



IHRA 2. ročník

Ústav informatiky, Prírodovedecká fakulta UPJŠ

Kategória Z (základné školy)

súťaž v programovaní počítačových hier IHRA – druhý ročník, 2013 / 2014

<http://ics.upjs.sk/ihra>, ihra@science.upjs.sk

Kategória Z (základné školy)

1. miesto

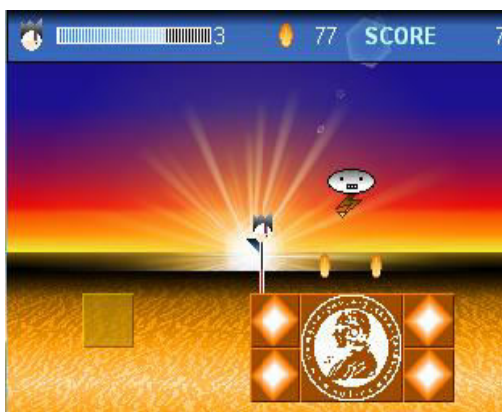
TECHNO REBOOT – RETURN OF THE HERO

Mená autorov: **Tomáš Droba**
Názov školy: **Sekunda, Gymnázium Milana Rúfusa, J. Kollára 2,
965 01, Žiar nad Hronom**
Programovacie prostredie: **Clickteam Multimedia Fusion 2 Developer**

Krátky popis hry:

In the year 2013, the world named Digital Dimension was created by four scientists. Four scientists created a world named Digital Dimension. It was very peaceful. But, an evil scientist, Dr. Bad teleported inside. He started taking over the Digital Dimension. The scientists created a fighting robot named Techno, who foiled his plans three times with help of his friend Electro. But, in 2027 Dr. Bad has returned with his new master plan: He has stolen the Chip 2.0 from the scientists, and he is going to use it to destroy the dimension!

V štvrtom pokračovaní Techna je veľa inovácií - tri príbehy (Techno, Electro a posledný tajný príbeh), interaktívny Hub svet, spolu viac ako 65 levelov (7 zón, každá s tomi levelmi, 3D bonusovým levelom a bossom (v Technovom príbehu)), noví bossovia, tri nové zbrane, tri úrovne obtiažnosti, vylepšená grafika, vylepšený zvuk, pridané zvukové efekty, nový režim pre dvoch hráčov a veľa iného.



Kategória Z (základné školy)

2. miesto

DRIVE A CAR

Mená autorov:

Juraj Marcin, Peter Tóth

Názov školy:

8.A, Základná škola Staničná 13, 040 01 Košice

Programovacie prostredie:

Unity 3D – JavaScript, C#, Java

Krátky popis hry:

V tejto hre si vyskúšate aké je to šoférovať auto, byť taxikárom alebo pretekárom rallye. Hra ponúka unikátny zážitok zadarmo. Postupne si odomykáte levely peniazmi (upjoše, 1 upjoš = 17,365€), ktoré si zarobíte plnením úloh v leveloch. Upjoše sú zobrazené v ľavom dolnom rohu. Vlastnosti auta sme sa pokúšali prispôsobiť realite, napríklad auto na rallye má väčšiu maximálnu rýchlosť ako taxík. V prvom stĺpci levelov si vyskúšate, aké je to byť taxikárom. Tieto levely stoja každý po 20 upjošov a za prejdenie dostanete 30 upjošov. V druhom stĺpci si vyskúšate, aké je to byť pretekárom rallye. Levely stoja taktiež 20 upjošov a dostanete základ 20 upjošov plus 1 upjoš za každú ušetrenú sekundu. Čas sa ukazuje v hornej časti obrazovky. V tretej sérii si môžete vo všetkých leveloch jazdiť ako chcete, preto ten názov "Voľná jazda". Tieto levely stoja spolu 250 upjošov. Viac na stránke hry <http://drive-a-car.gweb.io/>



Kategória Z (základné školy)

3. miesto – MAFIA GAME

Mená autorov: **Matej Gleza**
Názov školy: **9.A, Základná škola Obchodná 5, Sečovce, 078 01**
Programovacie prostredie: **PHP, SQL, CSS, HTML, JS**

Krátky popis hry:

Ovládni svet a staň sa najlepším mafiómom! Hra je v testovacej verzii a vo vývoji na stránke:
<http://arthom.6f.sk/>.

The screenshot shows a user profile page for a character named 'demo'. The page is divided into several sections:

- Menu:** A navigation menu on the left with options like 'Hlavné', 'inventár', 'Mailbox', 'Telocvičňa', 'Obchod', 'Práca', 'Rodina', 'Nemocnica', 'Väzenie', and 'Ostatné'.
- Mój profil:** The main profile area containing:
 - Základné informácie:** A table with fields: Nick: demo, Level: 2, Peniaze: 999€, EXP: 10% (1 / 10), Život: 27 / 100, and Energia: 25 / 25.
 - Štatistiky:** A table with columns 'Názov' and 'Množstvo'. It lists: Sila (1), Obratnosť (1), and Inteligencia (1).
 - Profil:** A section with a character icon, name 'demo [2]', Level 2, 999€, EXP 10%, and three progress bars for 'Život: 27%', 'EXP: 10%', and 'Energia: 100% (25 / 25)'.

