

Σχέδιο παιχνιδιού – Bird Story

Στόχος

Βασικός στόχος του παιχνιδιού είναι να πετάξουμε όσο το δυνατόν περισσότερη ώρα χωρίς να χτυπήσουμε στα διάφορα εμπόδια.

Χαρακτήρες

Πουλάκι: Κινείται στην οθόνη με την βοήθεια του χρήστη. Ο χρήστης ελέγχει μόνο το ύψος στο οποίο πετάει με το πλήκτρο space.

Εμπόδια: Εμφανίζονται στη οθόνη και το πουλάκι πρέπει να τα αποφεύγει

Έντομα: Εμφανίζονται στην οθόνη και το πουλάκι όταν τα τρώει κερδίζει ενέργεια

Σύννεφα: Εμφανίζονται στην οθόνη και απλά κινούνται. Καθαρά διακοσμητικά.

Πίστες

Υπάρχουν 3 πίστες. Σε κάθε πίστα αλλάζει η ταχύτητα με την οποία κινούνται τα εμπόδια.

Έλεγχος

Ο παίκτης πατώντας το space κάνει το πουλάκι να κουνάει τις φτερούγες του και να αλλάζει ύψος. Με αυτόν τον τρόπο προσπαθεί να αποφύγει τα εμπόδια και να τρώει τα έντομα που πετούν.

Ροή παιχνιδιού - αλληλεπιδράσεις

1. Αρχικά το πουλάκι ξεκινάει με πλήρη ενέργεια (100) και ξεκινάει να μετρά ο χρόνος
2. Κάθε φορά που ο παίκτης πατάει space και κάνει ένα φτερούγισμα το πουλάκι χάνει λίγη από την ενέργεια του (-1)
3. Αν φάει κάποιο έντομο που πετάει στην οθόνη, η ενέργεια γίνεται πάλι εκατό
4. Αν η ενέργεια γίνει μηδέν το πλήκτρο space παύει να λειτουργεί
5. Αν το πουλάκι πέσει σε κάποιο εμπόδιο τότε το παιχνίδι τελειώνει και σταματάει ο χρόνος
6. Ελέγχουμε αν έχουμε νέο ρεκόρ στον χρόνο

Πόροι που θα χρειαστούν

- Γραφικά:
 - Η μορφή του πουλιού (θα την ζωγραφίσουμε στο Scratch)
 - Η μορφή των εμποδίων (θα τα ζωγραφίσουμε στο Scratch)
 - Η μορφή των εντόμων (θα τα ζωγραφίσουμε στο Scratch)
 - Η μορφή από τα σύννεφα (θα τα ζωγραφίσουμε στο Scratch)
 - Οι πίστες (θα τις ζωγραφίσουμε στο Scratch)
- Πολυμέσα
 - Μια μουσική υπόκρουση που θα ακούγεται καθώς ο παίκτης παίζει το παιχνίδι.
 - Έναν ήχο για το φτερούγισμα
 - Έναν ήχο για το χτύπημα σε εμπόδιο
 - Έναν ήχο για όταν το πουλάκι τρώει κάποιο έντομο