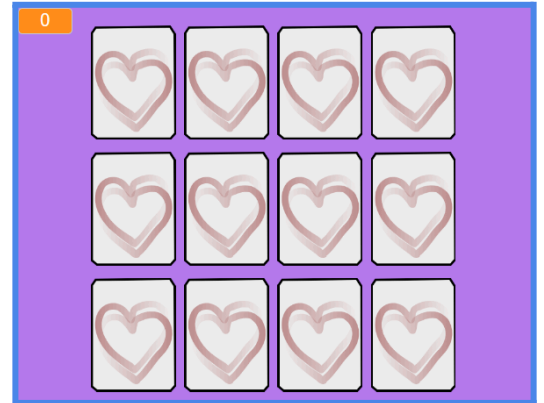


Igrica 16

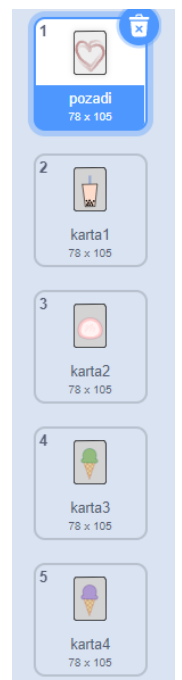
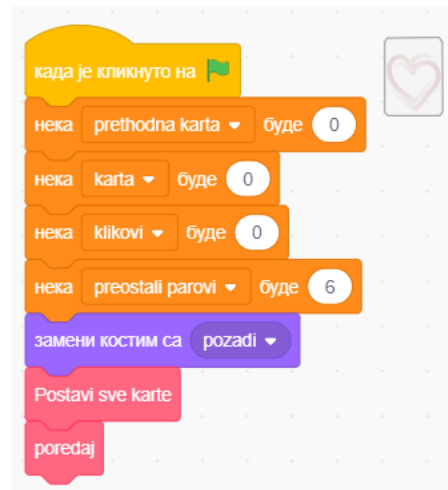
OPIS IGRICE: U Igru memorije ređa se 12 karata, po 4 u jednom redu. Cilj je da za što kraće vreme pronađemo 6 parova istih karata, nakon čega izlazi čestitka sa animiranim konfetama.



KORACI:

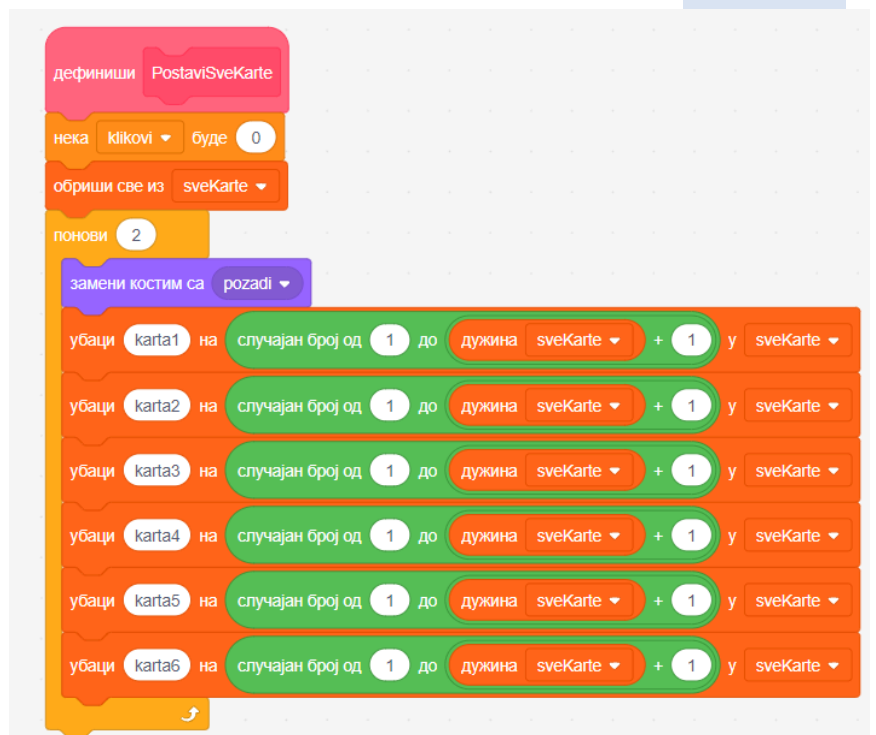
- Crtanje jednostavne jednobojne pozadine.
- Učitavanje lika **karte** (u folderu je) koji sadrži 13 kostima, jedan sa nazivom pozadi (za pozadinu karte) i ostale sa nazivima karta1... karta12
- Dodati globalne promenljive njihove početne vrednosti u liku **karte**:

- **prethodnaKarta** koja predstavlja prethodnu kartu, postaviti je na 0
- **karta** predstavlja tekuću otvorenu kartu, postaviti je na 0 na početku igre
- **klikovi** predstavlja broj klikova, postaviti na 0
- **preostaliParovi** postaviti na 6 na početku



- Definisane bloka **PostaviSveKarte**

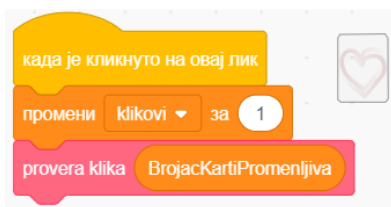
- Pravi se lista **sveKarte** i briše se sve prethodno iz nje
- 2 puta se ponavlja proces ubacivanja karata sa nazivima (karta1.. karta6) u niz na slučajno odabrano mesto (ukupno će biti 12 karata u listi)



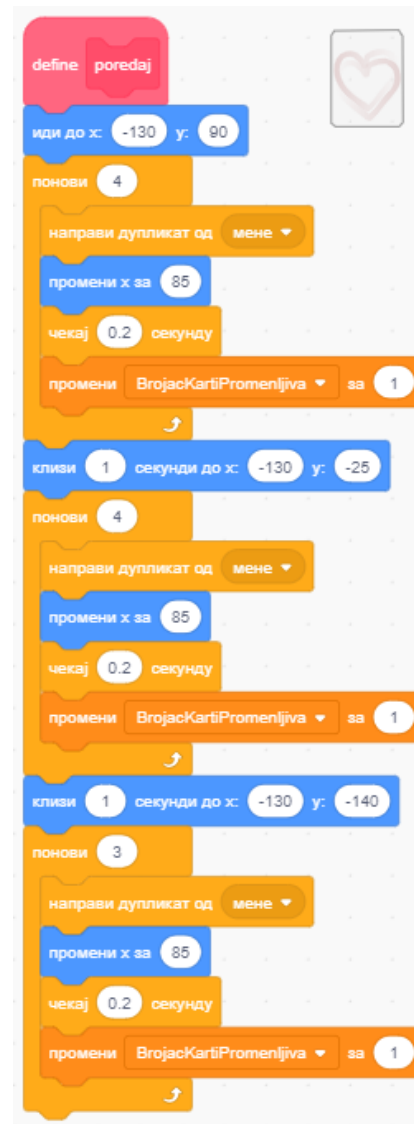
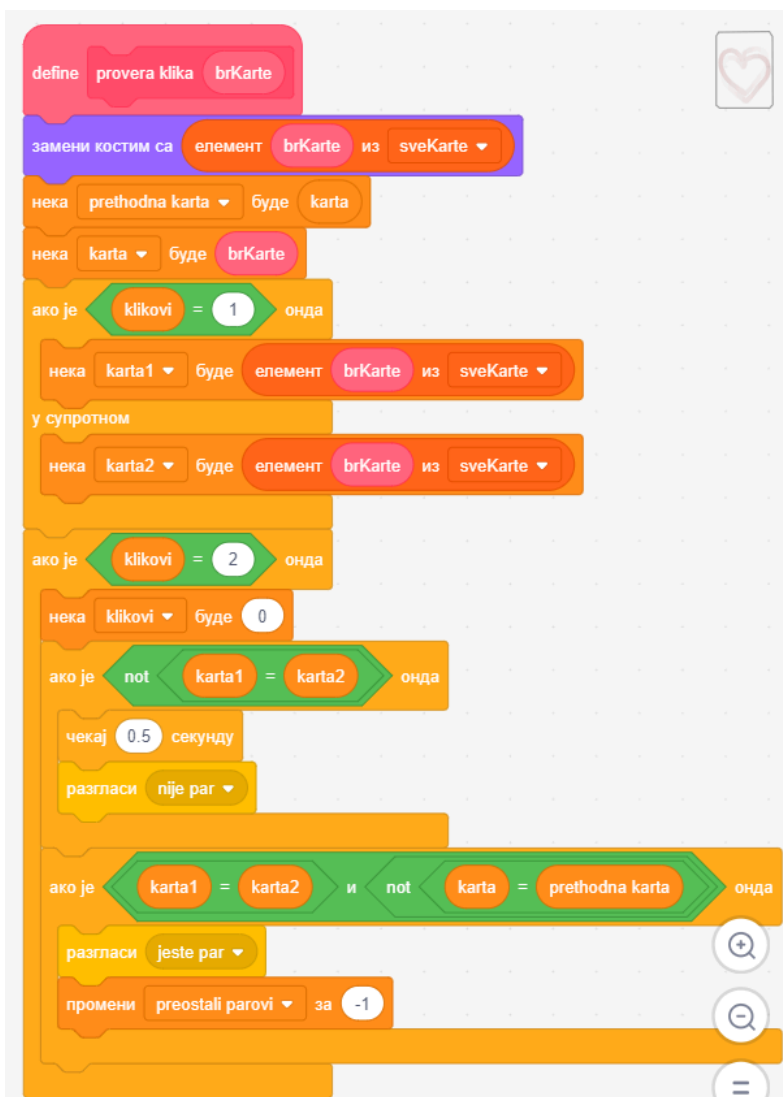
- Definise se blok **poredaj**

