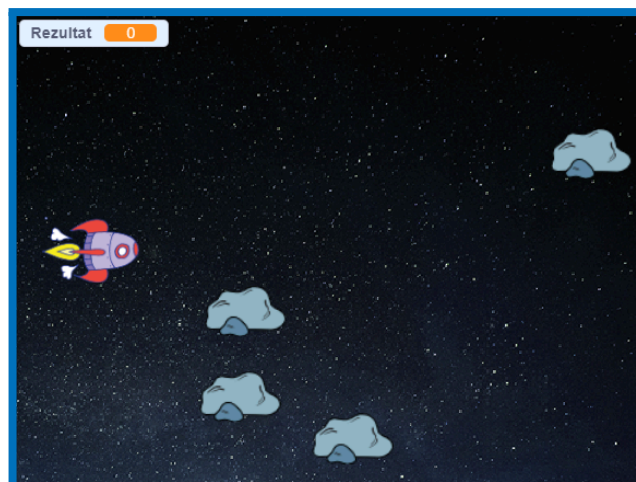


# Igrica 8

**OPIS:** Korisnik upravlja svemirskim brodom na levoj ivici ekrana i puca iz njega na meteore koji mu idu u susret kako bi preživeo.



- 1) Korišćenje gotove pozadine space
- 2) Korišćenje gotovog svemirskog broda, spaceship
- 3) Dodavanje stene iz biblioteke (rock) i metka iz biblioteke (button2)
- 4) Metak:

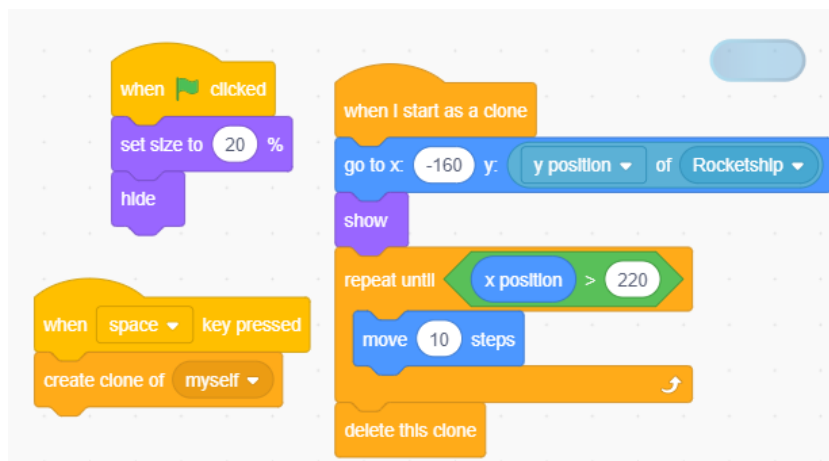
- inicijalno je skriven
- na pritisak SPACE pravi svoj umnožak
- kada se pojavi kao umnožak, podešava se y da prati raketu, prikazuje se
- ponavlja se pomeranje za 10 koraka dok ne stigne na desnu ivicu i briše se klon

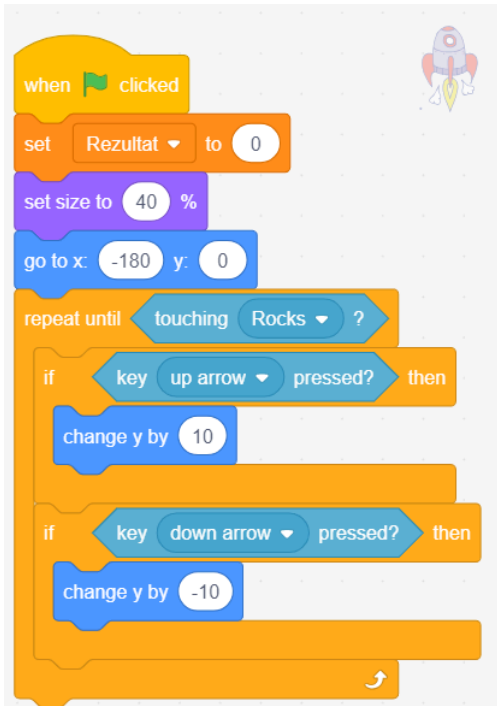
- 5) Spaceship:

- prikovan je za lijevu ivicu, i igra traje dok ne dodirne stijenu
- kreće se gore i dole

- 6) Stijene:

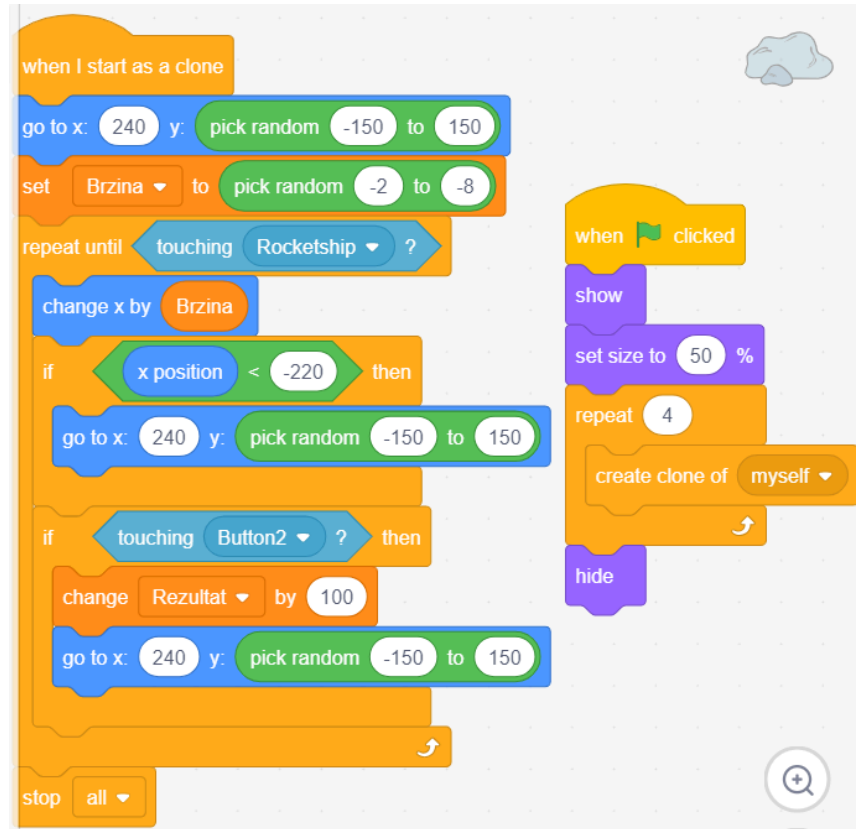
- naprave se inicijalno četiri kopije stijene.
- svaki put kada se novi umnožak pojavi, setuje mu se specifična random brzina i postavi se na desnu ivicu ekrana uz random koordinatu y
- dok stena ne dodirne spaceship, ponavlja se radnja:
  - x se pomera za brzinu
  - ako je stena stigla do lijeve ivice, onda se pojavljuje na desnoj uz randomizirani y
  - ako stenu dodirne button2 onda se uveća rezultat za 100, a pojavi se nova stijena na desnoj ivici sa random y





when green flag clicked

- set **Rezzultat** to 0
- set size to 40 %
- go to x: -180 y: 0
- repeat until touching **Rocks** ?
  - if key **up arrow** pressed? then
    - change y by 10
  - if key **down arrow** pressed? then
    - change y by -10



when I start as a clone

- go to x: 240 y: pick random -150 to 150
- set **Brzina** to pick random -2 to -8
- repeat until touching **Rocketship** ?
  - change x by **Brzina**
  - if **x position** < -220 then
    - go to x: 240 y: pick random -150 to 150
  - if touching **Button2** ? then
    - change **Rezzultat** by 100
    - go to x: 240 y: pick random -150 to 150
- stop all

when green flag clicked

- show
- set size to 50 %
- repeat 4
  - create clone of **myself**
- hide