

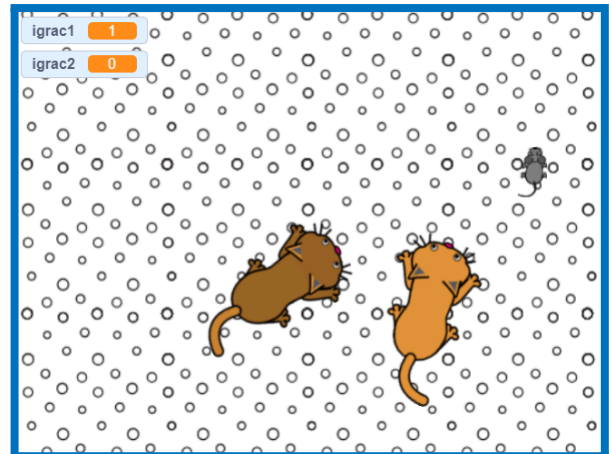
Igrica 3

IGRA: LOV NA MIŠA

OPIS IGRICE:

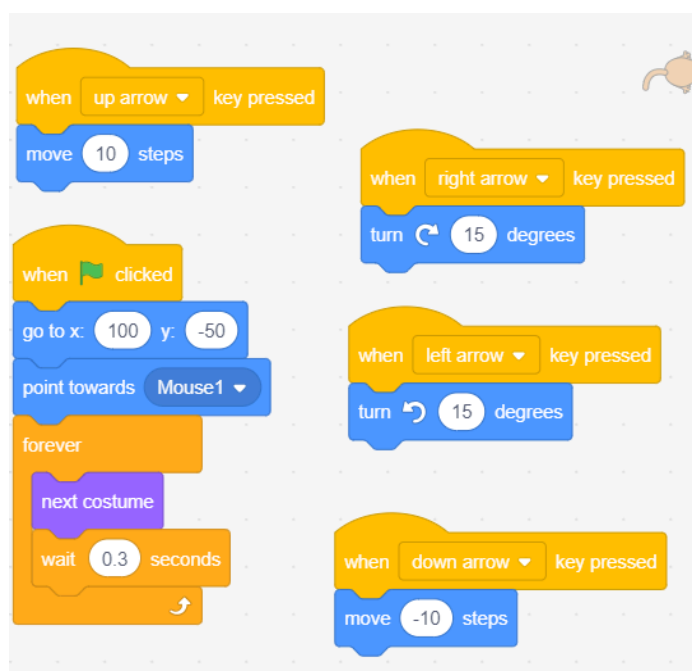
Dva igrača upravljaju mačkama tipkama na tastaturi, ganjajući miša. Svaki put kada neka dodirne miša, broj poena tog igrača se uveća, a miš nestane i pojavi se na drugom mestu.

Pobednik je ko prvi skupi 10 poena. Pri kretanju mačaka koristiti **turn** naredbe za pomeranje.



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
- Dodavanje pozadine
 - Pozadina bilo koja, jednostavna
- Dodavanje likova
 - Lik mačka 1
 - Lik mačka 2 - editovati joj boju, da ne budu iste
 - Lik miš
 - Podesiti veličine likova, tako da na ekranu ostane dovoljno prostora da ima gde da se igra igrica
 - Svakoj maci dodati još po jedan kostim gde se malo pomere šape i rep, kako bi se napravila animacija njihovog kretanja
 - Kombinacija likova da mačke ganjaju miša može biti bilo šta, žabe i muva, miševi i sir, itd.
- Maca 1 - kretanje
 - Kretanje na strelice
 - Kretanje se manifestuje kroz kombinovanje usmerenja i kretanja napred nazad određeni broj koraka
- Testirati
 - Kretanje mačke, okretanje i pomeranje
- Maca 1 - početna pozicija i animacija
 - Početna pozicija je donji desni ugao
 - Usmerenje je ka mišu



- Animacija kroz promenu kostima

- Testirati

- Vraćanje na početnu poziciju

- Maca 2 - kretanje

- Kretanje na strelice
- Kretanje se manifestuje kroz kombinovanje usmerenja i kretanja napred nazad određeni broj koraka

- Testirati

- Kretanje mačke, okretanje i pomeranje

- Maca 2 - početna pozicija i animacija

- Početna pozicija je donji desni ugao
- Usmerenje je ka mišu
- Animacija kroz promenu kostima

