjeru bez pomaka, amplitudom 240 piksela te periodom od 20 sekundi.

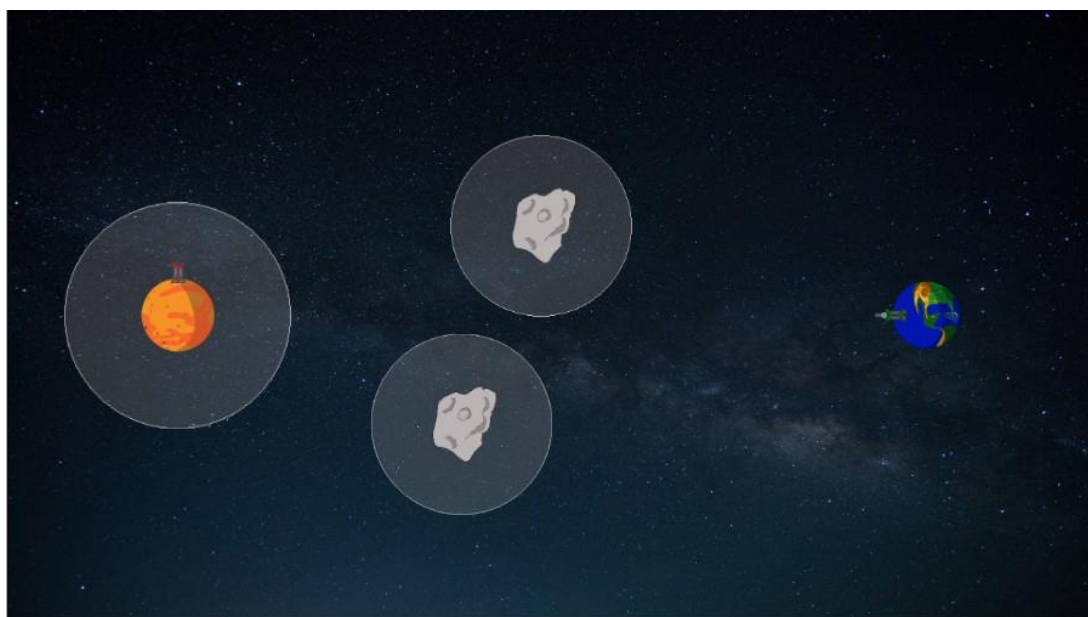
U listi događaja na Slici 3.28. se nalazi događaj koji spaja saveznički toranj i top sa planetom te tako omogućava njihovo skladno pomicanje. Ostali dijelovi su svi isti kao u prethodnim nivoima odnosno način nišanja, pucanja, ponašanja topovske kugle, prelaska i neuspješnog prelaska nivoa uz prilagodbe za šesti nivo igre.

Level 6 event sheet			
Start events			
1	System	On start of layout	System Set Current_Level to 6 System Set Ammo_left to 3 System Set Cannonballs_out to 0 System Set Reload_time to 0 AllyTowerLevel6 Pin Pin to EarthLevel6 (Position only) AllyTurretLevel6 Pin Pin to EarthLevel6 (Position only) Add action
Aim and shoot events			
2	System	Every tick	AllyTurretLevel6 Set angle toward (Mouse.X, Mouse.Y) Add action
3	AllyTurretLevel6	Is between 269 and 91 degrees	AllyTurretLevel6 Set angle to 270 degrees Add action
4	AllyTurretLevel6	Is between 180 and 271 degrees	AllyTurretLevel6 Set angle to 90 degrees Add action
5	Mouse	On Left button Clicked	System Subtract 1 from Ammo_left AllyTurretLevel6 Spawn CannonballLevel6 on layer 2 (image point 1) System Set Reload_time to 1 System Wait 1.0 seconds System Set Reload_time to 0 Add action
Ammo Left board			
6	System	Ammo_left = 3	System Create object AmmoLeft3 on layer 1 at (1792, 952) Add action
7	System	Ammo_left = 2	AmmoLeft3 Destroy System Create object AmmoLeft2 on layer 1 at (1792, 952) Add action
8	System	Ammo_left = 1	AmmoLeft2 Destroy System Create object AmmoLeft1 on layer 1 at (1792, 952) Add action
9	System	Ammo_left = 0	AmmoLeft1 Destroy System Create object AmmoLeft0 on layer 1 at (1792, 952) Add action
Cannonball events			
10	CannonballLevel6	Is overlapping GravityFieldLevel6	CannonballLevel6 Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel6.X, CannonballLevel6.Y, GravityFieldLevel6.X, GravityFieldLevel6.Y) degrees CannonballLevel6 Set Platform gravity to 100 Add action
11	CannonballLevel6	Is overlapping GravityFieldLevel6	CannonballLevel6 Set angle to Self.Angle+60*dt degrees Add action
12	CannonballLevel6	Y < GravityFieldLevel6.Y	CannonballLevel6 Set angle to Self.Angle-60*dt degrees Add action
13	CannonballLevel6	Is overlapping GravityFieldLevel6	CannonballLevel6 Set angle to Self.Angle-60*dt degrees Add action
14	CannonballLevel6	Y > GravityFieldLevel6.Y	CannonballLevel6 Bounce Bullet off MarsLevel6 Add action
15	CannonballLevel6	On collision with MarsLevel6	System Add 1 to Cannonballs_out Add action
16	CannonballLevel6	On destroyed	System Subtract 1 from Cannonballs_out CannonballLevel6 Destroy EnemyTowerLevel6 Spawn ExplosionLevel6 on layer 2 (image point 0) Audio Play Explosion+7 not looping at volume OtherSound dB (tag "Explosion") System Wait 0.2 seconds EnemyTowerLevel6 Destroy System Wait 0.2 seconds ExplosionLevel6 Destroy System Go to Level Passed Add action
Level Passed			
17	CannonballLevel6	On collision with EnemyTowerLevel6	System Go to Level Failed Add action
18	CannonballLevel6	On collision with AllyTowerLevel6	System Go to Level Failed Add action
19	CannonballLevel6	On collision with AllyTurretLevel6	System Go to Level Failed Add action
20	CannonballLevel6	On collision with EarthLevel6	System Go to Level Failed Add action
21	System	Cannonballs_out = 4	System Go to Level Failed Add action
Add event			

Sl. 3.28: Lista događaja za šesti nivo

3.5.7. Nivo 7

U sedmom nivou na Slici 3.29. skombinirano je ponašanje asteroida i kometa te k tome se neprijateljski toranj rotira oko planeta Venere u smjeru kazaljke na satu brzinom 20 piksela u sekundi. Kometi padaju te na njih djeluje gravitacijsko polje asteroida. Također pri odbijanju kometa postoji trenutak u kojem se kometi tako odbiju da komet slijeće na Zemlju te uzrokuje neuspješan prelazak nivoa te igrač mora u dovoljnom vremenu preći nivo.



