

Igrica 10

IGRA: POGODI PTICE

OPIS IGRE:

Igrač ispaljuje metke iz čarobnjakove kapice kako bi pogodio ptičice koje lete iznad, s leva na desno, sme da pogodi papagaja, ali ne sme sovu. Za svakog papagaja dobija 1 poen, a za pogodjenu sovu je kraj igre. Ima 30 sekundi do kraja igre. Ptice u svakom krugu lete razlicitom brzinom.



DISKUSIJA KAKO NAPRAVITI IGRU:

- Crtati **skicu (ne savršenu sliku)** u paintu u paraleli dok objasnjavamo igru!!!
- Koje likove imamo u biblioteci? **Pticu, sovu. Nemamo pracku, ali mozemo da koristimo carobnjakovu kapu i metkic za to**
- Da li imamo vise likova ptice ili kloniramo? **Kloniranje ima smisla, pa svaki klon ima svoju brzinu**
- Kako napraviti mehanizam razlicitih brzina u svakom pojavljivanju ptica? **Svaka ptica moze da ima svoju brzinu koja se podesava kada se pomeri skroz na levu stranu**
- Kako ćemo implementirati da jedan metak ne pogodi 2 ptice? **Pri kontaktu ptice i metka nestaju oba lika, i metak i ptica. Ovde treba biti pazljiv ako se detekcija dodira radi na oba mesta, to nece raditi kako treba**
- Kako ćemo implementirati da metak nastaje bas sa mesta gde je sesir? **Moramo da ocitavamo poziciju sesira uvek.**

CILJ ČASA (INFO ZA NASTAVNIKA):

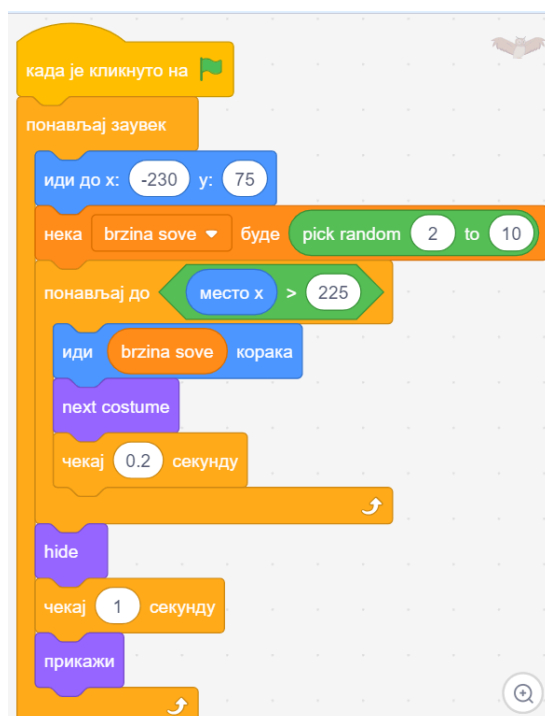
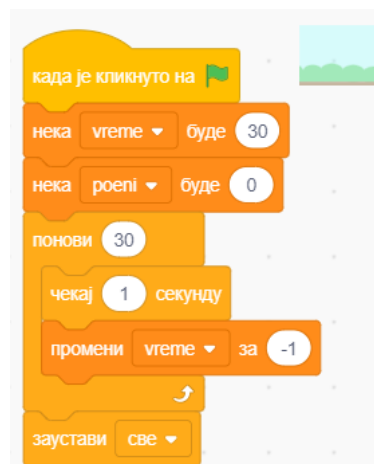
- Neophodno je da razumeju ocitavanje propertija jednog lika u drugom liku
- Detekcija dodira dva lika - moraju da razumeju da ako prave detekciju dodira u oba lika i da u oba slucaja brisu bar jednog lika, da taj deo nece uvek raditi kako treba jer ce se desiti da se jedna provera dodira desi i da se obrise lik, a da se nakon par milisekundi desi provera naredbi dodira u drugom liku koja se onda nece detektovati **jer je primarni lik obrisan!**
- Razumevanje koncepta kloniranje - original sakriven a radimo sa kopijama.
- Kretanje ptica - dekompozicija: prvo se napravi kretanje s leve strane na desnu, pa tek onda se doda da se to ponavlja. Učiti decu da rasclane ono sto treba da naprave na deo

koji se ponavlja i na naredbe za ponavljanje.

