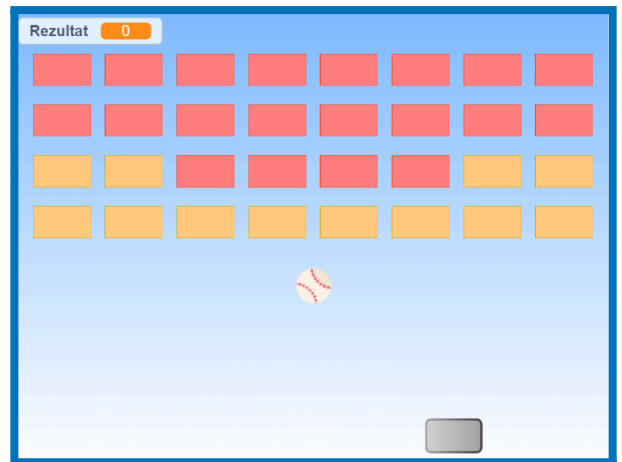


# Igrica 15

**OPIS:** Korisnik upravlja svemirskom palicom od koju se odbija loptica kako bi unistio sve cigle ispred sebe.

## PRVA VERZIJA:

- Ima samo cigle crvene boje
- Ima random rasporedje cingle, ne posložene
- Lopta se odbija uredno, skupljaju se poeni
- Igra prestaje kada loptica prodje ispod nivoa palice za udaranje

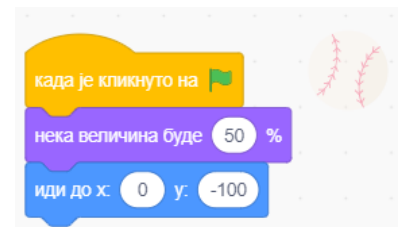


## DRUGA VERZIJA:

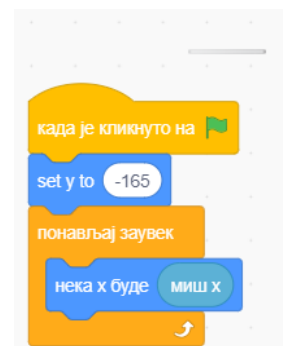
- Ima vise boja cigli i svaka donosi razlicit broj poena
- Ima 3 zivota
- Cigle su rasporedjene u nizu i u redovima uredno

## KORACI U IMPLEMENTACIJI (PRVA VERZIJA):

- 1) Korišćenje napravljene pozadine gradijentnog neba ili svemirske pozadine
- 2) Dodavanje likova:
  - a) Korišćenje gotove loptice, bilo koje
    - i) Velicina da bude mala (oko 50%), da bi sve moglo da stane
    - ii) Pocetna pozicija 0,-100, da loptica krene iz nizeg dela ekrana

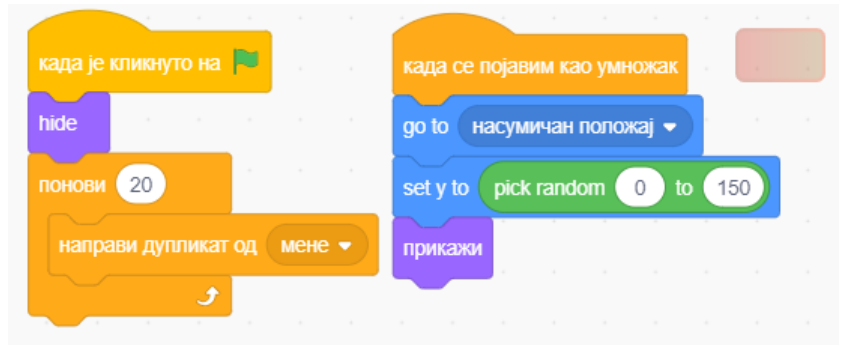


- b) Korišćenje gotove palice za udaranje, button3
  - i) Promeniti velicinu da bude spljostena a izduzena
  - ii) Preimenovati da se zove lik Palica
  - iii) Velicina 50%
  - iv) Pozicija x,y=0,-165
  - v) Kretanje palice
    - (1) y koordinata je fiksirana
    - (2) x koordinata je miš koordinata u svakom momentu



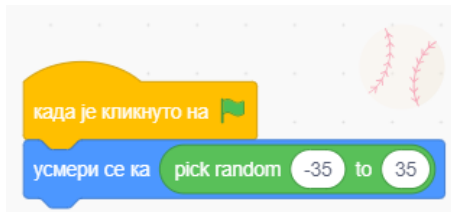
- c) Dodavanje cigli, button 3
  - i) Promeniti ime da se zove cigla
  - ii) Promeniti boju da bude crvena

- iii) Napraviti da se klonira 20 crvenih cigli na random poziciji iznad polovine ekrana

