

Igrica 5

IGRA: SKUPLJANJE JABUKA

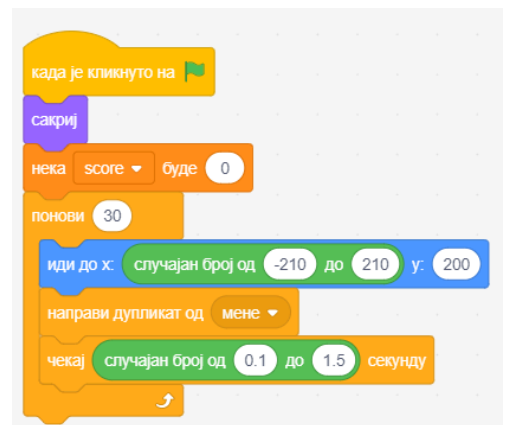
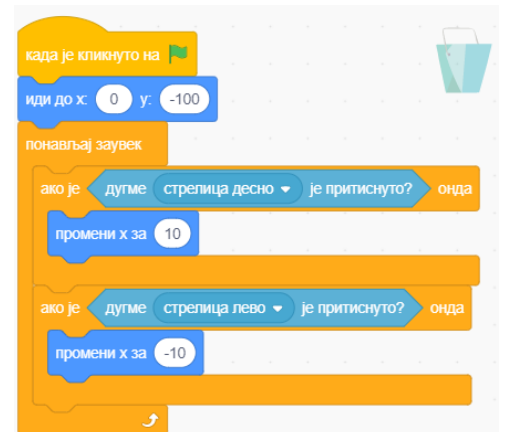
OPIS:

30 crvenih jabuka pada sa neba različitom brzinom, igrač ih skuplja i dobija 1 poen. 5 žutih jabuka takođe pada, ali one donose negativne poene, -3. One padaju brže od crvenih. Igrač pomera kantu samo levo i desno. Cilj je osvojiti što više poena do kraja igre.



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
- Dodati pozadinu
 - Šumovita pozadina
- Dodati likove
 - Jabuka crvena
 - Duplirati crvenu jabuku kao lika, pa promeniti boju bude žuta, eventualno do crtati crva na njoj, da zaista izgleda kao pokvarena jer oduzima poene
 - Dodati kantu
 - Podesiti veličine likova tako da ima dovoljno mesta u igrici za pomeranje kante i padanje jabuka
- Programiranje kretanja kante
 - Početna pozicija je po horizontali centar ($x=0$) a po y bilo gde pri dnu ekrana
 - Kretanje je preko strelica levo i desno i pomeranje za 10 piksela
- Testirati
 - Brzinu pomerana kantice
- Dodati promenljivu za brojanje poena
 - Promenljiva se zove score
 - Početna vrednost će biti 0, a menjaćemo je u kontaktu sa crvenom jabukom za 1 a u kontaktu sa žutom jabukom za -3



- Programiranje crvene jabuke

- Pravljenje 30 jabuka radimo preko dupliranja lika programski, a ne pravljenje 30 likova iz biblioteke
- Pozicioniranje gde će klon da se napravi se radi pre nego se zaista klonira - potrebno je da se pojavljuje bilo gde na horizontali, ali na fiksnom visokom y
- Original jabuka je sakrivena pa se ona u petlji klonira 30 puta a duplikati će se prikazivati kada se pozicioniraju
- Programiramo random pauzu izmedju padanja dve različite jabuke
- Programiranje klona jabuke:

- Prikazuje se
- Pravi se njeno kretanje u petlji, smanjivanje y pozicije
- **Testirati padanje i prodiskutovati šta ne valja**
- Dodaje se detekcija dodira sa kantom

- Menjamo rezultat
- Pokrenemo zvuk
- Brišemo taj umnožak jabuke

- Dodaje se detekcija dodira dna, kada kanta ne pokupi jabuku

- Pokrenemo zvuk
- Brišemo taj umnožak jabuke

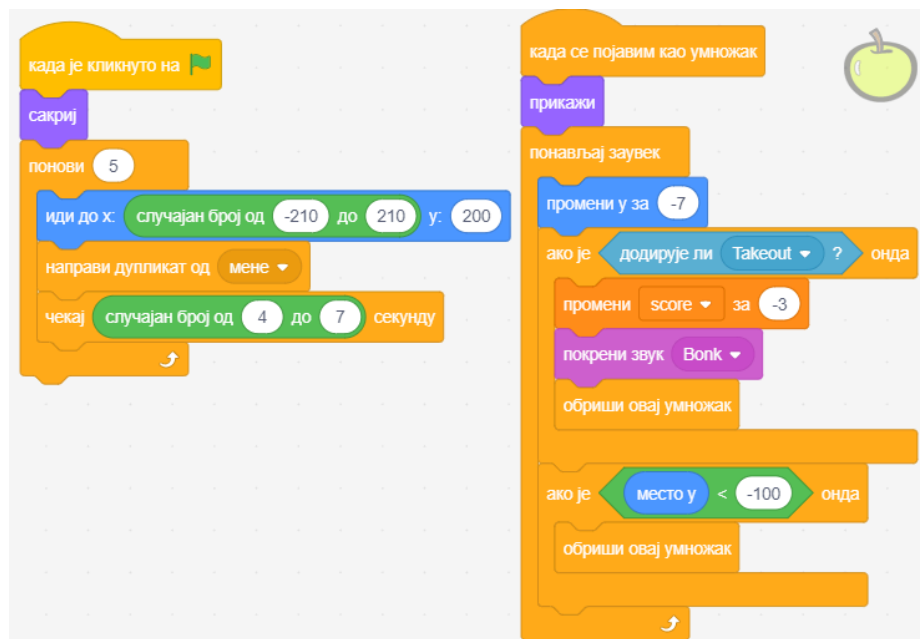


- Testiranje

- Da li jabuke padaju sa raznih pozicija
- Da li se desi dodir sa kantom i poeni
- Da li se klon izbriše

- Programiranje žute jabuke

- Pravljenje 5 jabuka radimo preko dupliranja lika programski, a ne pravljenje 5 likova iz biblioteke
- Pozicioniranje gde će klon da se napravi se radi pre nego se zaista klonira - potrebno je da se pojavljuje bilo gde na horizontali, ali na fiksnom visokom y
- Original jabuka je sakrivena pa se ona u petlji klonira 30 puta
- Programiramo pauzu izmedju padanja dve različite jabuke - žute jabuke se pojavljuju



rede, pa je veće čekanje između kreiranja klonova

- Programiranje klona jabuke:
 - Prikazuje se
 - Pravi se njeno kretanje u petlji, smanjivanje y pozicije (mora brže da pada od crvene)
 - **Testirati padanje i prodiskutovati šta ne valja**
 - Dodaje se detekcija dodira sa kantom
 - Menjamo rezultat
 - Pokrenemo zvuk
 - Brišemo taj umnožak jabuke
 - Dodaje se detekcija dodira dna, kada kanta ne pokupi jabuku
 - Pokrenemo zvuk
 - Brišemo taj umnožak jabuke
- Testiranje
 - Poena
 - Brisanja i dupliranja likova
 - Kretanja kante

IDEJE ZA NAPREDNE VERZIJE IGRE

- Dodati da postoji treća vrsta jabuka
- Dodati da svaki klon jabuke ima drugačiju brzinu
- Dodati da se naprave pozadine za kraj
- Dodati levele igrice, da se na svakih 10 osvojenih poena dodaje jos duplikata jabuka
- Dodati da padaju i stvari koje smanjuju i povecavaju veličinu kante