Sl. 3.29: Izgled sedmog nivoa

Lista događaja na Slici 3.30.1 i Slici 3.30.2 za ovaj nivo je podugačka, dodano je Pin To ponašanje koje spaja toranj koji se okreće uz pomoć prozirne podlogom te na taj način je postignuto da se neprijateljski toranj samo okreće po površini planeta. Zatim što ima puno događaja za skretanje topovske kugle u poljima gravitacije, a i događaja koji djeluju na komete. Tu su utjecaji gravitacijskog polja asteroida, njihovo odbijanje od asteroida, mogućnost da pogode planet Zemlju te tako uzrokuju pad nivoa. Radi bolje preglednosti i mnoštva događaja podijelio sam sliku na dva dijela.

Level 7 event sheet			
Start events			
1	System	On start of layout	System Set Current_Level to 7 System Set Ammo_left to 3 System Set Cannonballs_out to 0 System Set Reload_time to 0 AllyTowerLevel7 Pin Pin to EarthLevel7 (Position only) AllyTurretLevel7 Pin Pin to EarthLevel7 (Position only) EnemyTowerLevel7 Pin Pin to EnemyTurretRotationLevel7 (Position & angle) System Set Timer to 42 Add action
Repeat events			
2	System	Every tick	System Subtract 1 from Timer Add action
3	System	Timer = 0	System Create object CometsLevel7 on layer 2 at (250, 5) CometsLevel7 Set Bullet gravity to 300 System Wait 0.5 seconds System Create object CometsLevel7 on layer 2 at (350, 5) CometsLevel7 Set Bullet gravity to 200 System Wait 0.2 seconds System Create object CometsLevel7 on layer 2 at (450, 5) CometsLevel7 Set Bullet gravity to 250 System Wait 0.6 seconds System Create object CometsLevel7 on layer 2 at (550, 5) CometsLevel7 Set Bullet gravity to 250 System Wait 0.4 seconds System Set Timer to 42 Add action
Aim and shoot events			
4	System	Every tick	AllyTurretLevel7 Set angle toward (Mouse.X, Mouse.Y)
	AllyTurretLevel7	Is between 89 and 271 degrees	Add action
5	AllyTurretLevel7	Is between 270 and 0 degrees	AllyTurretLevel7 Set angle to 270 degrees
			Add action
6	AllyTurretLevel7	Is between 0 and 90 degrees	AllyTurretLevel7 Set angle to 90 degrees
			Add action
7	Mouse	On Left button Clicked	System Subtract 1 from Ammo_left
	System	Ammo_left > 0	AllyTurretLevel7 Spawn CannonballLevel7 on layer 2 (image point 1)
	System	Reload_time = 0	System Set Reload_time to 1
			System Wait 1.0 seconds
			System Set Reload_time to 0 Add action
Ammo Left board			
8	System	Ammo_left = 3	System Create object AmmoLeft3 on layer 1 at (1792, 952)
	System	Trigger once	Add action
9	System	Ammo_left = 2	AmmoLeft3 Destroy
	System	Trigger once	System Create object AmmoLeft2 on layer 1 at (1792, 952)
			Add action
10	System	Ammo_left = 1	AmmoLeft2 Destroy
	System	Trigger once	System Create object AmmoLeft1 on layer 1 at (1792, 952)
			Add action
11	System	Ammo_left = 0	AmmoLeft1 Destroy
	System	Trigger once	System Create object AmmoLeft0 on layer 1 at (1792, 952)
			Add action
Cannonball events			
12	CannonballLevel7	Is overlapping GravityFieldLevel7	CannonballLevel7 Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel7.X, CannonballLevel7.Y, GravityFieldLevel7.X, GravityFieldLevel7.Y) degrees CannonballLevel7 Set Platform gravity to 100 Add action
13	CannonballLevel7	Is overlapping GravityFieldLevel7 Y < GravityFieldLevel7.Y	CannonballLevel7 Set angle to Self.Angle-60*dt degrees
			Add action
14	CannonballLevel7	Is overlapping GravityFieldLevel7 Y > GravityFieldLevel7.Y	CannonballLevel7 Set angle to Self.Angle+60*dt degrees
			Add action
15	CannonballLevel7	On collision with VenusLevel7	CannonballLevel7 Bounce Bullet off VenusLevel7
			Add action
16	CannonballLevel7	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel7Top	CannonballLevel7 Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel7.X, CannonballLevel7.Y, AsteroidGravityFieldLevel7Top.X, AsteroidGravityFieldLevel7Top.Y) degrees CannonballLevel7 Set Platform gravity to 100 Add action

