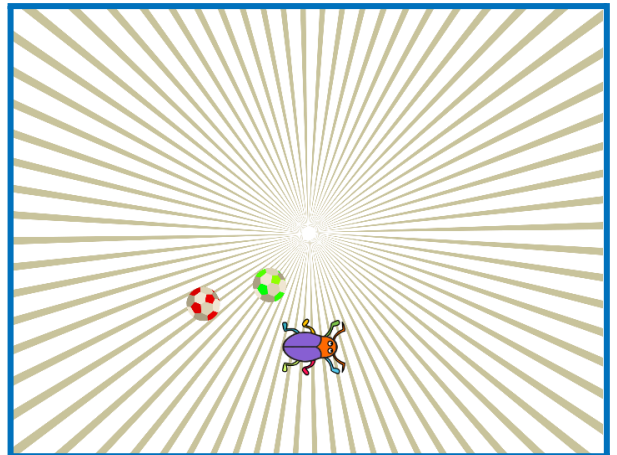


# Igrica 4

## IGRA: POBEGNI OD LOPTICA

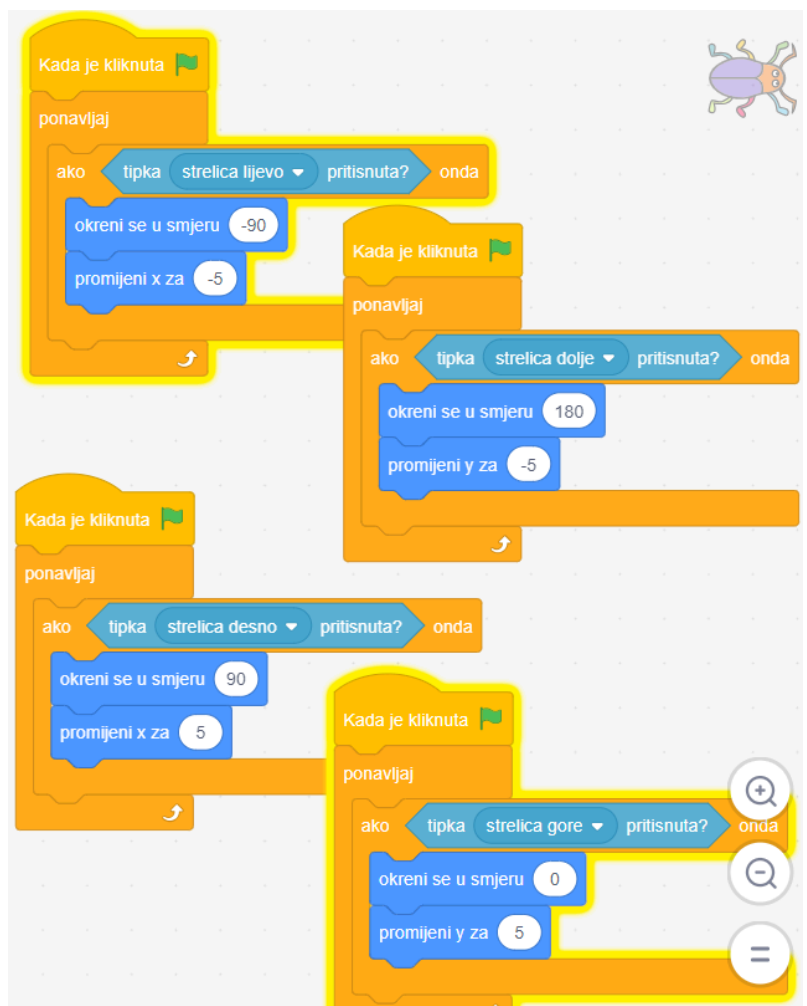
### OPIS IGRICE:

Igrač upravlja tipkama tastature mrdajući bubu kojoj je cilj da što više izbegava lopte koje nailaze na nju, broje se sekunde koliko će da opstane u igrici. Ukoliko zelena dodirne bubu, crvena lopta ubrzava a zelena se stopira. Ako crvena lopta dodirne bubu, kraj igre.



