

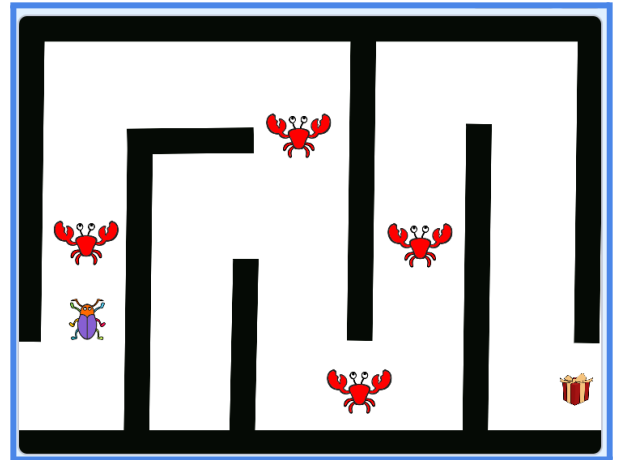
# Igrica 1

## IGRA: NEVEROVATNI LAVIRINT

### OPIS IGRICE:

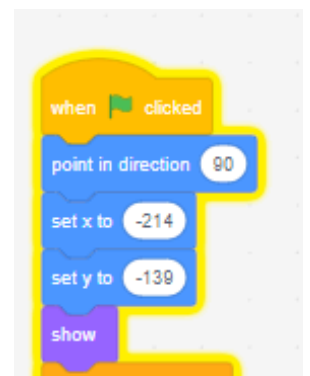
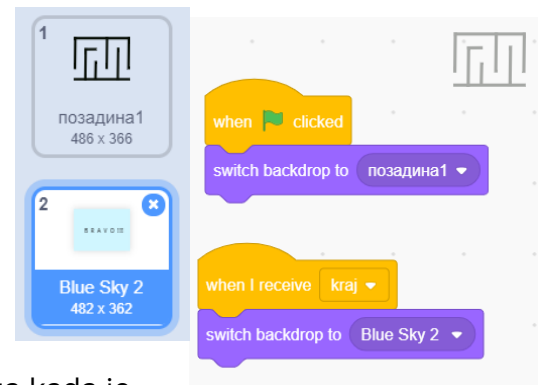
Glavni igrač je buba a cilj igrice je pokupiti poklon na drugom delu lavirinta. Buba prilikom dodira zida lavirinta ili monstera se vraća na početak lavirinta.

Čudovišta mogu da imaju proizvoljno kretanje ili da se nasumično pojavljuju u lavirintu, ili da se pojavljuju i skrivaju na fiksiranoj poziciji.



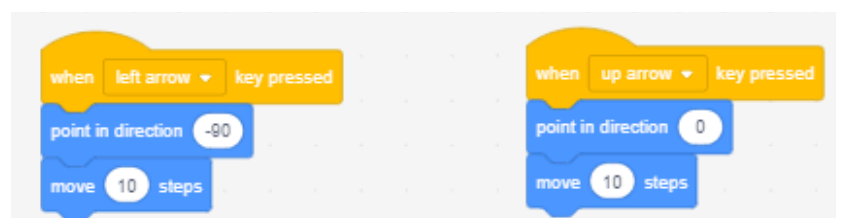
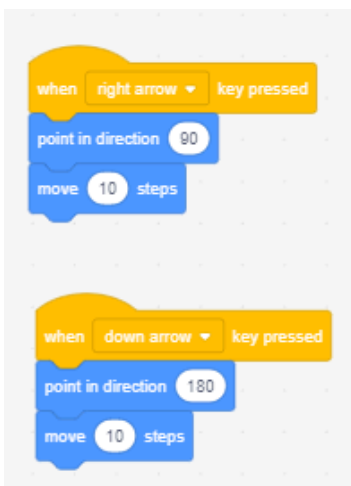
### TOK ČASA ZA OSNOVNU VERZIJU IGRE:

- Nacrtati na tabli igricu i prodiskutovati sa decom koje ćemo sve funkcionalnosti imati i kako ćemo koju okvirno implementirati
- Podešavanje pozadine
  - Pozadina 1 - crtanje pomoću crnih pravougaonika. Predvideti pocetak i kraj lavirinta.
  - Pozadina 2 - na kojoj piše bravo.
  - Na početku nalazi se pozadina sa lavirintom, a druga kada je kraj igrice.
- Izbor likova
  - Buba (glavni igrač) koja se kreće lavirintom
  - Monsteri, 2 -4, zavisi koliki su deca lavirint nacrtala
  - Poklon
  - (Učenici mogu da stave bilo koju kombinaciju likova, bitno je da postoji priča, da postoji glavni lik koji nešto treba da skupi u lavirintu i postoje monsteri koji mu ne daju da to skupi)



### • Programiranje lika buba

- Pocetna vrednost (postavljamo je na neku određenu poziciju na početku lavirinta) i prikazivanje bube (prikazivanje dodajemo tek kada napravimo skrivanje na kraju)



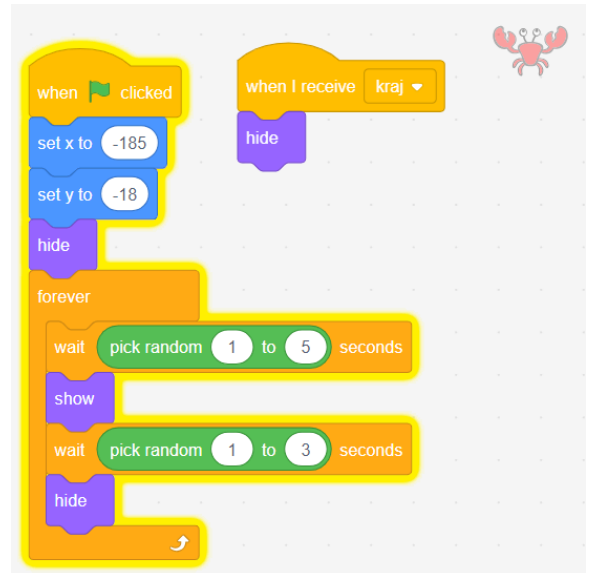
- Kretanje u smerovima koristenjem smera i broja koraka u razlicitim smerovima