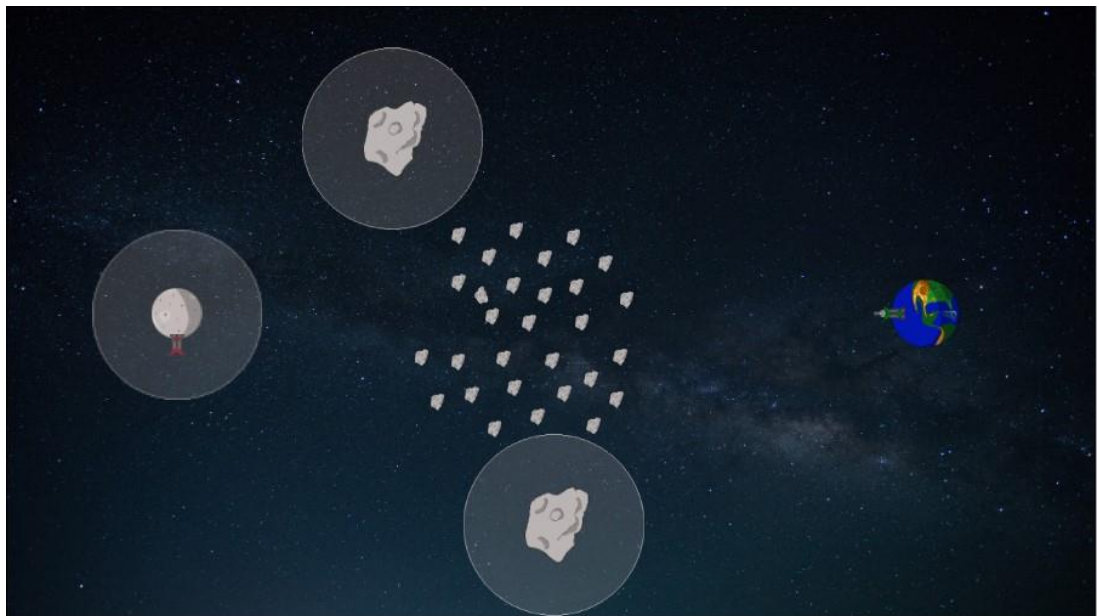
Sl. 3.30.1: Lista događaja za sedmi nivo

20	CannonballLevel7	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel7Bottom	CannonballLevel7	Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel7.X,CannonballLevel7.Y,AsteroidGravityFieldLevel7Bottom.X,AsteroidGravityFieldLevel7Bottom.Y) degrees
			CannonballLevel7	Set Platform gravity to 100
			Add action	
21	CannonballLevel7	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel7Bottom	CannonballLevel7	Set angle to Self.Angle+60*dt degrees
	CannonballLevel7	Y < AsteroidGravityFieldLevel7Bottom.Y	Add action	
22	CannonballLevel7	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel7Bottom	CannonballLevel7	Set angle to Self.Angle+60*dt degrees
	CannonballLevel7	Y > AsteroidGravityFieldLevel7Bottom.Y	Add action	
23	CannonballLevel7	On collision with AsteroidLevel7Bottom	CannonballLevel7	Bounce Bullet off AsteroidGravityFieldLevel7Bottom
			Add action	
24	CannonballLevel7	On collision with CometsLevel7	CannonballLevel7	Bounce Bullet off CometsLevel7
			Add action	
25	CannonballLevel7	On destroyed	System	Add 1 to Cannonballs_out
			Add action	
Level Passed				
26	CannonballLevel7	On collision with EnemyTowerLevel7	System	Subtract 1 from Cannonballs_out
			CannonballLevel7	Destroy
			EnemyTowerLevel7	Spawn ExplosionLevel7 on layer 2 (image point 0)
			Audio	Play Explosion+7 not looping at volume OtherSound dB (tag "Explosion")
			System	Wait 0.2 seconds
			EnemyTowerLevel7	Destroy
			System	Wait 0.2 seconds
			ExplosionLevel7	Destroy
			System	Go to Level Passed
			Add action	
Comets events				
27	CometsLevel7	On collision with CometsLevel7	CometsLevel7	Bounce Bullet off CometsLevel7
			Add action	
28	CometsLevel7	On collision with AsteroidLevel7Top	CometsLevel7	Bounce Bullet off AsteroidLevel7Top
			Add action	
29	CometsLevel7	On collision with AsteroidLevel7Bottom	CometsLevel7	Bounce Bullet off AsteroidLevel7Bottom
			Add action	
30	CometsLevel7	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel7Bottom	CometsLevel7	Set angle to Self.Angle+60*dt degrees
	CometsLevel7	Y > GravityFieldLevel7.Y	Add action	
31	CometsLevel7	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel7Bottom	CometsLevel7	Set angle to Self.Angle-60*dt degrees
	CometsLevel7	Y < GravityFieldLevel7.Y	Add action	
32	CometsLevel7	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel7Top	CometsLevel7	Set angle to Self.Angle+60*dt degrees
	CometsLevel7	Y > GravityFieldLevel7.Y	Add action	
33	CometsLevel7	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel7Top	CometsLevel7	Set angle to Self.Angle-60*dt degrees
	CometsLevel7	Y < GravityFieldLevel7.Y	Add action	
34	CometsLevel7	Is overlapping GravityFieldLevel7	CometsLevel7	Set angle to Self.Angle+60*dt degrees
	CometsLevel7	Y > GravityFieldLevel7.Y	Add action	
35	CometsLevel7	Is overlapping GravityFieldLevel7	CometsLevel7	Set angle to Self.Angle-60*dt degrees
	CometsLevel7	Y < GravityFieldLevel7.Y	Add action	
36	CometsLevel7	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel7Bottom	CometsLevel7	Set Platform angle of gravity to angle(CometsLevel7.X,CometsLevel7.Y,AsteroidGravityFieldLevel7Bottom.X,AsteroidGravityFieldLevel7Bottom.Y) degrees
			CometsLevel7	Set Platform gravity to 10
			Add action	
37	CometsLevel7	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel7Top	CometsLevel7	Set Platform angle of gravity to angle(CometsLevel7.X,CometsLevel7.Y,AsteroidGravityFieldLevel7Top.X,AsteroidGravityFieldLevel7Top.Y) degrees
			CometsLevel7	Set Platform gravity to 10
			Add action	
38	CometsLevel7	On collision with VenusLevel7	CometsLevel7	Bounce Bullet off VenusLevel7
			Add action	
Level Failed				
39	CometsLevel7	On collision with EarthLevel7	System	Go to Level Failed
			Add action	
40	CometsLevel7	On collision with AllyTowerLevel7	System	Go to Level Failed
			Add action	
41	CometsLevel7	On collision with AllyTurretLevel7	System	Go to Level Failed
			Add action	
42	CannonballLevel7	On collision with AllyTowerLevel7	System	Go to Level Failed
			Add action	
43	CannonballLevel7	On collision with AllyTurretLevel7	System	Go to Level Failed
			Add action	
44	CannonballLevel7	On collision with EarthLevel7	System	Go to Level Failed
			Add action	
45	System	Cannonballs_out = 4	System	Go to Level Failed
			Add action	
			Add event	