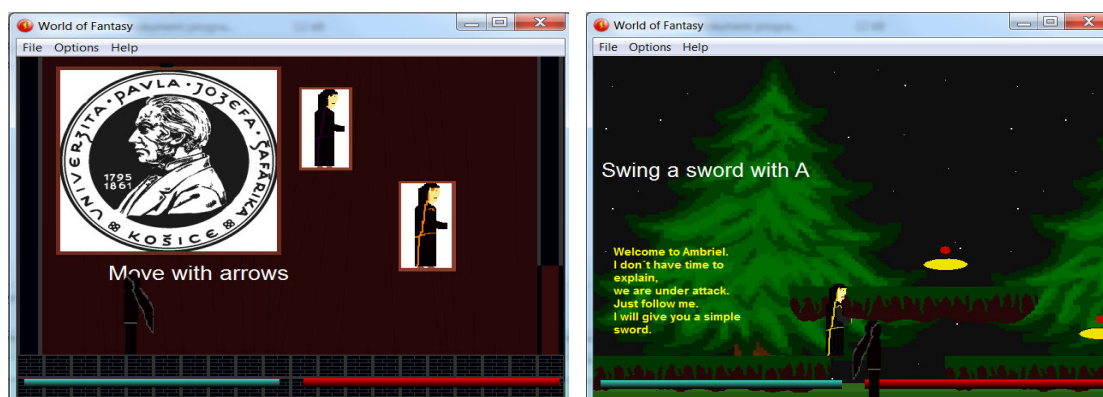
Kategória Z (základné školy)

3. miesto – WORLD OF FANTASY

Mená autorov:	Alex Herčko
Názov školy:	Sekunda, Gymnázium Milana Rúfusa, J. Kollára 2, 965 01, Žiar nad Hronom
Programovacie prostredie:	Clickteam Multimedia Fusion 2 Developer

Krátky popis hry:

Hra sa odohráva vo svete Ambriel, ktorý chcú ovládnuť trpaslíci. Objavíte sa v dome elfa Jeegreho. Vonku na vás čaká Jeegre, ale nemá čas na to, aby vám všetko vysvetlil, pretože na nich útočia trpaslíci. Preto vám dá železný meč, zavedie vás mimo lesa a tam sa začína vaše dobrodružstvo. Po nejakom čase môžete nachádzať knihy, ktoré vám dajú kúzla, ale nie sú neobmedzené, pretože budete mať manu. To znamená, že keď použijete kúzlo tak sa vám z many uberie a keď budete mať prázdnu manu, tak vám kúzla nebudú fungovať. Tak isto to bude so životom. Cieľom hry je poraziť trpaslíkov a obnoviť mier v Ambrieli, ale nebude až také ľahké pretože trpaslíci majú lepšiu stroje a elfovia môžu používať kúzla, ale vaši nepriatelia nebudú len trpaslíci. Hra vám zaberie okolo 30 minút. Na konci hry porazíte trpaslíkov a to je koniec.



Kategória Z (základné školy)

PRISON ESCAPE

Mená autorov:

Filip Brutovský

Názov školy:

V.A, Základná škola Park Angelium 8, 042 15 Košice

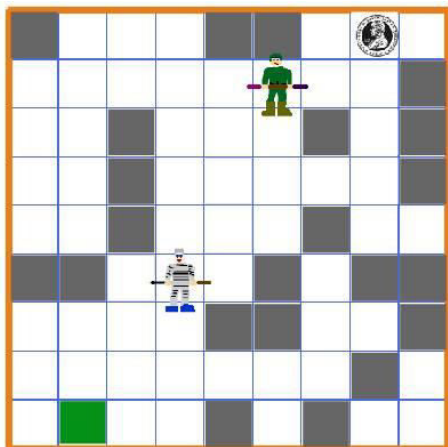
Programovacie prostredie:

Scratch

Krátky popis hry:

Prison escape je hra v ktorej musíte uniknúť z väzenia a nesmiete sa nechať chytiť policajtom.

Väzeň začína na zelenom políčku a jeho úlohou je dostať sa na políčko s logom UPJŠ. Policajt vykonáva náhodný pohyb, väzňa ovláda hráč pomocou šípok hore, dole, doprava, doľava. Hra je dostupná na adrese: <http://scratch.mit.edu/projects/18298339/>



Kategória Z (základné školy)

UPJŠ SEARCH

Mená autorov:

Matej Gečič

Názov školy:

IX.A, Základná škola, Krosnianska 4, 040 22 Košice

Programovacie prostredie:

ActionScript 3, Adobe Flash

Krátky popis hry:

Hráč si musí zapamätať kombináciu a označiť správny symbol. Ten je na farebnom pozadí a ohraničený čiernym tvarom. Hráčovi sa za uhádnutie pripočítavajú, prípadne odpočítavajú kredity na základe toho, v akom režime si vyberie hru.



Kategória Z (základné školy)

MAŽE ISCAPE

Mená autorov:

Tomáš Grusz, Rafael Kalafa

Názov školy:

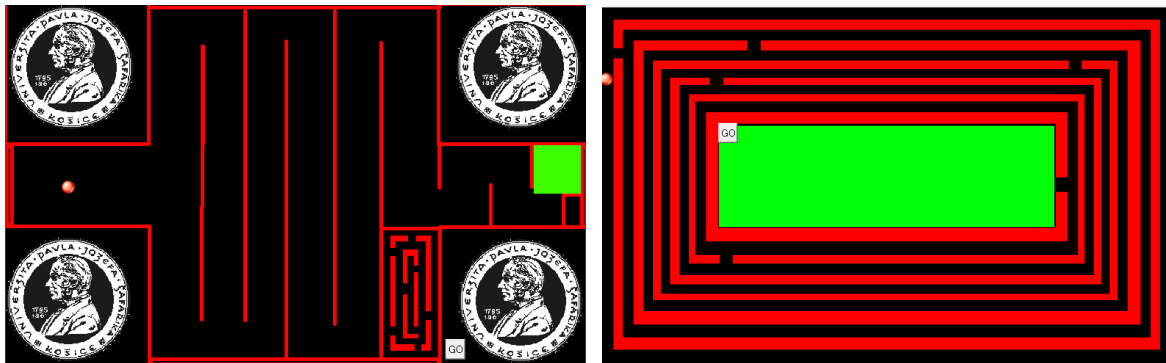
Sekunda B, Gymnázium Alejová 1, 041 49 Košice

