

Igrica 14

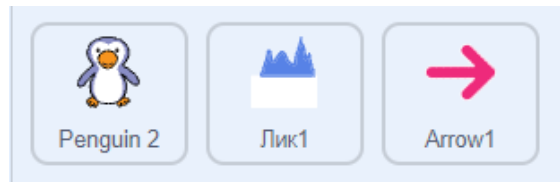
OPIS: Pingvin ima 3 života da skoči na santu leda.

IMPLEMENTACIJA

- 1) Dodavanje pozadine i likova:
 - a) lika pingvina iz biblioteke
 - b) Strelice
 - c) Sante leda

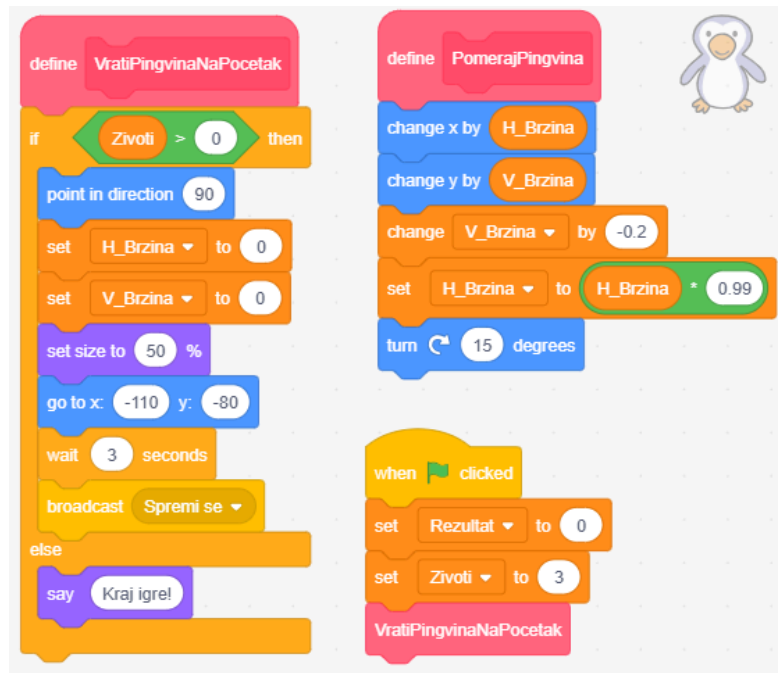


C



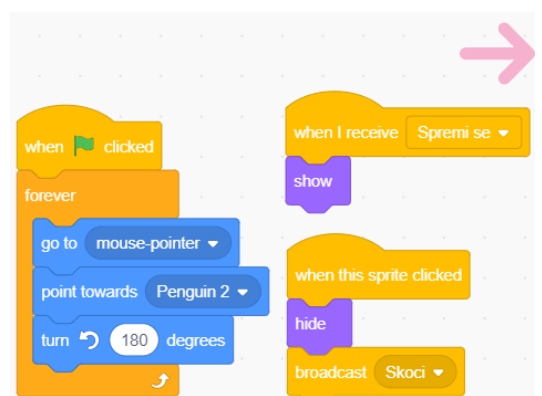
- 2) Dodavanje promenljivih (globalnih)
 - a) Zivoti
 - b) Rezultat
 - c) H_brzina
 - d) V_brzina
 - e) H_razmak
 - f) V_razmak

- 3) Pravljenje FUNKCIJE vrati_pingvina_na_pocetak
 - a) Ako su zivoti veći od 0 usmerava se udesno
 - b) Postavljaju mu se H_brzina i V_brzina na 0
 - c) Postavlja mu se veličina
 - d) Odlazi na početnu poziciju i čeka 3 sekunde nakon čega se razglašava Spremi se!
 - e) U suprotnom ako životi nisu pozitivni izgovara kraj igre
 - f) Poziva se na startu igre nakon što se setuju početne promenljive



- 4) Pravljenje FUNKCIJE pomeraj_pingvina
 - a) Promena x i y koordinata za vrednosti promenljivih H_brzina i V_brzina
 - b) Promena promenljive V_brzina za -0.2
 - c) Postavlja se promenljiva H_brzina na $0.99 \cdot H_brzina$
 - d) Okret udesno za 15 stepeni

- 5) Pravljenje programa za strelicu:
 - a) pozicija je pokazivac miša,
 - b) usmerenje je ka pingvinu
 - c) okret je za 180 stepeni
 - d) Kada primi event spremi se, prikaže se na



- e) ekranu
kada primi klik na sebe, onda se skriva sa ekrana i baca event Skoči

6) Pravljenje programa za santu leda: Kada primi Spremi se, postavlja X na random a Y na fiksno

7) Pravljenje programa za pingvina:

- a) Pravi se program za event kada primi Skoči, postavlja se xrazmak, vrazmak, xbrzina, vbrzina.
b) Ponavlja se dok se ne udari u ivicu ili u plavu boju sa sante leda: pomeraj pingvina
c) ako dodiruje boju: x se postavlja na x poziciju sante leda, povećaj rezultat, vrati pingvina na početak, zaustavi ovaj program;
d) a ako dodiruje ivicu: smanji zivot za 1, vrati pingvina na početak i zaustavi ovaj program.