Sl. 3.30.2: Lista događaja za sedmi nivo

3.5.8. Nivo 8

Osmi nivo do pogađanja neprijateljskog tornja na planetu Merkuru dijele asteroidi sa gravitacijskim poljima te asteroidno polje kao što je vidljivo na Slici 3.31. Potrebno je dosta vještine u ovoj igri da bi se nivo prešao iz prvog pogotka te snalažljivosti. Nivo je moguće pogoditi gađanjem kroz polje asteroida te na obijanje topovske kugle da pogodi u neprijateljski toranj ili koristeći gravitacije asteroida kako bi se skrenula topovska kugla te pogodila neprijateljski toranj. K tome dodan je komet koji pada prema Zemlji gravitacijom od 3 piksela po sekundi te brzinom od 10 piksela u sekundi u smjeru prema dolje desno



Sl. 3.31: Izgled osmog nivoa

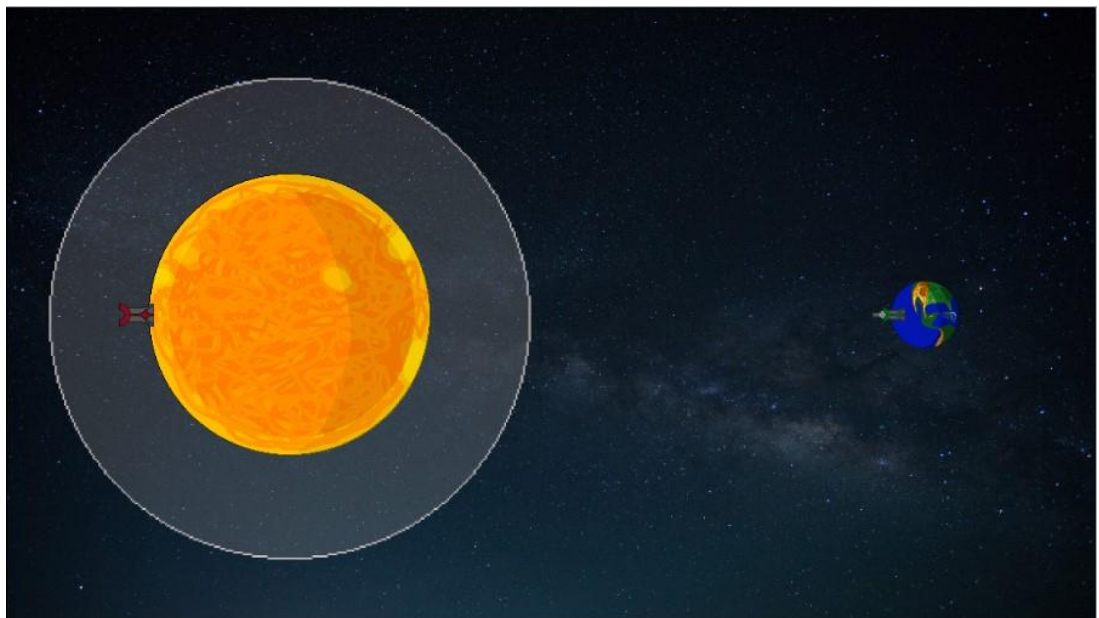
U ovom nivou lista događaja na Slici 3.32. je uz stvari koje su iste kao i u prethodnim nivoima od početnih događaja, nišanje, pucanja, sučelja za prikaz preostalih topovskih kugli te načina prelaska nivoa dodano je dosta događaja vezanih za topovsku kuglu, koja ima svojstva gravitacije u području asteroida te planeta Merkura, ima svojstvo odbijanja u području polja asteroida te sa samim asteroidima. Uz to dodan je događaj pri kojem kada komet se sudari s Zemljom nivo se neuspješno prelazi.