Programovacie prostredie:

Imagine, LogoMotion

Krátky popis hry:

Hra má 13 levelov, ku niektorým levelom je pridaná nápoveda. Ovládanie a pohyb šípkami, spustenie hry stlačením tlačidla GO. Nápovedy – Level 6: stena v strede nie je pravá, Level 7: jedna zo stien je pravá, Level 10: v leveli sú menšie skratky, Level 12: v bludisku sa pohybuje zaujímavé stvorenie, nesmie nikoho chytiť.



Kategória Z (základné školy)

ĎAĽŠ

Mená autorov:

Ondrej Ambruš, Andrej Krajč

Názov školy:

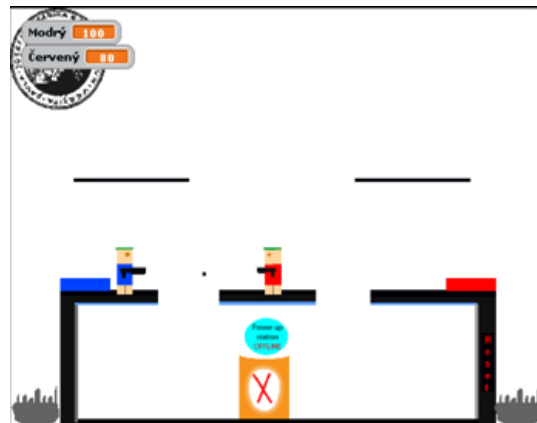
Tercia B, Gymnázium L. Novomeského, Tomášikova 2,
827 29, Bratislava

Programovacie prostredie:

Scratch

Krátky popis hry:

Príbeh sa začína v roku 1975 keď zlý (v hre červený panáčik) chce zrušiť všetky školy na Slovensku a modrý panáčik ho má zastreliť a tým bojuje o vzdelanie na Slovensku.



Kategória Z (základné školy)

PACMAN: MINECRAFT REVOLUTION

Mená autorov:

Lukáš Batora

Názov školy:

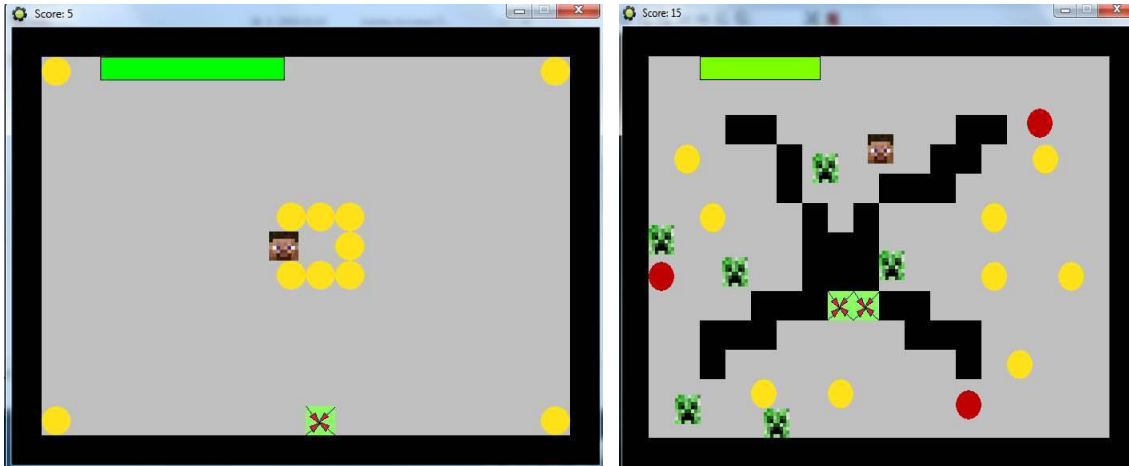
VII. A, Základná škola Štefana Ďurovčíka Palín 104, 072 13 Palín

Programovacie prostredie:

Game Maker 8.0

Krátky popis hry:

Hra vznikla spojením dvoch hier: Pacman a Minecraft.



Kategória Z (základné školy)

OVOCÍČKO

Mená autorov:

Tomáš Pavlík

Názov školy:

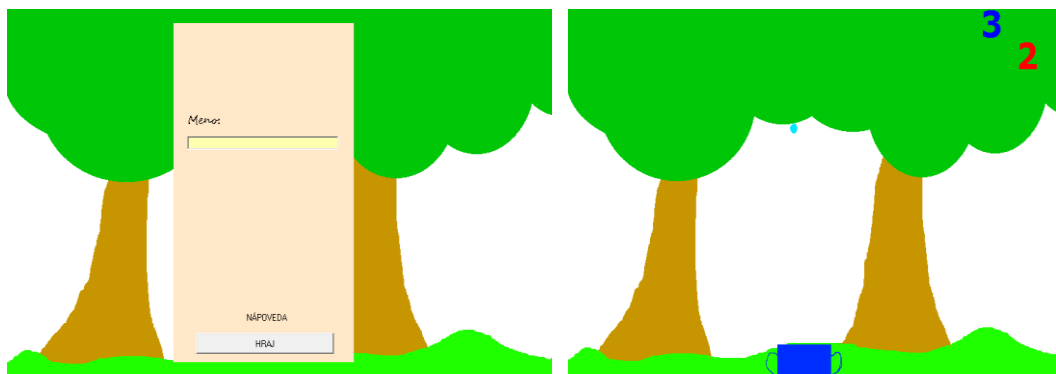
Príma A, Gymnázium Alejová 1, 041 49 Košice

Programovacie prostredie:

Imagine

Krátky popis hry:

Jednoduchá hra, v ktorej do "hrnca" chytáte ovocie a bonusy, bonus health nie sú zatiaľ v hre naprogramované. Väčšina potrebného info v "nápovedách".





