

# Igrica 7

**OPIS:** Sa neba padaju pahulje raznom brzinom, a sneško treba da se izmakne. Inače će da primeni neki efekat otopljanja. Skuplja grudve. Sunce mu oduzima energiju i on se topi, a pahuljama dopunjava energiju.

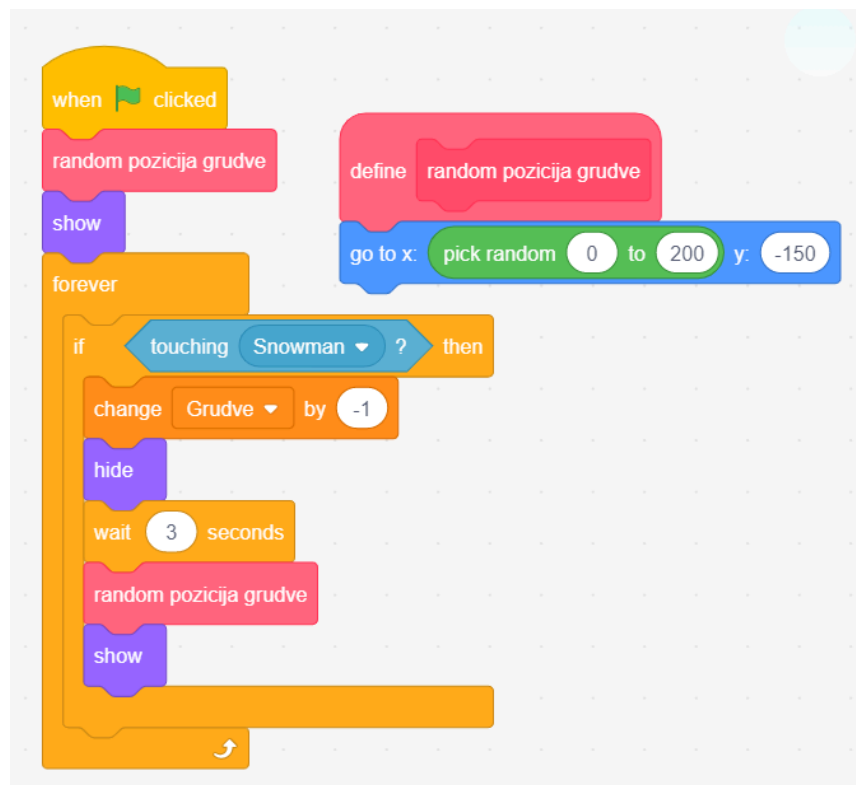


## POSTUPAK:

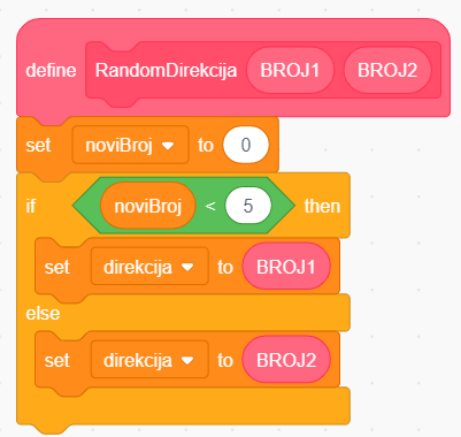
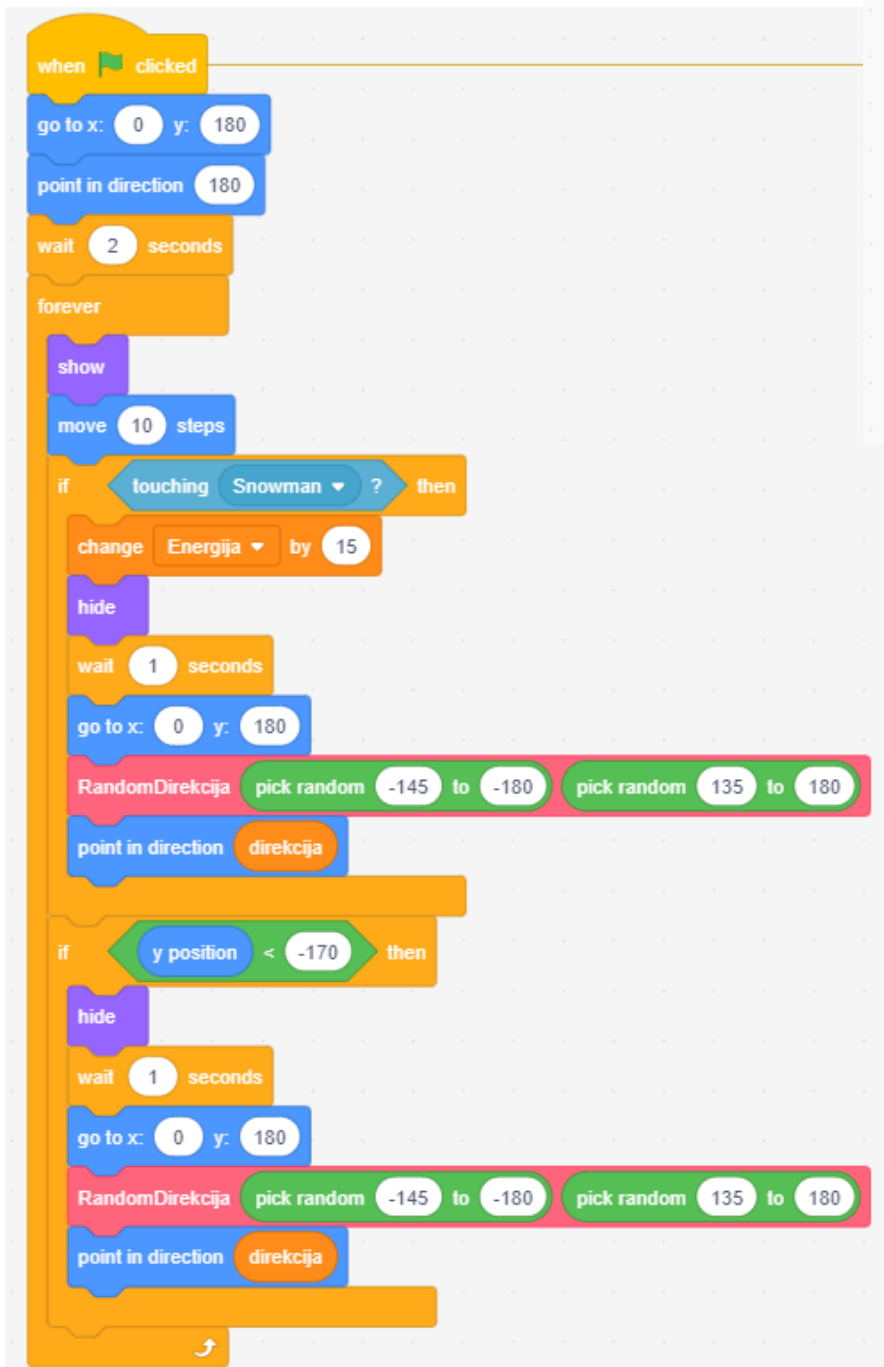
- 1) Podešavanje pozadine i likova - sneška i pahulje
- 2) Programiranje pahulje da pada dok ne dodirne sneška, sa slučajne pozicije x na y=170 i klizi random brzinom do random x i y=-144
- 3) Dodajemo program za sneška za kretanje.
- 4) Dodamo još jedan kostim za sneška da bi izgledala bolje animacija
- 5) Glavna petlja je da se samo vrti, dok ga ne dodirne pahulja
- 6) Možemo da dodamo par stvari iz efekata: efekat riblje oko i efekat boja

## GRUDVA (samo u naprednoj verziji)

- Definišemo blok **random pozicija grudve** gde postavljamo gde će se naći grudva u donjem delu scene na -150
- Na početku igre pozovemo blok i prikazujemo grudvu
- Zauvek ispitujemo da li Sneško dodiruje grudvu i ako dodiruje smanjujemo promenljivu Grudve jer je skupljena, sakrivamo grudvu, čekamo 3 sekunde ponovo je postavljamo na random poziciju nakon čega je prikazujemo