Level 8 event sheet				
Start events				
1	System	On start of layout	System System System System AllyTowerLevel8 AllyTurretLevel8 Add action	Set Current_Level to 8 Set Ammo_left to 3 Set Cannonballs_out to 0 Set Reload_time to 0 Pin Pin to EarthLevel8 (Position only) Pin Pin to EarthLevel8 (Position only)
Aim and shoot events				
2	System AllyTurretLevel8	Every tick Is between 89 and 271 degrees	AllyTurretLevel8 Add action	Set angle toward (MouseX, MouseY)
3	AllyTurretLevel8	Is between 270 and 0 degrees	AllyTurretLevel8 Add action	Set angle to 270 degrees
4	AllyTurretLevel8	Is between 0 and 90 degrees	AllyTurretLevel8 Add action	Set angle to 90 degrees
5	Mouse System System	On Left button Clicked Ammo_left > 0 Reload_time = 0	System AllyTurretLevel8 System System System Add action	Subtract 1 from Ammo_left Spawn CannonballLevel8 on layer 2 (image point 1) Set Reload_time to 1 Wait 1.0 seconds Set Reload_time to 0
Ammo Left board				
6	System System	Ammo_left = 3 Trigger once	System Add action	Create object AmmoLeft3 on layer 1 at (1792, 952)
7	System System	Ammo_left = 2 Trigger once	AmmoLeft3 System Add action	Destroy Create object AmmoLeft2 on layer 1 at (1792, 952)
8	System System	Ammo_left = 1 Trigger once	AmmoLeft2 System Add action	Destroy Create object AmmoLeft1 on layer 1 at (1792, 952)
9	System System	Ammo_left = 0 Trigger once	AmmoLeft1 System Add action	Destroy Create object AmmoLeft0 on layer 1 at (1792, 952)
Cannonball events				
10	CannonballLevel8	Is overlapping GravityFieldLevel8	CannonballLevel8 Add action	Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel8.X, CannonballLevel8.Y, GravityFieldLevel8.X, GravityFieldLevel8.Y) degrees Set Platform gravity to 100
11	CannonballLevel8 CannonballLevel8	Is overlapping GravityFieldLevel8 Y < GravityFieldLevel8.Y	CannonballLevel8 Add action	Set angle to SelfAngle-60*dt degrees
12	CannonballLevel8 CannonballLevel8	Is overlapping GravityFieldLevel8 Y > GravityFieldLevel8.Y	CannonballLevel8 Add action	Set angle to SelfAngle+60*dt degrees
13	CannonballLevel8	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel8Top	CannonballLevel8 Add action	Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel8.X, CannonballLevel8.Y, AsteroidGravityFieldLevel8Top.X, AsteroidGravityFieldLevel8Top.Y) degrees Set Platform gravity to 100
14	CannonballLevel8 CannonballLevel8	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel8Top Y < AsteroidGravityFieldLevel8Top.Y	CannonballLevel8 Add action	Set angle to SelfAngle-60*dt degrees
15	CannonballLevel8 CannonballLevel8	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel8Top Y > AsteroidGravityFieldLevel8Top.Y	CannonballLevel8 Add action	Set angle to SelfAngle+60*dt degrees
16	CannonballLevel8	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel8Bottom	CannonballLevel8 Add action	Set Platform angle of gravity to angle(CannonballLevel8.X, CannonballLevel8.Y, AsteroidGravityFieldLevel8Bottom.X, AsteroidGravityFieldLevel8Bottom.Y) degrees Set Platform gravity to 100
17	CannonballLevel8 CannonballLevel8	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel8Bottom Y < AsteroidGravityFieldLevel8Bottom.Y	CannonballLevel8 Add action	Set angle to SelfAngle-60*dt degrees
18	CannonballLevel8 CannonballLevel8	Is overlapping AsteroidGravityFieldLevel8Bottom Y > AsteroidGravityFieldLevel8Bottom.Y	CannonballLevel8 Add action	Set angle to SelfAngle+60*dt degrees
19	CannonballLevel8	On collision with CometLevel8	CannonballLevel8 Add action	Bounce Bullet off CometLevel8
20	CannonballLevel8	On collision with AsteroidLevel8Top	CannonballLevel8 Add action	Bounce Bullet off AsteroidLevel8Top
21	CannonballLevel8	On collision with AsteroidLevel8Bottom	CannonballLevel8 Add action	Bounce Bullet off AsteroidLevel8Bottom
22	CannonballLevel8	On collision with AsteroidFieldLevel8	CannonballLevel8 Add action	Bounce Bullet off AsteroidFieldLevel8
23	CannonballLevel8	On collision with MercuryLevel8	CannonballLevel8 Add action	Bounce Bullet off MercuryLevel8
24	CannonballLevel8	On destroyed	System Add action	Add 1 to Cannonballs_out
Level Passed				
25	CannonballLevel8	On collision with EnemyTowerLevel8	System CannonballLevel8 EnemyTowerLevel8 Audio System EnemyTowerLevel8 System ExplosionLevel8 Add action	Subtract 1 from Cannonballs_out Destroy Spawn ExplosionLevel8 on layer 2 (image point 0) Play Explosion+7 not looping at volume OtherSound dB (tag "Explosion") Wait 0.2 seconds Destroy Wait 0.2 seconds Destroy Go to Level Passed
Level Failed				
26	CannonballLevel8	On collision with AllyTowerLevel8	System Add action	Go to Level Failed
27	CannonballLevel8	On collision with AllyTurretLevel8	System Add action	Go to Level Failed
28	CannonballLevel8	On collision with EarthLevel8	System Add action	Go to Level Failed
29	System	Cannonballs_out = 4	System Add action	Go to Level Failed
30	CometLevel8	On collision with EarthLevel8	System Add action	Go to Level Failed

Sl. 3.32: Lista događaja za osmi nivo

3.5.9. Nivo 9

Posljednji nivo vidljiv na Slici 3.33. je nivo u kojem igrač mora pogoditi neprijateljski toranj na planetu Sunce odnosno glavnom planetu Sunčeva sustava oko kojeg se svi ostali planeti vrte. Kako su planeti rađeni veličinom u približnom mjerilu, Sunce je poprilično veće te je teže pogoditi koristeći se gravitacijom, stoga je neprijateljski toranj malo povećan u skladu sa veličinom planeta. Međutim Sunce se usijava svakih 7 sekundi te isijava plamen te ispucava užarene komete u različitim smjerovima. Postoji mogućnost da užareni komet pogodi naš planet te uzrokuje neuspješan prelazak nivoa ili ako pogodi našu topovsku kuglu ona se uništi. Isto tako ulaskom kugle u vrijeme kad se Sunce usijava naša topovska kugla se uništava.



Sl. 3.33: Izgled devetog nivoa

U listi događaja na Slici 3.34. imamo pri početnim događajima dodan brojač koji je postavljen na 430 odnosno pošto svaki *tick* se oduzima 1, a sekunda ima 60 *tickova*, pri dolasku do vrijednosti 0 Sunce se usijava te ispaljuje komete, te se vrijednost postavlja natrag na 430. Način pucanja, sučelja za prikaz preostalih topovskih kugli te način prolaska nivoa ostao je isti u odnosu na ostale planete. U listi događaja dodani su događaji sudara topovskih kugli sa užarenim kometima te usijanim plamenom Sunca pri kojem se naše topovske kugle uništavaju. Te na samome kraju u događajima za neuspješan prolazak nivoa dodan je događaj u kojem pri pogađanju našeg planeta Zemlje sa užarenim kometom neuspješno se prelazi nivo.