- Pozicionira se prva karta
- Pravi se kloniranje karte i pozicioniranje u jednom redu
- Pravi se efekat da 5. iz reda klizi u naredni red
- Tako se populišu sva tri reda, menja se samo y koordinata redova
- Pravi se promenljiva **BrojacKartiPromenljiva** koja nije globalna, nego samo za ovog lika (kako bi svaka kopija imala svoju promenljivu)
 - **Ona se setuje na 1 pre poziva bloka poredaj**
 - Nakon pravljenja svake kopije se poveca za jedan

- Dodavanje logike kada je kliknuto na lik kartu



- Broj klikova se povećava za 1
- Pravi se novi blok za realizaciju tog klika u zavisnosti koja karta je kliknuta (blok sa parametrom)



- Definisaneje bloka **Provera klika**

- Karta koja je kliknuta menja kostim u onaj koji je stavljen u pomešanoj listi kostima
- Setuju se prethodna karta i tekuća karta, u skladu sa datim klikom
- **Pravimo 2 pomocne globalne promenljive, karta1 i karta2**
- Ako je broj klikova jednak 1 trenutna vrednost karte se stavlja na kartu1, a ako je u pitanju drugi klik, onda na kartu2
- Provera ako smo otvorili obe karte podrazumeva:
 - Resetovanje klikova
 - Proveru ako su karte različite
 - Proveru ako su karte iste

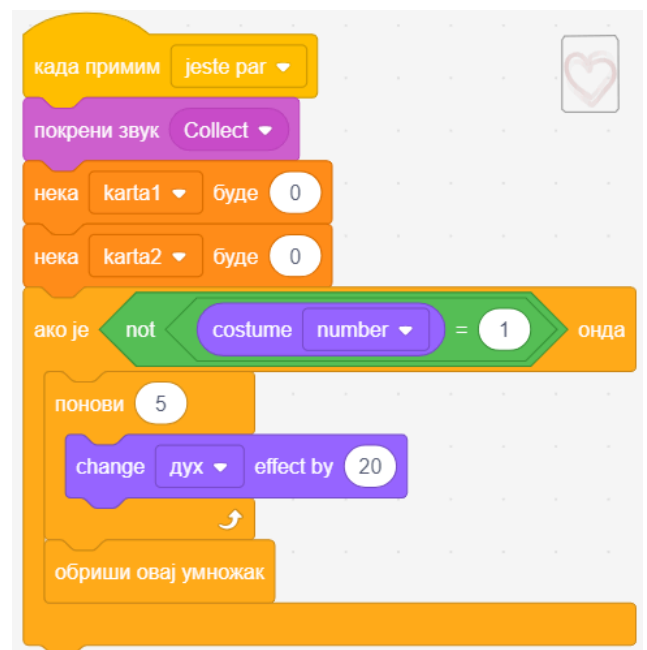
- Obrada poruke **nije par**

- Dodajemo zvuk Clang u lika karte i pokrećemo ga
- Resetujemo karta1 i karta2
- Vraćamo kostim na početni



- Obrada poruke **jeste par**

- Dodaje se zvuk za collect i pusta se
- Resetuju se vrednosti promenljivih karta1 i karta2
- Pušta se efekat duha i briše se dati umnožak



- Provera pobede

- Šalje se poruka na kraju slagalice “jeste par” koja glasi “proveri pobedu”
- U slagalici za obradu toga se samo pita da li je preostalo nula parova i pušta se win muzika koja je prethodno dodata.



- Dodatne funkcionalnosti

- Promene pozadina, početna, tok igre i zadnja
- Početni lik Igraj, koji pušta igricu
- Tajmer koji broji vreme za koliko smo rešili slagalicu
- Brojač ukupno poteza
- Konfete
- Sami nacrtati svoje kostime koji se biraju u igrici