IHRA 2. ročník

Ústav informatiky, Prírodovedecká fakulta UPJŠ

Kategória S (stredné školy)

súťaž v programovaní počítačových hier IHRA – druhý ročník, 2013 / 2014

<http://ics.upjs.sk/ihra>, ihra@science.upjs.sk

Kategória S (stredné školy)

1.miesto – STRATENÁ KNIHA

Mená autorov: **Gabriel Kucer**

Názov školy: **III.B, Gymnázium Duchnovičova 13, 068 01 Medzilaborce**

Programovacie prostredie: **UnrealScript a ActionScript**

Krátky popis hry:

Hra Stratená Kniha sa odohráva v blízkej budúcnosti, kedy na Zem vtrhla rasa neznámych tvorov, nám podobným označovaných ako „návštevníci Zeme“. Krátko po ich príchode bol poverený tím, ktorý mal zistiť, kto sú a prečo prišli. Archeologické nálezy ukázali, že už tu boli pred dávnymi vekmi, avšak niečo ich prinútilo odísť. V starých záznamoch bola tiež spomenutá tzv. „Kniha ktorá priniesla mier“ a bola uložená v chráme v meste, na ostrove, ktorý by podľa máp nemal existovať. Po neúspešných bojoch začína tato kniha byť pre ľudí jedinou nádejou, aj keď nevedia, čo je jej obsahom. Ty, poverený vládami sveta, máš za úkol sa vybrať do nepreskúmaných oblasti a nájsť knihu skôr, než ju nájdu „návštevníci Zeme“. Ľudstvo na teba spolieha



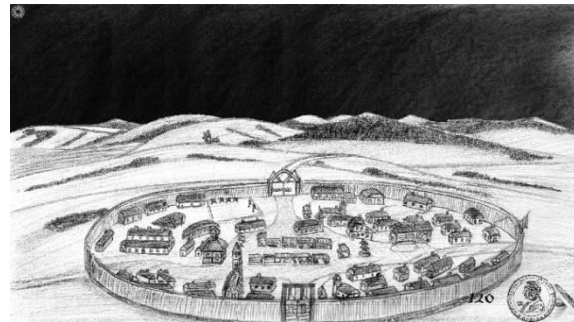
Kategória S (stredné školy)

2.miesto – THE DARK TIMES

Mená autorov: **Martin Liščinský, Michal Géci, Ján Šudák, Sebastián Kisela**
Názov školy: **4. ročník, Gymnázium sv. Tomáša Akvinského, Zbrojníčná 3, 040 01, Košice**
Programovacie prostredie: **Lazarus – Free Pascal**

Krátky popis hry:

Táto hra má byť zmesou RPG a strategickej hry. RPG v tom zmysle, že hráč sa má vžiť do roly veliteľa strážu stredovekého mesta. Strategická časť spočíva v tom, že jeho rozhodnutia ovplyvňujú celé mesto. Anglický jazyk sme zvolili preto, aby bola táto hra prístupná pre viac ľudí a Lazarus má isté problémy so slovenskou diakritikou. Keďže sme kôli maturitám nestihli vytvoriť toľko obsahu, koľko sme chceli, toto je iba krátke demo na uvedenie do deja a prostredia. Má ukázať naše nápady a čo vieme vytvoriť po dvoch mesiacoch. Ku hre je pribalený aj editor, ktorý sme vytvorili a potom používali na tvorbu obsahu. Väčšina obsahu sa dá pridávať a meniť bez zásahu do kódu, iba prostredníctvom textových súborov. To znamená, že samotní hráči môžu vytvoriť vlastné postavy, príbehové línie, hudbu a možno nám ich navrhnúť na pridanie do hry.



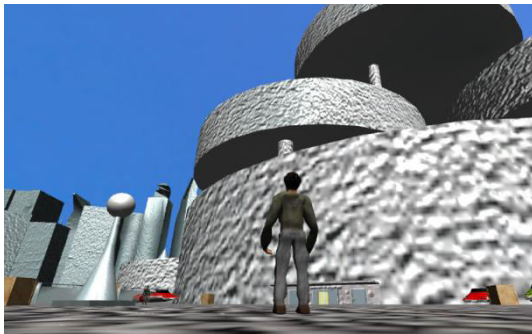
Kategória S (stredné školy)

3.miesto – 2547

Mená autorov:	Andrej Schmidt, František Tibenský, Matúš Pilňan, Martin Bumbál, Ivana Zemanovičová (koordinátorka: Mgr. Miroslava Snidová)
Názov školy:	Sexta A, Sexta B, Gymnázium L. Novomeského, Tomášikova 2, 827 29, Bratislava
Programovacie prostredie:	JavaScript, nástroje Unity, Blender, FL Studio, Gimp

Krátky popis hry:

2547 je sci-fi hra z pohľadu tretej osoby, odohrávajúca sa v ďalekej budúcnosti. Hlavným hrdinom našej hry je švárny mládenec, ktorý sa vydáva na inú planétu, kde je jeho cieľom splniť rôzne úlohy. Hra sa odohráva v roku 2547, v čase keď Zem už nie je pre ľudí dostatočne veľká. Z tohto dôvodu začali ľudia kolonizovať iné planéty. V Bratislave budúcnosti sa nachádza vesmírna stanica, kde sa celá hra začína. Hráme za mladého muža, ktorý sa rozhodol pripojiť sa k Povstaniu, organizácii ktorá na planéte Fammera, kolonizovanej Slovenskom, bojuje proti robotom ktorí ju taktiež okupujú. V hre je použitý systém levelovania, ktorým si môžete vylepšovať vlastnosti a vybavenie vašej postavy. Za plnenie rôznych úloh dostávate rôzny počet XP a za každých 100XP dostanete 1 bod vylepšenia. Ten môžete použiť na vylepšenie sily zbrane, jej dostrelu, zvýšiť si zdravie alebo si za 2 body kúpiť novú zbraň.