Sl. 3.34: Lista događaja za deveti nivo

4. ZAKLJUČAK

U ovom završnom radu obrađena je tema primjene Construct 2 arhitekture u izradi računalnih igara. U teorijskom dijelu detaljno je opisana Construct 2 arhitektura kroz njezino sučelje, izradu projekta i strukturu projekta od planova, slojeva, ponašanja, svojstava objekata, događaja te spremanje projekta, testiranje, optimizacija, izvoz te objavljivanje igre. Za praktični dio napravljena je igra nazvana Space Defender koja kao *base shooter* pripada 2D slagalici sa elementima fizike. Detaljno je razrađena tematika igre, obrađena ideja, izrada elemenata za igru u programu Piskel, grafičko korisničko sučelje (GUI), mogući ishodi igre (prelazak nivoa, neuspješan prelazak nivoa i prelazak igre), te svaki od nivoa je opisan preko stajališta njegove težine i liste događaja za taj nivo. Za izradu igre u Construct 2 arhitekturi kao što je rečeno, nije potrebno prethodno znanje programiranja, ali zato je potrebno detaljno proučiti priručnik te proći mnoštvo primjera kako bi se steklo znanje za način na koji sam program i njegovo okruženje rade. Kao i svaku igru, Space Defender moguće je doraditi, ali je rađena prema mojoj zamisli kako bi se mogao bolje približiti igraču igre princip same arhitekture. Od dorada mogućnost je zabrane otvaranja idućeg nivoa ako prethodni nije pređen, dodavanje bodovanja prema broju iskorištenih topovskih kugli, dodavanje brojača do pogotka u naš planet kako bi korisnik znao koliko brzo mora reagirati, dodavanje poveznice na društvene mreže vezane uz igru i mnoge druge mogućnosti.

LITERATURA

- [1] Construct 2 wikipedija, [https://en.wikipedia.org/wiki/Construct_\(game_engine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Construct_(game_engine)), pristupljeno 14. lipnja 2017.
- [2] Construct 2 priručnik, <https://www.scirra.com/manual/1/construct-2> , pristupljeno 30. svibnja 2017.
- [3] Piskel, <http://www.piskelapp.com/>, pristupljeno 24. svibnja 2017.
- [4] Stranica za pozadine igre, <https://www.pexels.com/>, pristupljeno 27. svibnja 2017.
- [5] Ideja za interaktivne gumbe, <https://www.youtube.com/watch?v=ADzH2jQS0ek>, pristupljeno 27. svibnja 2017.
- [6] Muzika u pozadini Sirius Beat – Escape, <http://goo.gl/sgKWCJ>, pristupljeno 6. lipnja 2017.
- [7] Muzika za događaj eksplozije, <https://www.freesoundeffects.com/free-sounds/explosion-10070/> , pristupljeno 6. lipnja 2017.
- [8] Cloud convert, <https://cloudconvert.com/>, pristupljeno 6. lipnja 2017.

SAŽETAK

Razvoj 2D slagalice sa elementima fizike

Cilj je ovoga završnoga rada bio izraditi 2D slagalicu s elementima fizike koristeći se Construct 2 arhitekturom. Za izradu igre nije bilo potrebno predznanje programiranja niti u jednome programskom jeziku, već se trebao proučiti način rada Construct 2 arhitekture (planova, slojeva, objekata, ponašanja, sučelja i događaja) iz *tutorijala*. Sva grafika, osim pozadine, izrađena je u Piskelu. Igrač se za kretanje po izbornicima, odabir postavki te igranje igre koristi mišem. U igri postoji 16 planova, a to su glavni izbornik, izbornik nivoa, izbornik opcija, prelazak nivoa, neuspješan prelazak nivoa, uspješan prelazak igre, kako igrati igru te 9 nivoa. Cilj igraču ove igre jest uništiti neprijateljski toranj na protivničkome planetu na svih devet nivoa koji se razlikuju znatno po razinama težine.

Ključne riječi: 2D slagalice s elementima fizike, Construct 2 arhitektura, Piskel, 9 nivoa, razine težine

ABSTRACT

Development of a 2D puzzle physics game

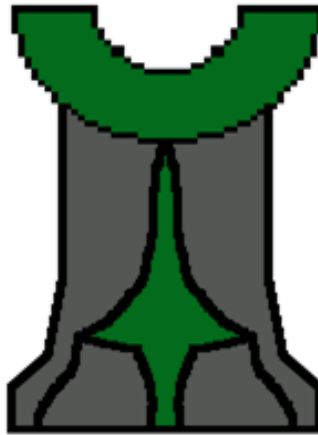
The aim of this final paper was to design a 2D puzzle physics game created in Construct 2 architecture. For the game development, previous knowledge of programming was not mandatory; rather, one needed to go through various tutorials on Construct 2 architecture (plans, layers, objects, behaviors, interfaces and events). All the graphics, with an exception of a background, were created in Piskel. A player uses a mouse to choose from a menu, set the game settings or play a game. The game consists of 16 plans and those are the main menu, level-select menu, options menu, level-passed menu, level-failed menu, game-passed menu, how-to-play-a-game menu and 9 levels. The goal of the game is to destroy an enemy's turret on the opponent's planet on all nine levels whose difficulty varies substantially.

Keywords: 2D puzzle physics game, Construct 2 architecture, Piskel, 9 levels, level difficulty

ŽIVOTOPIS

Leo Matančić rođen je 18. siječnja 1996. godine u Virovitici. Živi u Taborištu, predgrađu Virovitice. Završio je Osnovnu školu Ivane Brlić Mažuranić u Virovitici, te upisao prirodoslovno-matematički smjer u Gimnaziji Petra Preradovića u Virovitici. U srednjoj školi natjecao se u znanju na natjecanjima Rokovi matematičari te Klokani bez granica. Nakon završene gimnazije upisuje preddiplomski studij računarstva na Fakultetu elektrotehnike, računarstva i informacijskih tehnologija u Osijeku.

