

## Projekt Bludiště – zadání

### Základ bludiště

1. Vytvoř nový program, který pojmenuješ bludiště a ulož ho
2. Vytvoř postavu
  - a. Nakresli její podobu
  - b. Nastav jí pohyb pomocí tlačítek
  - c. Nastav kameru, aby ji sledovala
3. Nakresli mapu, po které se postava bude pohybovat
  - a. Na mapě budou zdi, kterými nelze procházet, start a cíl
4. Nastav časový limit na hru
5. Když postava stoupne na cílový blok, hra skončí výhrou a zobrazí se nápis: “vyhrál jsi”

### Sbírání truhel

1. Na mapu přidej bloky s truhlami
2. Když postava vejde na blok, hráči se zvýší skóre o 1 a truhla se nahradí stejným blokem, který je použitý na podlahu
3. Hra nebude končit při vstupu na cílový blok, ale při sesbírání všech truhel (skóre se bude rovnat počtu truhel na začátku)
4. Prodluž dobu časovače, aby bylo možné posbírat všechny truhly, ale hra nesmí být moc jednoduchá

### Duch

1. Vytvoř novou postavu a pojmenuj ji duch
  - a. Vyber mu podobu ducha a nastav jeho druh na Enemy (nepřítel)
2. Duch se objeví na náhodném bloku podlahy
3. Bude se pohybovat sám rychlostí 50 směrem doprava 50 směrem dolů ( $v_x = 50$ ,  $v_y = 50$ )
4. Při kontaktu se zdí se odrazí
5. Když se hráč a duch srazí, uberou se hráči životy (aby bylo možné je odebírat, musíš své postavě nastavit životy na 10)
6. Kontakt postavy a ducha se bude kontrolovat každých 500 ms, při kontaktu se postavě odeberou dva životy a proběhne animace, při které se zatřese displej

### Nový level

1. Na mapu přidej blok, který bude sloužit k přesunu do nového levelu
2. Když na něj postava vstoupí, ukáže se nová mapa, kterou musíš vytvořit
3. Postavu umístíš na tebou zvolené souřadnice
4. Nezapomeň přidat nové truhly a zvýšit skóre potřebné pro výhru
5. Po vstupu do vyššího levelu znovu nastav časovač

### Láva

1. V novém levelu budou bloky s lávou
2. Kontakt postavy a lávy se bude kontrolovat každých 500 ms, při kontaktu se postavě odebere jeden život a proběhne animace, při které se zatřese displej