Kategória S (stredné školy)

3.miesto – AWESOME TANKS

Mená autorov: **Matúš Ďuratný**
Názov školy: **I. B, Gymnázium Alejová 1, 041 49 Košice**
Programovacie prostredie: **C#, XNA**

Krátky popis hry:

V hre hrajú dvaja hráči proti sebe, ovládaním dvoch tankov. Jeden hráč ovláda zelený a druhý hráč červený tank. Cieľom hry je bojovať (strielať) proti sebe. Hra končí, keď jednému z hráčov dôjdu všetky životy. Po kliknutí na tlačidlo Start game sa otvorí okienko, do ktorého sa zadajú mená hráčov, napíše sa začiatkový počet životov, a v ktorom sa vyberie mapa. Týmto sa hra začne. Tanky sa môžu pohybovať po mape a strieľajú po sebe. Na mape sú kocky (steny), cez ktoré sa nedá prejsť a jeden typ kociek je zničiteľný piatimi zásahmi striel. Po zasiahnutí súperovho tanku, klesne súperovi život. Ak život klesne až na nulu, tank vybuchne a následne znova vznikne čo najďalej od druhého hráča. To sa opakuje dovtedy, kým sa niektorému z hráčov neminú všetky životy. Počas hry sa tiež náhodne umiestňujú na hracom poli tri typy krabíc. Jeden typ môže opraviť hráčov tank (zvýši mu život), druhý a tretí mu zmenia typ striel. Tieto krabice môžu byť tiež zničené pomocou strely.



Kategória S (stredné školy)

3.miesto – KINGDOM

Mená autorov:

Slavomír Slovenkai

Názov školy:

VIII. O, Gymnázium v Gelnici, SNP 1, 056 01 Gelnica

Programovacie prostredie:

C++

Krátky popis hry:

Budovateľská strategická stredoveká hra, v ktorej si každý svoj čin musíš veľmi dobre premyslieť. Tvoji obyvatelia sú veľmi zvláštni. Nebudú stavať naraz viac ako desať budov. Ak nie je v danej budove plne obsadený počet pracovných miest, ak ti chýba čo i len jeden človek, táto budova ti neprinesie zisk za dané obdobie. Jednoducho riadia sa heslom : "Pracujeme všetci alebo nikto." Dávaj pozor, ktorú budovu postavíš, lebo ak si raz tvoj poddaný nájde prácu, z jeho pozície ho dostane iba smrť. A v žiadnom prípade ich nedonútiš zbúrať čo i len jednu tehlu zo stavby. Ak hráč prehrá obranu krajiny, stratí jedno mesto. Hra je prehraná ak prídeš o všetkých ľudí a jedlo alebo stratíš všetky mestá. Vyhráš keď poraziš nepriateľa a na to aby si mohol naňho zaútočiť potrebuješ hrad.



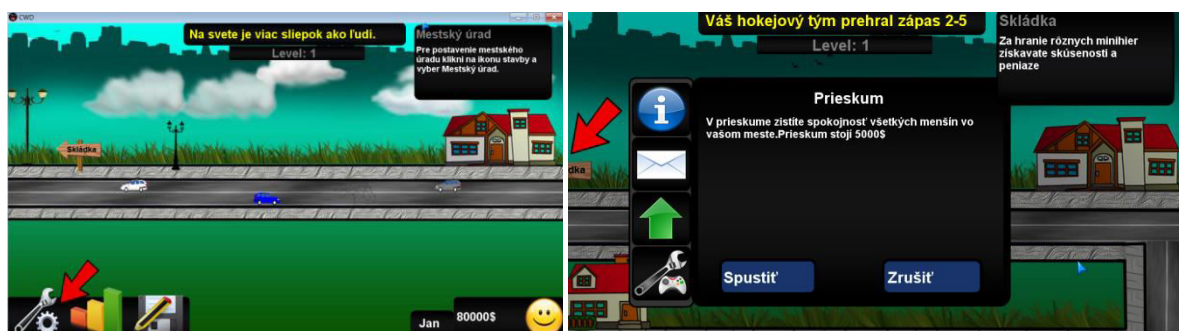
Kategória S (stredné školy)

MESTO S ŤAŽKOSŤAMI

Mená autorov: **Timotej Rybár, Ivo Macenauer, Sarah Kesslová**
Názov školy: **2. ročník, Súkromná stredná odborná škola Via Humana, Mallého 2, 909 01, Skalica**
Programovacie prostredie: **C#, MonoGame, IDE Microsoft Visual Studio 2012**

Krátky popis hry:

V hre sa ujmete úlohy starostu mesta ktoré sužujú isté ekologické a enviromentálne problémy. Rozširujete svoje mesto, získaváte financie riešením úloh a hraním minihier a staráte sa o spokojnosť obyvateľov. Na začiatku Vás hra prevedie krátkym tutoriálom. Každá minihra má ovládanie vysvetlené pomocou dialógov.