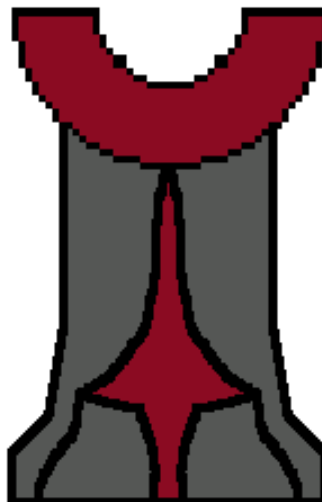
PRILOZI



Sl. 1: Saveznički toranj



Sl. 2: Saveznički top



Sl. 3: Neprijateljski toranj



Sl. 4: Topovska kugla



Sl. 6: Eksplozija



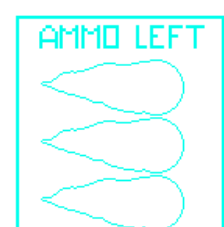
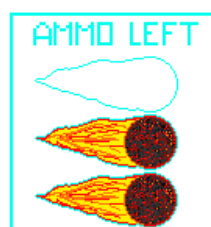
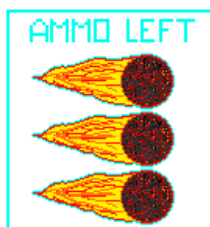
Sl. 7: Asteroid



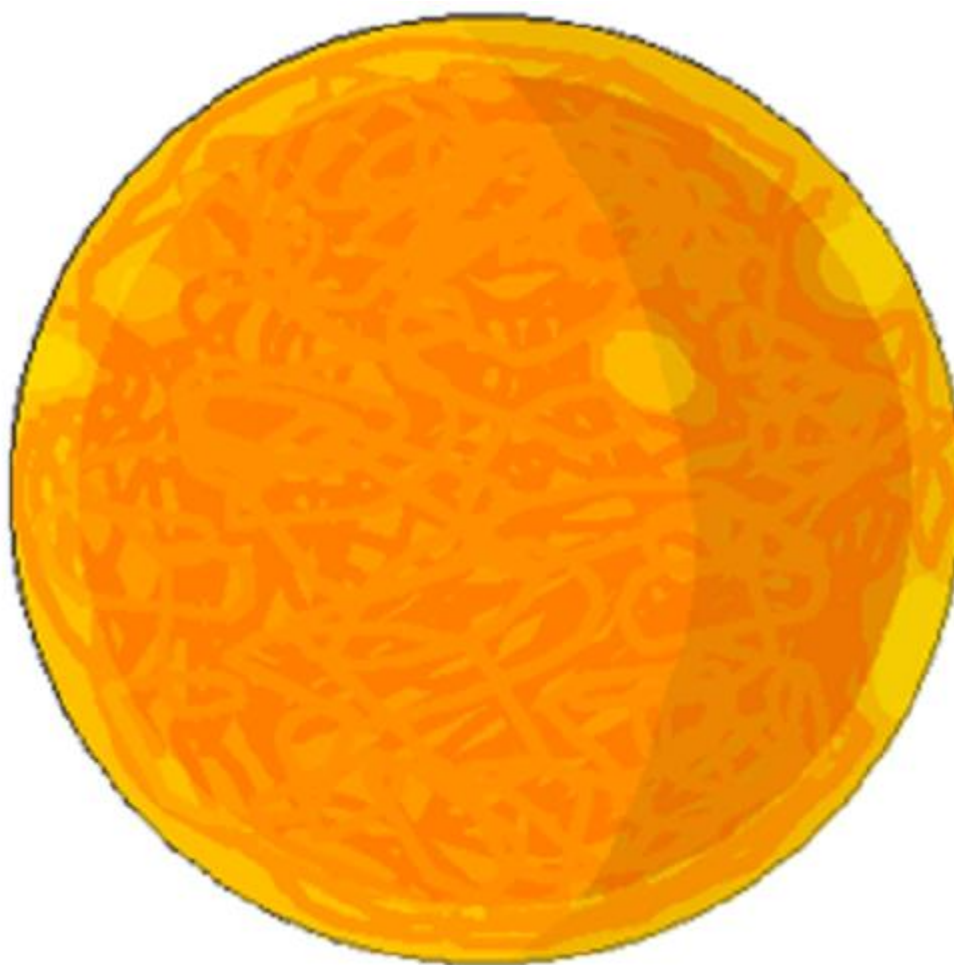
Sl. 8: Komet



Sl. 9: Užareni komet



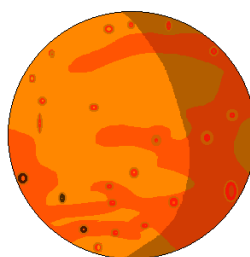
Sl. 10: Sučelje za preostali broj topovskih kugli