- Testirati kretanje

- Editovati brzinu ukoliko je potrebno

- Programiranje monstera

- Redamo monstere na razlicitim mestima u lavirintu
- Svaka kraba će imati različite x i y koordinate.
- Krabe su na početku sakrivene. Na svakih od 1 do 5 sekundi se prikazuju i na isti broj sekundi nestaju. Na kraju igre se sakrivaju.
- Kada se desi kraj monster treba da bude sakriven **(ovo programiramo kasnije, kada se uvede poruka kraj)**
- Deo slagalice sa forever moze da se kopira u sve krabe pa onda da se menjaju brojevi za raspon prikazivanja i skrivanja, kako se ne bi sve pojavljivale i skrivale na isti način

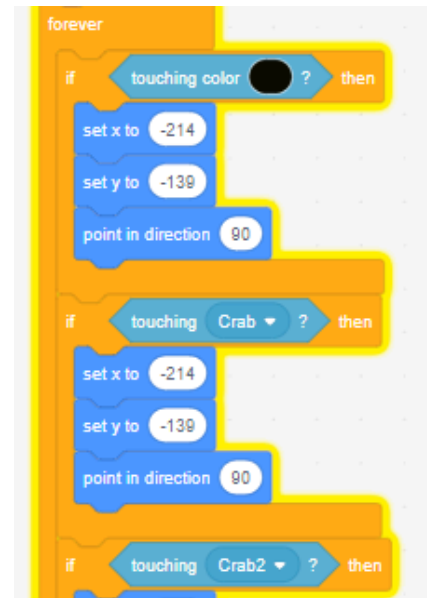


- Testirati pojavljivanje monstera

- Promeniti pozicije ili sekunde prikaza ukoliko je potrebno

- Detekcija dodira za bubu - vraćanje na pocetak lavirinta

- Provere dodira za bubu se dodaju u forever delu u slagalici za bubu
- Ako dodiruje crnu boju zidova lavirinta, onda se vraća na startnu poziciju lavirinta
- Ako dodiruje nekoga od monstera, vraća se na startnu poziciju lavirinta



- Testirati

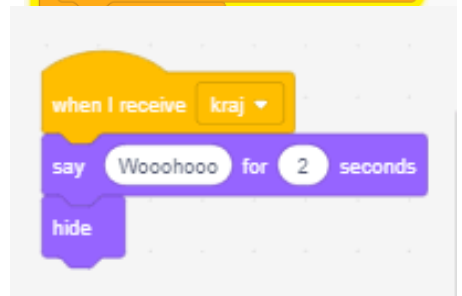
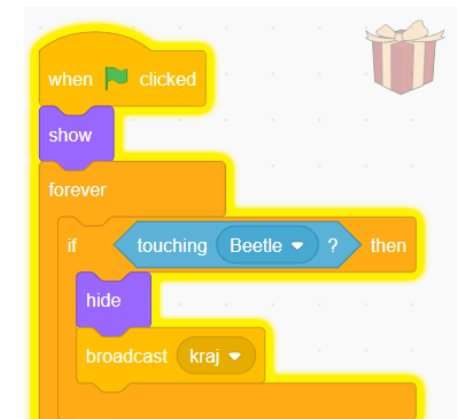
- Potrebno je testirati sve dodire - i monstera i ivice lavirinta

- Detekcija kraja igrice - dodir poklona na kraju lavirinta

- Dodajemo slagalicu za poklon
- Stalno se proverava da li ga bubu dodiruje
- U tom slucaju se poklon skriva (zato se na pocetku prikazuje)
- Šalje se poruka za kraj igre

- Obrada poruke kraja

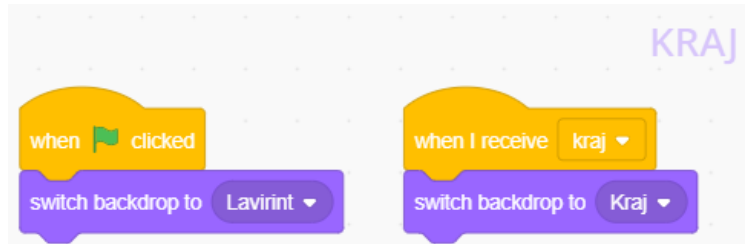
- U krabama (kod je gore na slikama)
- U bubu da izgovori nesto i da se sakrije



- U pozadini je potrebno da se promeni pozadina i da bude selektovana druga pozadina kada se primi kraj a prva kada se klikne na zastavicu

- Testirati igricu

- Proveriti da li se lepo menjaju pozadine na kraju i na početku igre



## IDEJE ZA NAPREDNE VERZIJE IGRE

- Da poboljšamo hodnike u lavirintu
- Da dodamo vreme i da buba ima samo 30 sekundi da pređe ovaj lavirint
- Da dodamo da monsteri imaju i drugu aktivnost
  - Da se lavirint prepravi na nekom delu i da se napravi kružni deo staze
  - Da se monster isprogramira da je stalno vidljiv i da ide tim kružnim delom staze
- Da postoji deo lavirinta koji je zatvoren zidom lavirinta ali se prolaz otvara kada se pokupi ključ koji je negde u lavirintu
- Da dodamo zvuk kada buba udari u zid ili u monstera
- Da dodamo zvuk na pobedi