Kategória S (stredné školy)

S.E.C.T.O.R.

Mená autorov:

Roland Körtvely, Miroslav Medvid'

Názov školy:

I. E. Stredná priemyselná škola elektrotechnická, Komenského 44,
040 01, Košice

Programovacie prostredie:

C#, Unity project

Krátky popis hry:

V hre sa ocitnete v roku 2156, kde sa vžijete do roly hlavného hrdinu, jedného z ľudí, ktorí prežili veľkú revolúciu robotov. Vašou úlohou je prežiť a zneškodniť hlavný počítač v centre základne robotov.



Kategória S (stredné školy)

BLACK HOLE DEEP

Mená autorov:

Martin Baláž

Názov školy:

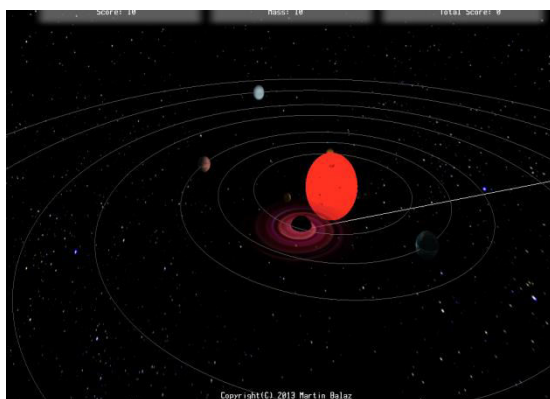
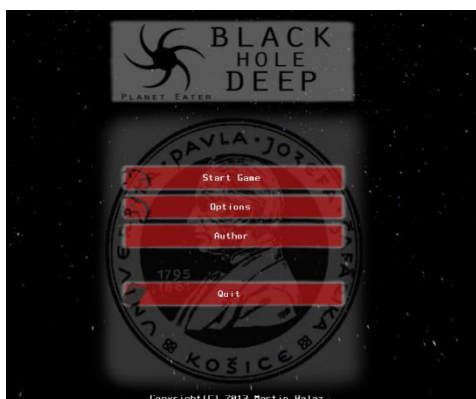
IV. C, Stredná odborná škola Ostrovského 1, 040 01 Košice

Programovacie prostredie:

Visual C++

Krátky popis hry:

Vyššie sily" sa rozhodli že naša slnečná sústava musí byť zničená, ako najúčnejšiou zbraňou sa javí čierna diera. Ako vyslanec "vyšších síl" musíte nasmerovať na čiernu dieru tak aby trafila čo najviac planét, máte k dispozícii 3 čierne diery strieľajte s rozvážnosťou a trpezlivosťou počkajte na okamžik kedy budú planéty v správnom zostavení pre maximalizovanie výsledku.



Kategória S (stredné školy)

HADÍK

Mená autorov:

Milan Ihnatko, Dávid Hrabovský

Názov školy:

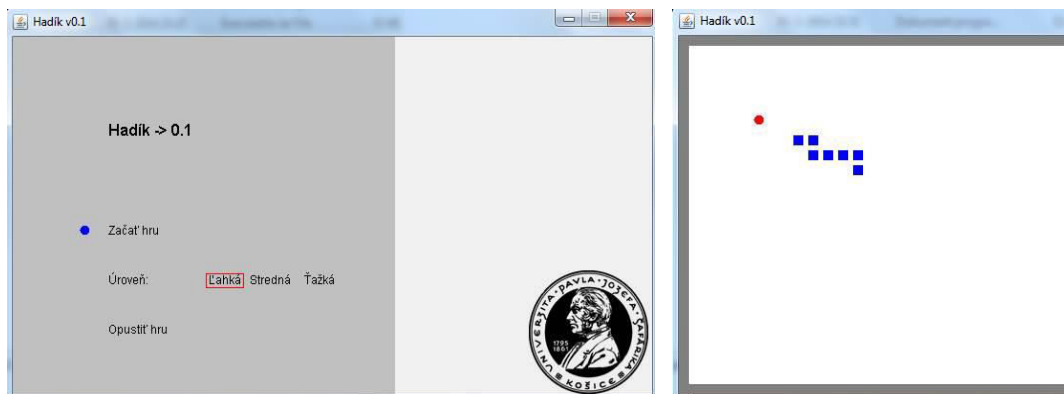
IV.C, Stredná odborná škola Ostrovskeho 1, 040 01 Košice

Programovacie prostredie:

Java

Krátky popis hry:

Cieľom hry je pozbierať čo najviac ovocia a pritom nenaraziť sám do seba alebo do steny. Za každým zjedeným ovocím had narastie o jednu kocku a pripočítajú sa body.



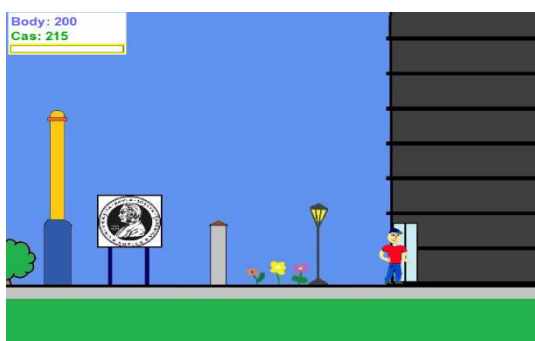
Kategória S (stredné školy)

CESTA DO ŠKOLY

Mená autorov: **Samuel Hrubovčák**
Názov školy: **I.F, Stredná priemyselná škola elektrotechnická, Komenského 44, 040 01, Košice**
Programovacie prostredie: **GameMaker 8**

Krátky popis hry:

Úlohou hry je dostať sa do školy načas a získať pri tom čo najviac bodov. Body sa dajú získať pomocou minihier. Minihra sa spustí akciou, resp. vstupom do minihry – pritom je potrebné postaviť sa tesne pred vstup, ktorý sa nachádza v rôznych objektoch, napr. lampa, strom, dom a pod. Ostatné minihry je potrebné nájsť. Na cestu do školy máte 8 minút.



