# iPigTorture - Malacnevelo jatek

A jatek celja egy zseb-malac, akit az iPhone adta lehetosegekkel zaklathatunk.

## Az alaphelyzet

A malac az alaphelyzet. O bekesen el a kornyezeteben, kulonbozo aktivitasokat vegezve:

* Jobbra-balra jarkal
* Megall, szimatolni valamit
* Rofog
* Mozgatja a fulet

Az aktivitasokhoz kepszekvenciak es hangok is jarnak.

## A hatter

A hatterben nehany animalt dolog tartozkodik. Jelen esetben ez csak egy legy, amely ropkod, raszallhat a malacra.

* Legy -> repul
* Legy -> kirepul a kepernyorol, es eltunik egy darabig
* Legy -> raszall a malacra

A legy palyaja nem egyenes - valamilyen gorbet ir le a kepernyon, hogy elethu legyen. Opcionalisan a legyet le lehet utni (interakcio fejezet).

## Interakciok

A jatekos a telefon kulonbozo beviteli eszkozeivel reszt beavatkozhat a jatekterbe. Ilyen muveletek lehetnek (2-3 darabot kellene implementalni):

* A malacot a touch-screenen fel lehet emelni, es mashova visszahelyezni. Mikozben a malacon tartjuk az ujjunkat, log a levegoben (es maskepp van animalva).
* A malac farkat meg lehet “fogni”. Ha ratappintunk a feluleten, a malac tovabb megy, a farka kiegyenesedik, majd sivalkodik, hogy engedjuk el.
* A legyet le lehet utni. Ha ratappintunk (figyelem! Gyorsan repul!) akkor leesik a foldre, majd egy ido utan eltunik. Kesobb ujra berepulhet.
* A malacot meg lehet simogatni: ha a hata folott az ujjunkat elore-hatra huzogatjuk, akkor a malac megall, es tetszetosen rofog.
* Ha a telefont jobbra-balra doltjuk, akkor az olyan, mintha a malac lejton lenne, es a lejtotol fuggoen elore vagy hatra csuszik.
* A kepernyo bal felso sarkaban neha megjelenik egy repa, es ezt oda lehet adni a malacnak. Akkor odajon es megeszi.

A projektet parhuzamosan mi is vegezzuk, igy a szukseges grafikai elemek remelhetoleg meglesznek amig szuksegetek lesz ra. Hogy az implementalt interakciok kozul melyeket szeretnetek megcsinalni, es milyen grafikai / hang elemek kellenek hozza, azt majd az adott projekt felelosevel megbeszelitek.

A specifikaciohoz mellekelem a neki megfelelo Flash animaciot, meg egy PPT-t, amiben egy hasonlo jatek elveit vazoljak (iCommando).