## PAHULJA



- Definišemo blok RandomDirekcija koja ima dva parametra BROJ1 i BROJ2 i u zavisnosti od toga da li je manje od 5 promenljiva direkcija se postavlja na prvi ili drugi broj
  - Pahulja se na početku prikazuje i pada odozgo nadole nakon 2 sekunde a to je samo ako imamo onu pozadinu sa uputstvom u trajanju od 2 sekunde, ako nemamo, onda ne čekamo
  - Ukoliko pahulja dodiruje Sneška energija se povećava za 15, ona se sakriva i ponovo postavlja gore, poziva se funkcija RandomDirekcija sa dva random parametra u nekom opsegu i usmerava se ka vrednosti promenljive direkcija
- Ukoliko je y pozicija manja od -170, odnosno ako je pahulja pala dole, ponavlja se proces isti kao kada je uhvaćena, sem dela za promenu energije



## SNEŠKO

- Definišemo blok formatiraj energiju sa parametrom energija gde ispitujemo da li je vrednost promenljive Energija manja od 1 i ako jeste postavlja se da bude 0
  - Programiramo kretanje lika Sneška levo i desno pri čemu se menjaju kostimi

- Na početku igre postavljamo promenljive Energija i Grudve
- Ako je x pozicija veća od 100 smanjuje se energija za 10 i poziva se formatiranje
- Ako je x pozicija manja od -60 smanjuje se energija za 2 i poziva se formatiranje
- Ako je x pozicija veća od 100 i manja od -60 smanjuje se energija za 7 i poziva se formatiranje
- Čekamo 1.5 sekundi da ne bi prebrzo gubio energiju
- Ako je energija 0 kraj igre je
- Ako su grudve 0 pobeda je
- Možemo dodati neki tajmer, menjati noviBroj...

```

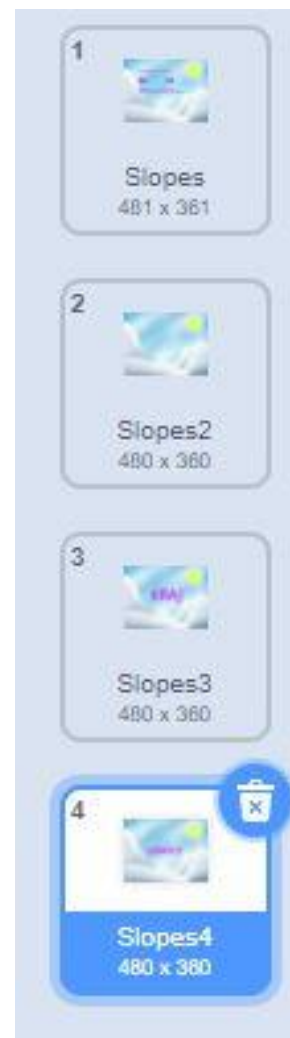
when clicked
  set Energija to 30
  set Grudve to 15
  show variable Energija
  show variable Grudve
  show
  forever
    if 100 < x position then
      change Energija by -10
      formatiraj energiju Energija
    if x position > -60 and x position < 100 then
      change Energija by -7
      formatiraj energiju Energija
    if x position < -60 then
      change Energija by -2
      formatiraj energiju Energija
    if Energija = 0 then
      broadcast kraj igre
      hide
    if Grudve = 0 then
      broadcast pobeda
      hide
    wait 1.5 seconds
  
```

```

when clicked
  switch backdrop to Slopes
  wait 2 seconds
  switch backdrop to Slopes2

when I receive pobeda
  switch backdrop to Slopes4
  hide variable Energija
  hide variable Grudve
  stop all

when I receive kraj igre
  switch backdrop to Slopes3
  hide variable Grudve
  hide variable Energija
  stop all
  
```



```
when clicked
  forever
    if key right arrow pressed? then
      switch costume to snowman
      point in direction 90
      move 10 steps
    if key left arrow pressed? then
      switch costume to snowman2
      point in direction -90
      move 10 steps
```