### TOK ČASA ZA OSNOVNU VERZIJU IGRE:

- Nacrtati na tabli igranicu i prodiskutovati sa decom koje ćemo sve funkcionalnosti imati i kako ćemo koju okvirno implementirati
- Dodavanje pozadine
  - Pozadina proizvoljna i prosta
- Dodavanje likova
  - Buba
  - Lopta 1
  - Lopta 2
  - Podesiti veličine tako da ima dosta prostora na ekranu za kretanje
  - Jednu loptu editovati i promeniti boju
  - Lik koji beži od lopti može da bude bilo šta
  - Lopte mogu biti i drugi likovi, ne nužno lopte
- Programiranje bube
  - Kretanje bube obezbediti u kombinaciji sa smerom i pomeranjem x i y za neku malu vrednost
  - Početna pozicija je sredina ekrana



- Objasniti da buba brže ide kada se u foreveru detektuje pritisak nekog dugmeta, nego da smo koristili startnu slagalicu kada je pritisnuta neka tipka
- Poželjno je dodati kostime i napraviti mini animaciju bube u kojoj se menjaju nogice minimalno

- Testirati

- Kretanje bube, bryzinu i usmerenje

- Programiranje odbrojavanja vremena

- Dodati promenljivu vreme
- Programirati vreme u pozadini da se broji zauvek
- Pri detekciji lopte i bube ce se sve zaustaviti pa smemo ovde da stavimo forever



- Testirati

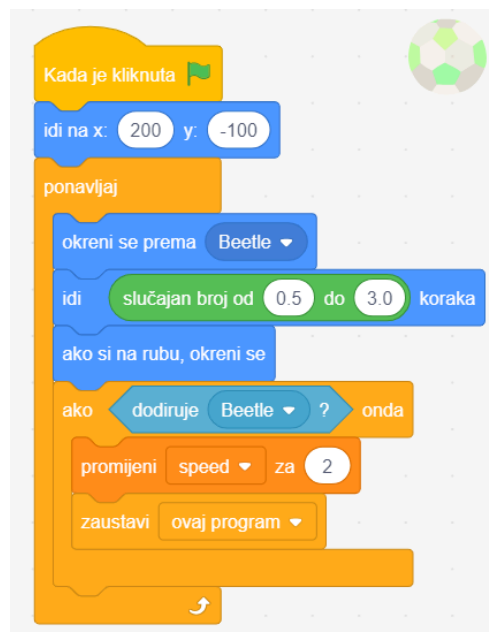
- Brojanje vremena

- Programiranje zelene lopte

- Pozicioniranje lopte u donji desni ćošak ekrana kao početna pozicija
- Dodavanje promenljive speed koja se na početku postavlja na broj 3 (to je u crvenoj lopti, ali je svejedno gde se stavi, posle zastavice)
- Programiramo kretanje zelene lopte:

- Usmerenje mora biti ka bubi, da bi je uvek ganjala
- Lopta ide random brzinom, tj random broj koraka
- Implementiramo odbijanje od ivice
- Dodamo proveru za dodirivanje bube

- Tada se menja brzina druge bube
- Zaustavlja se samo slagalica za zelenu loptu, i ona je onda neaktivna



- Testirati

- Kretanje zelene lopte
- Dodir izmedju bube i zelene lopte

- Programiranje crvene lopte

- Pozicioniranje lopte u levi gornji ćošak ekrana
- Programiranje kretanja crvene lopte:

- Usmerenje mora biti ka bubi
- Lopta ide brzinom promenljive speed
- Implementiramo odbijanje od ivice



- Dodamo proveru za dodirivanje bube
  - Tada se pusta zvuk
  - Zaustavlja se cela igra (pa i brojac sekundi)

- Testirati
  - Kretanje crvene lopte
  - Promenu brzine crvene lopte od strane zelene
  - Dodir izmedju bube i crvene lopte

## **IDEJE ZA NAPREDNE VERZIJE IGRE**

- Zvuk za svako odbijanje lopte
- Nivoi igrice
  - na svakih 5 sekundi da se menja nivo
  - lopte ubrzavaju u svakom levelu za 1
  - Leveli su ispisani na sceni
  - Leveli su ispisani i na pozadinama
- Buba skuplja item (random se pojavljuje i prikazan je x sekundi) koji usporava ili ubrzava loptice