- Dekompozicija pravljenja igre - pravljenje deo po deo sa jasnim razlikama. Napraviti razliku izmedju osnovnog dela (minimalnog igrivog) i naprednog sa dodatim funkcionalnostima.

POSTUPAK PRAVLJENJA IGRE (OSNOVNA VERZIJA):

- Podešavanje pozadine
 - Moze bilo koja samo da ima cistinu da se ptice lepo vide
- Podesavanje likova
 - Likovi iz biblioteke
 - Kapa, metak (carobni stapic), Sova, Papagaj
 - Podesiti velicine likova
 - Smanjiti duzinu stapica (za metak), podesiti smer
- Kretanje lika kapa
 - Pocetna vrednost je na sredini scene, na dnu
 - Kretanje levo i desno za po 10 px strelicama na tastaturi
 - Testirati
- Dodajemo promenljive
 - Globalne
 - Poeni, vreme
 - Lokalne
 - Sova brzina - u liku sova, papagaj brzina - u liku papagaj
- Programiranje odbrojavanja vremena u pozadini
 - U pozadini programiramo generalne stvari igrice
- Programiranje kretanja i ponasanja sove
 - Kretanje sove
 - pojavljivanje s leve strane, pomeranje na desno, premestanje na levu stranu
 - Pozicioniranje skroz levo na proizvoljnu visinu
 - Podesavanje brzine na random broj
 - Pomeranje sove dok ne dodje na desnu stranu ekrana, uz animaciju
 - To se ponavlja stalno
 - Potrebno je dodati i cekanje od 1 sekunde, sa skrivanjem i prikazivanjem, da se ne pojavi sova odmah na levoj strani kada nestane na desnoj



- Ponasanje sove
 - Isprobati razne vrednosti za
 - Brzinu sove
 - Brzinu animacije

- Programiranje papagaja

- Kreiranje
 - Pravimo preko kloniranja, original je sakriven a duplikati se vide
 - Pozicioniranje
 - klona sa leve strane na random visini
- Kretanje - kao sovino
 - Podesavanje lokalne promenljive za brzinu
 - Pomeranje ptice do desne ivice
 - Brisanje duplikata
- Testirati

- Programiranje metka

- Kreiranje
 - Skriven u startu, prikazuje se na dugme spejs, kada se klonira
 - Kada se klonira, pozicionira se na x poziciju od sesira
 - Y je fiksna
- Kretanje
 - Kretanje na gore dok ne dodirne ivicu
 - Brise se umnozак
 - **Testirati (ova dva ako je dodati tek nakon testiranja)**

- Interakcija
 - Dodaju se 2 naredbe *ako je*
 - Jedan za dodir sove kada je kraj
 - Jedan za dodari papagaja kada se dodaju poeni i brise umnozак
 - **Naredbu sa cekanje ne dodati sad (dodati brisanje ptice koja je pogodjena, pa videti da to neće raditi idealno, pa tek onda dodati cekanje jer se detekcija u ptici neće desiti jer je metak vec izbrisan, zbog toga se odlaze brisanje metka za nekoliko milisekundi)**

- Detekcija dodira kod papagaja

- Detekcija dodaira i brisanje umnoska
- **Dodavanje cekanja u metku tek sada**

IDEJE ZA NAPREDNE VERZIJE IGRE:

- Diskutovati ideje dece i implementirati nešto od njihovih ideja u odvojenoj verziji
- Ostale ideje:
 - Dodati još jednu pticu sa istim ponašanjem ali drugim brojem poena
 - Dodati zvukove
 - Dodati ograničen broj metaka i brojati ih