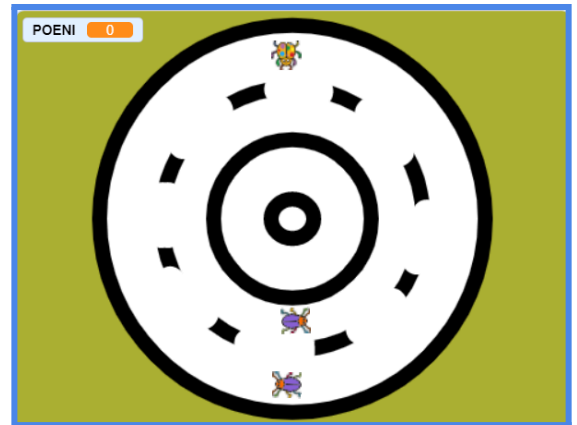


Igrica 12

IGRICA: POKUPI LOPTICE

OPIS: Igrač upravljanja šarenom bubom i ima za cilj da izbegava druge bube koje se kružno kreću ali u suprotnom smeru, a da skuplja loptice koje se ispaljuju iz centra. Ako buba dodirane crne delove, kraj igre. Ako dodirne druge bube isto kraj. Cilj je skupiti sto vise loptica.

DISKUSIJA KAKO NAPRAVITI IGRU:



- Crtati **skicu (ne savršenu sliku)** u paintu u paraleli dok objasnjavamo igru!!!
 - **Ove isprekidane linije na pozadini su samo dodate da simbolizuju da ove bube idu kružno, ne treba ih crtati**
- Koje likove imamo u biblioteci? **Bube, lopticu**
- Koje likove ćemo napraviti? **Crtacemo pozadinu**
- Kako napraviti kružno kretanje? **Koristimo zaokret za neki broj + kretanje, to ponavljamo**
- Kako ćemo implementirati loptice? **Mozemo i preko klona a mozemo i samo 1 da imamo**
- Koje promenljive ćemo imati? **Poene**

POSTUPAK PRAVLJENJA IGRE (OSNOVNA VERZIJA):

- Dodavanje likova
 - 2 bube protivnici
 - Dodavanje lika bube kojim upravlja igrač (sarena buba)
 - Loptica
- Dodavanje pozadine
 - Crtanje
 - Krugovi moraju biti pravi, ne elipse, da se njihov centar poklapa sa centrom papira (Shift držimo)
 - Isprekidana linija nije potrebna (bitno samo da te dve bube ide kružno)
 - Objašnjenje kruznica sa slike
 - Najmanji krug - mesto stvaranja i ispaljivanja loptica
 - Drugi krug - van tog kruga pocinje prostor za kretanje
 - Isprekidani krug - pomocni krug da bi se lepo napravilo kružno kretanje buba protivnika
 - Najveci krug - zadnja granica kretanja

- Dodavanje promenljive
 - Poeni
 - Podešavanje na 0 u pozadini

- Programiranje bube igrača
 - Početna pozicija (gore u krugu na kretanje, kao na slici)
 - Usmerenje (na dole)
 - Kretanje je moguće dok se
 - Ne dodirne crne boja
 - Ne dodirne bubu protivnika 1
 - Ne dodirne bubu protivnika 2
 - Kretanje bube je na strelice
 - Kretanje levo i desno je sa naredbom usmerenje

- Testiranje kretanja bube

- Programiranje bube protivnika 1

- Početna pozicija bube na dnu (kao na slici)
- Kretanje ulevo
 - Zaokret
 - Pomeraj

- Programiranje bube protivnika 2

- Pocetna pozicija bube na dnu (kao na slici)
- Kretanje udesno
 - Zaokret
 - Pomeraj

- Testirati kretanje ove dve bube protivnika. Podesavati brojeve za turn i move, kako bi kretanja te dve bube bilo pravilno

- Programiranje loptice
 - Pravi se klon na svaku 1 sekundu
 - Kad se napravi klon
 - Pomera se u centar

- Usmerava se u bilo koji smer
- Kreće se ka ivici
- Nestaje
- Dodavanje dodira sa bubom u klonu kada se dobijaju i poeni

- **Testirati sve**

- **Sačuvati osnovnu verziju igre**

IDEJE ZA NAPREDNE VERZIJE IGRE:

- Diskutovati ideje dece i implementirati nešto od njihovih ideja u odvojenoj verziji
- Ostale ideje:
 - Napraviti ponašanje loptice bez klona i umnožaka
 - Dodati zvuk
 - Dodati razne boje loptice, da svaka boja donosi razni broj poena
 - Dodati lik zvezdu
 - Pojavi se na random mestu na svakih random sekundi, prikazan je bez pomeranja 5 sekundi
 - Igrac kada dodirne zvezdu postaje imun na ostale bube 10 sekundi