- Testirati

- Vraćanje na početnu poziciju

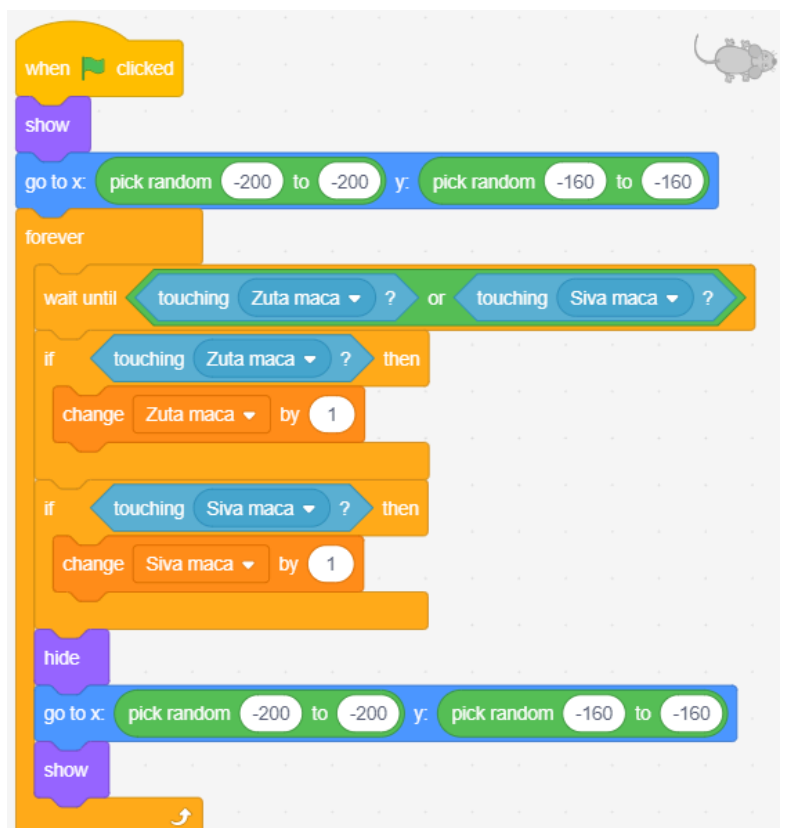
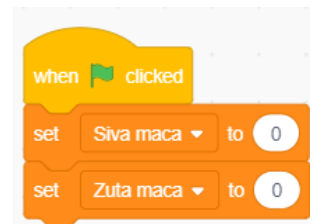
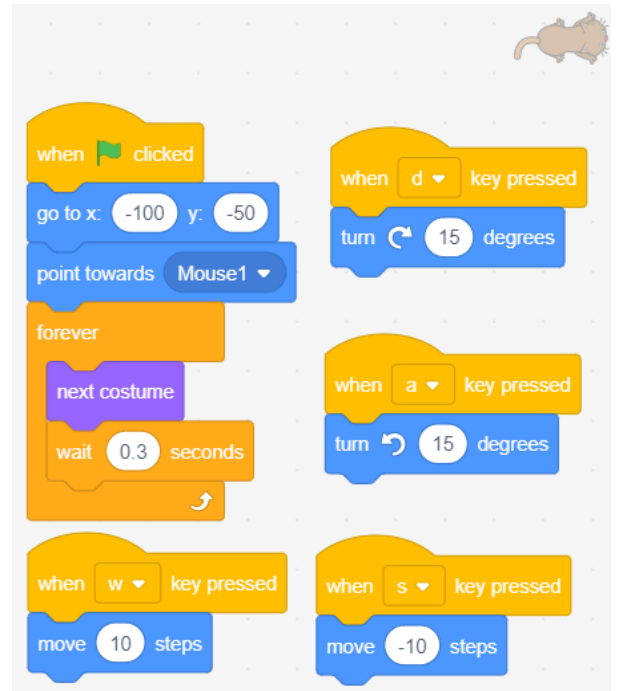
- Dodajemo 2 promenljive

- Zuta maca
- Siva maca
- U pozadini na zastavici podešavamo da budu 0 kao početna vrednost

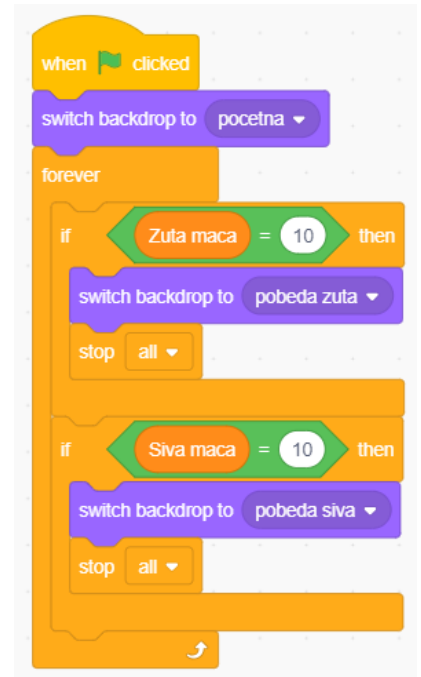
- Programiranje miša

- Prikazan je (dodati kasnije, kada se doda skrivanje)
- Početna pozicija miša - random pozicija i po x i po y
- U forever se čeka dok ga neka maca ne dodirne, a kada se to desi onda

- Ako je maca zuta, azuriraju se njeni poeni
- Ako je maca siva, azuriraju se njeni poeni
- Mis se skriva
- Pozicionira se na random poziciju (kao inicijalno)
- Prikazuje se



- Testirati
 - Pojavljivanje i skrivanje misa nakon što ga neka macka dodirne
 - Promenu poena
- Dodavanje provere za pobedu
 - U pozadini dodati forever sa proverom koji poeni su stigli do 10
 - Napraviti dodatne pozadine, za pobedu Zute mace i za pobedu Sive mace (natpis sa imenom pobednika na pozadini)
 - U zavisnosti ko je pobedio, prebaciti datu pozadinu i zaustaviti igru
- Testirati
 - Promenu pozadine



IDEJE ZA NAPREDNE VERZIJE IGRE

- Preko događaja na tastaturi, dva lika ne mogu istovremeno da se kreću kako treba, pa pokazati i verziju sa osećajima u petlji zauvek kada je pritisnuto na taster
- Možemo uvesti zvukove za ugriz
- Dodati da mace kazu na kraju nesto da su pobedile
- Možemo dodati i lik sir, koji se pomera svakih 4 sekundi na novu poziciju, a mis se pomera ka njemu i nije statičan