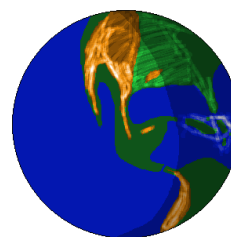
Sl. 11: Planet Sunce



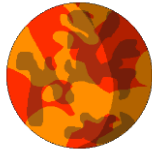
Sl. 12: Planet Merkur



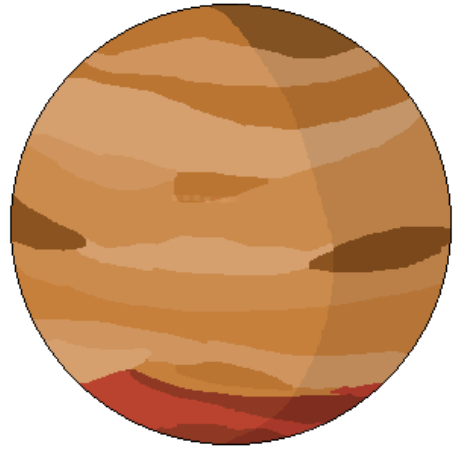
Sl. 13: Planet Venera



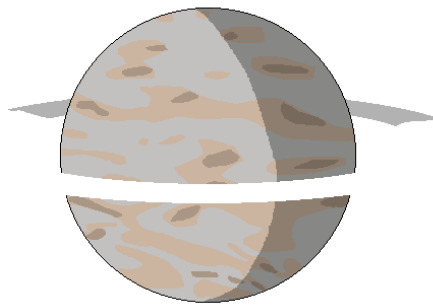
Sl. 14: Planet Zemlja



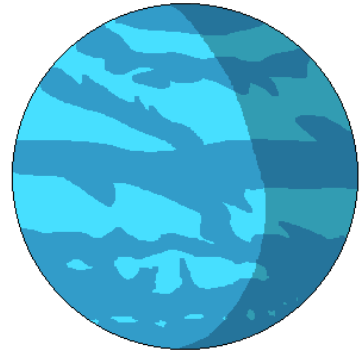
Sl. 15: Planet Mars



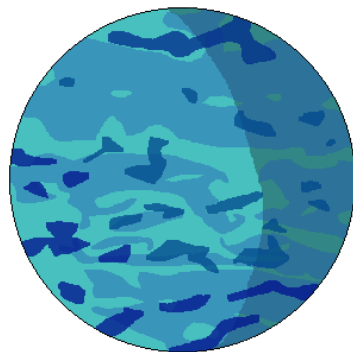
Sl. 16: Planet Jupiter



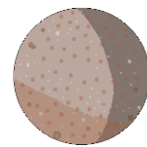
Sl. 17: Planet Saturn



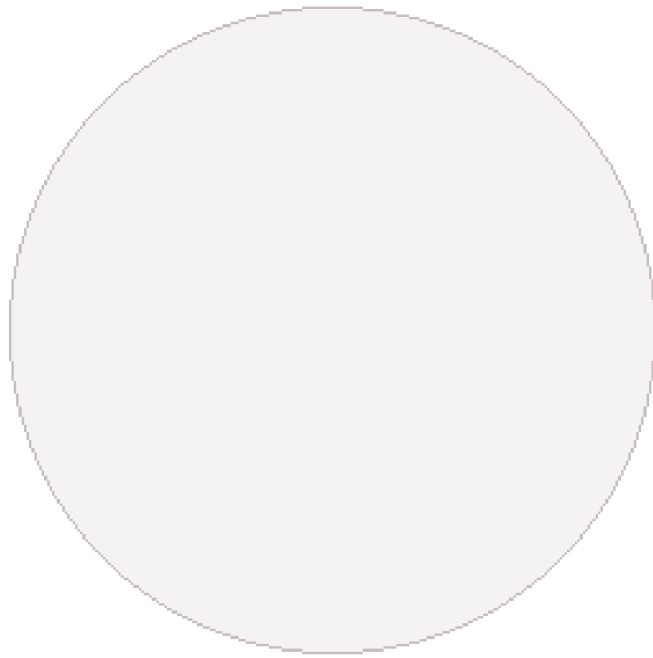
Sl. 18: Planet Uran



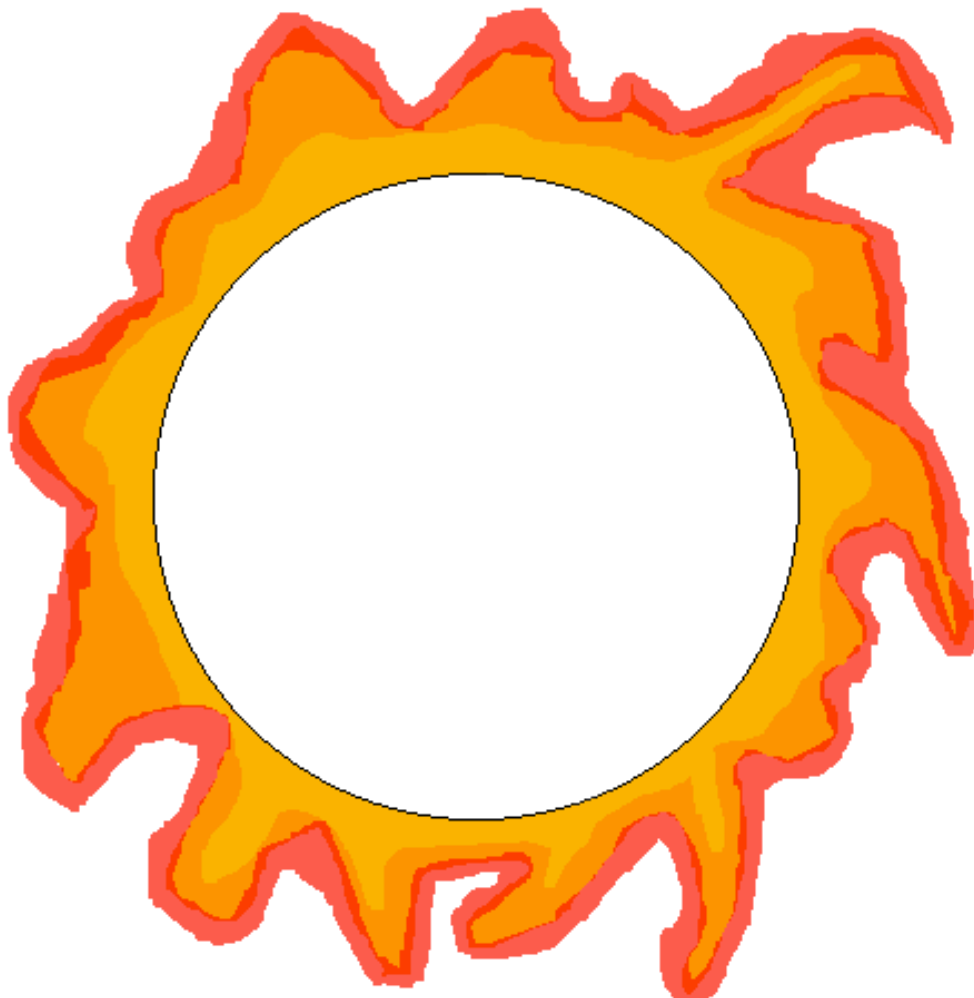
Sl. 19: Planet Neptun



Sl. 20: Planet Pluton



Sl. 21: Gravitacijsko polje



Sl. 22: Isijavanje Sunca