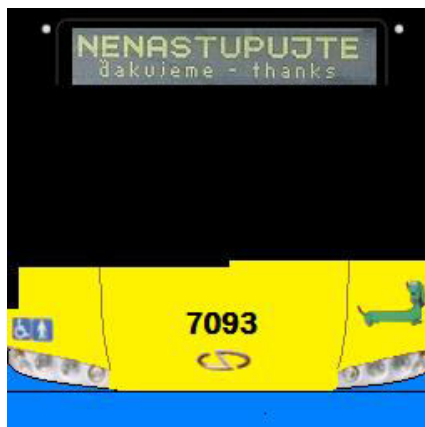
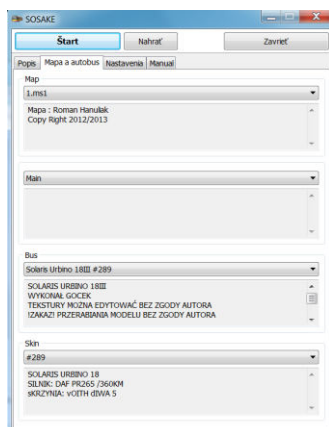
Kategória S (stredné školy)

VIRTUAL BUS 2014

Mená autorov: **Roman Hanuliak, Štefan Gomboš, Richard Klembala**
(koordinátor: Marián Balažka)
Názov školy: **IV. D, SOŠ automobilová, Moldavská cesta 2, 041 99 Košice**
Programovacie prostredie: **C++, Free Pascal, Delphi (graf. editory Blender, SketchUp)**

Krátky popis hry:

Jedná sa o pokračovanie vo vývoji simulátora mestskej hromadnej dopravy, kde cieľom hráča je dopraviť cestujúcich, ktorých zbiera po jednotlivých zastávkach, zo zastávky Exnárova na konečnú zastávku OC CASSOVIA. Hra obsahuje možnosť hrať hru po sieti, no momentálne je táto možnosť v štádiu vývoja.



Kategória S (stredné školy)

CRAZY ARENA

Mená autorov: **Ján Domanský, Tomáš Vričan, Ivana Reháková, Tomáš Jurovatý**
Názov školy: **Súkromná stredná odborná škola podnikania, Hollého 1380,
905 01, Senica**
Programovacie prostredie: **HTML 5, CSS 3 a Javascript**

Krátky popis hry:

Crazy Arena obsahuje dve hry. Tieto hry sú určené pre dvoch hráčov.

***CRAZY CARS:** V tejto hre je cieľom počas jednej minúty nazbierať, čo najviac mincí. Hráč tieto mince môže používať na zväčšovanie sa pred súperom. Po minúte zbierania začína boj. Tu je úlohou oboch hráčov ničiť svojho súpera. Za každé zabitie sa pripočíta 1 bod do skóre hráčovi, čo súperove autíčko zostrelil. Vyhráva ten, kto má najväčšie skóre po uplynutí časového limitu.*

***CRAZY BALLS:** Tu ide o ničenie tehličiek, ktoré oddeľujú hraciu plochu. Hráč zbiera body. Autíčka majú obmedzený pohyb. Je možné pohybovať sa iba doľava a doprava. Hráč musí meniť smer loptičky a zrýchľovať jej pohyb aby získal viac bodov. Ten kto má po skončení časového limitu najväčšie skóre vyhráva.*



Kategória S (stredné školy)

FURIOUS FANTASY

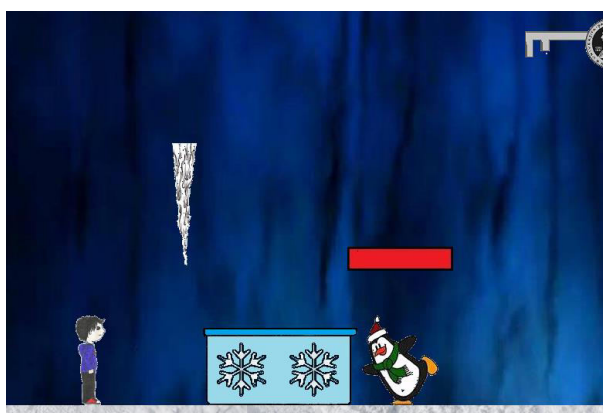
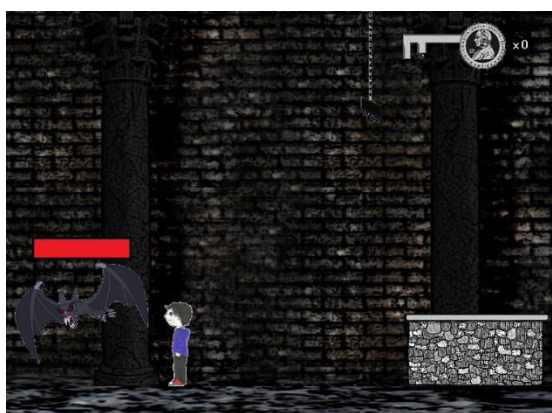
Mená autorov: **Stanislav Nárožný, Matej Valach, Andrej Šebeň, Patrik Papšo, Nikola Šedivcová, Milan Macko, Martin Bohumel, Mário Mališ**

Názov školy: **IV. B, Oktáva, Gymnázium Milana Rúfusa, J. Kollára 2, 965 01, Žiar nad Hronom**

Programovacie prostredie: **Delphi 7**

Krátky popis hry:

Hra sa skladá z 5 levelov (v každom 3 snímky). Klikaním na mapu sa dostávame do príslušných piatich levelov, nedá sa dvakrát vstúpiť do toho istého levelu. Po zabití posledného nepriateľa v hre z neho vypadne kľúč, keď máme 5 kľúčov hra končí.