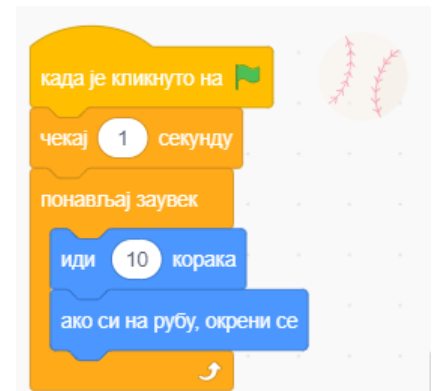


3) Kretanje loptice

- a) Da bi se kretala od starta igrice mora da joj se podesi smer

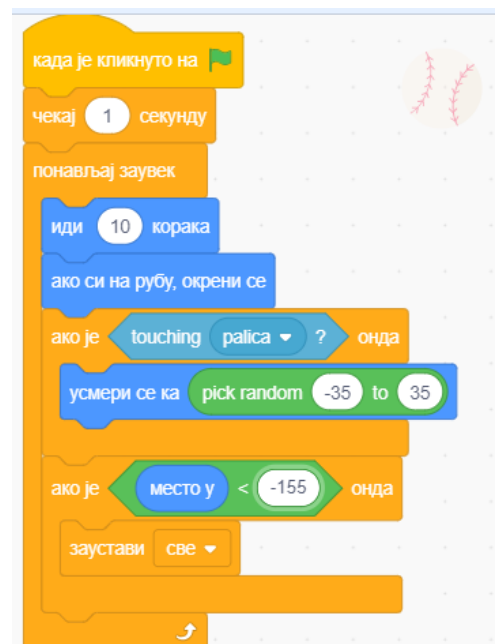


- b) Da bi se kasnije kretala mora da se pomera konstanto i da se odbija od ivice



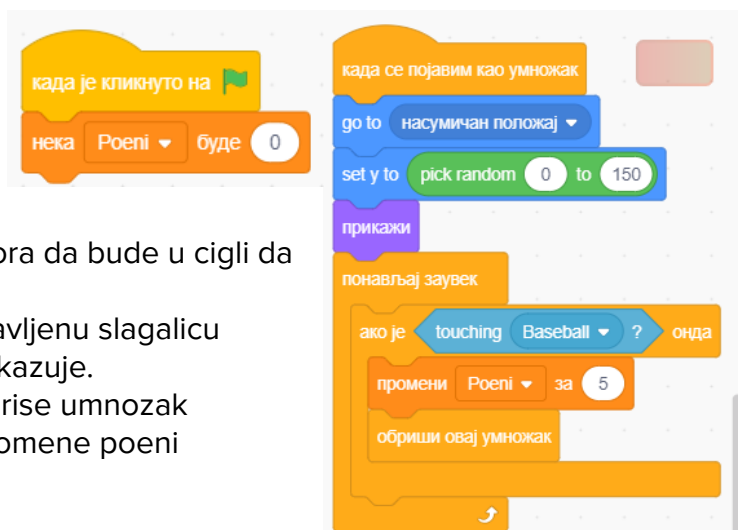
4) Detekcija dodira izmedju palice i loptice i kraj igre

- a) U vec napravljeni **ponavljaj zauvek u loptici** dodajemo proveru za dodir i tu menjamo smer loptice na random na gore.
- b) U slucaju da je loptica prosla nize od nivoa palice, kraj igre je. Tu proveru dodajemo u istom **ponavljaj zauvek u loptici**.
  - i) Detekcija da je loptica nize od nivoa palice ce kod svakog ucenika biti podesavana razlicitim brojem, jer ce zavisiti od toga koliko je debela palica i na koju je visinu podesio
  - ii) Ako se desi da se igrice zaustavi pre nego je loptica prosla ispod palice, ovaj uslov nije dobro podesen



5) Dodavanje poena i detekcija dodira loptice i cigle

- a) Dodavanje promenljive poeni
- b) Setujemo da su poeni na pocetku nula bilo gde samo na vrhu zastavice
- c) Detekcija dodira loptice i cigle mora da bude u cigli da bi se cigla brisala
  - i) Ovo se dodaje u vec napravljenu slagalicu kojom se duplikat cigle prikazuje.
  - ii) Pri detekciji mora da se obrise umnozak
  - iii) Pri detekciji mora da se promene poeni

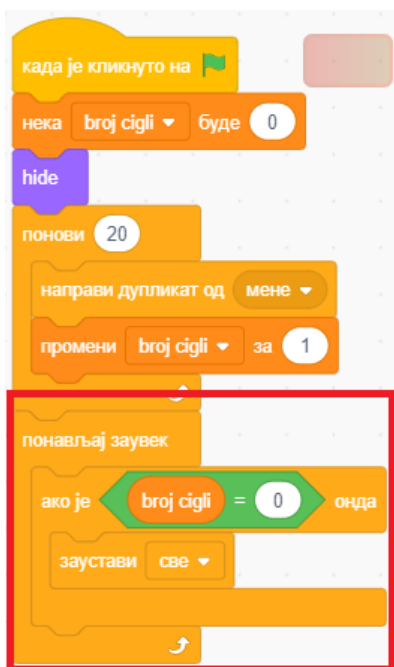


6) Detekcija pobede - da su sve cigle resene

- Treba nam brojac kojim cemo imati pocetni broj cigli - napravimo tu promenljivu **broj cigli**
- Setujemo pocetnu vrednost na 0, u slagalici zastavice u cigli koja vec postoji
- Pri pravljenju novog umnoska cigle, uvecavamo broj cigli
- Pri detekciji dodira cigle i lopte taj brojac smanjujemo
- Kada brojac dodje do nule, imamo pobedu
- Ta promenljiva ne treba da se vidi na ekranu, samo bodovi



- Dogadaj provere pobede se inicira kada se kreiraju sve cigle



7) Tajmer na 30 sekundi

- Da bi igra bila zabavna dodajemo tajmer da mozemo da vidimo da li cemo uspeti da poskidamo sve cigle za 30 sekundi
- Promenljiva vreme
- Vreme je vidljivo na ekranu
- Slagalicu pravimo u liku pozadine
- Pocetna vrednost je 30
- Vreme se smanjuje dok ne dodje do 0 kada je kraj igre.



OVU VERZIJU SACUVATI

- Napraviti par varijacija da se promeni kolicina cigli ili vreme
- Sacuvati sve verzije da ucenici imaju
- Takmiciti se ko ce pre da poskida sve cigle
- Ucenik mora da ima bar jednu igrivu verziju
- Ovako izgleda ta verzija igrice ->