IHRA 2. ročník

Ústav informatiky, Prírodovedecká fakulta UPJŠ

Kategória U (študenti PF UPJŠ)

súťaž v programovaní počítačových hier IHRA – druhý ročník, 2013 / 2014

<http://ics.upjs.sk/ihra>, ihra@science.upjs.sk

Kategória U (študenti PF UPJŠ)

1.miesto – BANG!

Mená autorov: Šimon Javorský, 11b
Programovacie prostredie: Java

Krátky popis hry:

Bang! je kartová hra na motívy divokého západu určená pre 4-7 hráčov. Úlohou hráča je, podľa náhodne pridelenej úlohy (šerif, odpadlík, bandita, pomocník), zabiť svojich nepriateľov. Hra končí, keď je šerif mŕtvy alebo ako jediný živý. Projekt je zameraný na hru pre jedného hráča proti trom NPC.



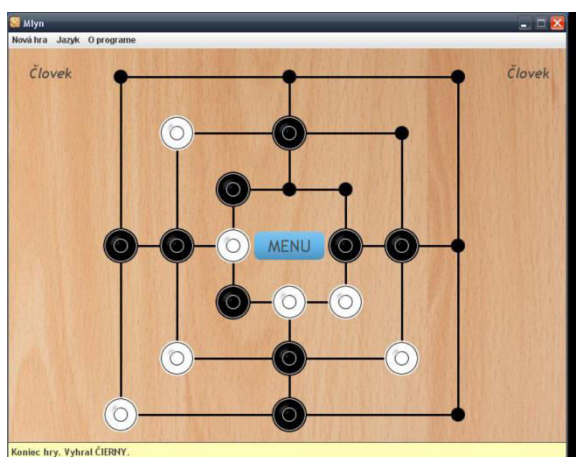
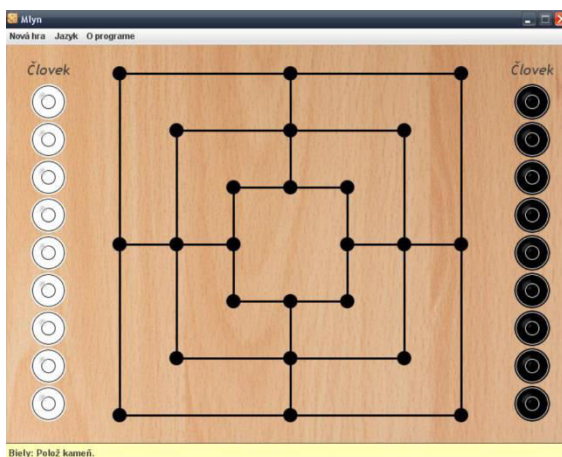
Kategória U (študenti PF UPJŠ)

2.miesto – MLYN

Mená autorov: **Marián Opiela, 1Ib**
Programovacie prostredie: **Java**

Krátky popis hry:

Mlyn je tradičná abstraktná dosková hra pre dvoch hráčov. V najrozšírenejšom prevedení obsahuje hracia doska 24 priesečníkov, po ktorých sa pohybujú hracie kamene. Každý hráč má k dispozícii 9 hracích kameňov svojej farby. Tri rovnaké farby vedľa seba utvára „mlyn“ a môže sa odobrať z hracej dosky jeden zo súperových kameňov. Po rozmiestnení kameňov nimi môžu hráči posúvať. Cieľom hry je, podobne ako pri dáme, odobrať všetky súperove kamene, alebo mu zabrániť v ďalších ťahoch. Ak niektorému hráčovi ostanú dva kamene, nemôže už súperovi odobrať žiadny kameň a hra končí prehrou tohto hráča.



Kategória U (študenti PF UPJŠ)

2.miesto – ŠVABLIKY

Mená autorov: **Martin Glova, 11b**
Programovacie prostredie: **Java, JPAZ2 Framework**

Krátky popis hry:

Švablíky je logická hra, ktorá náhodne vygeneruje zo zle usporiadaných zápalok matematický príklad, pričom úlohou hráča je na (maximálne) zadaný počet pokusov presunúť zápalky tak, aby príklad dával správny výsledok. Zápalky pri presúvaní nemenia svoje natočenie (vertikálne zápalky patria na vertikálne pozície a horizontálne zápalky patria na horizontálne pozície). Hráč si vyberá z piatich levelov. Po presunutí zápalok si svoje riešenie môže hráč overiť a potom si nechať vygenerovať ďalší príklad.



Kategória U (študenti PF UPJŠ)

3.miesto – CHROBÁKY

Mená autorov: **Alica Kačengová, 11b**
Programovacie prostredie: **Java, JPAZ2 Framework**

Krátky popis hry:

Na hracej ploche sa nachádza postavička dievčatka a pohybujúce sa chrobáky. Cieľom je vyhnúť sa stretnutiu postavičky s chrobákom a zároveň zničiť čo najviac chrobákov. Po nafúknutí a prasknutí bubliny sú zničené chrobáky v jej vnútri a okolí. Na začiatku hry a tesne po strate života obrázok postavičky bliká – je imúnna, t.j. pri stretnutí s chrobákom nestratí život. S narastajúcim skóre sa počet chrobákov v hracej ploche (a tým pádom aj náročnosť hry) zvyšuje.

