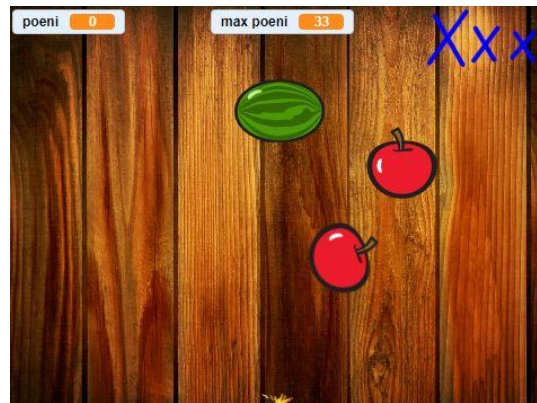


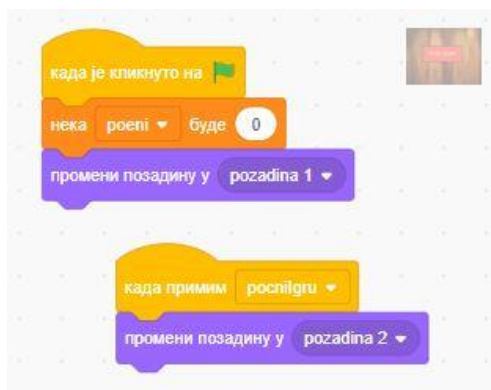
Igrica 17

OPIS IGRICE: U Igru Voćni nindža voćke padaju uvis i cilj je da ih sve secnemo koristeći miš. Pored voćki pojavljuju se i bombe. Imamo 3 života. Jedan život se gubi ukoliko voćka padne, a ne isečemo je. Bomba automatski zaustavlja igru. Cilj je što duže biti u životu.



KORACI:

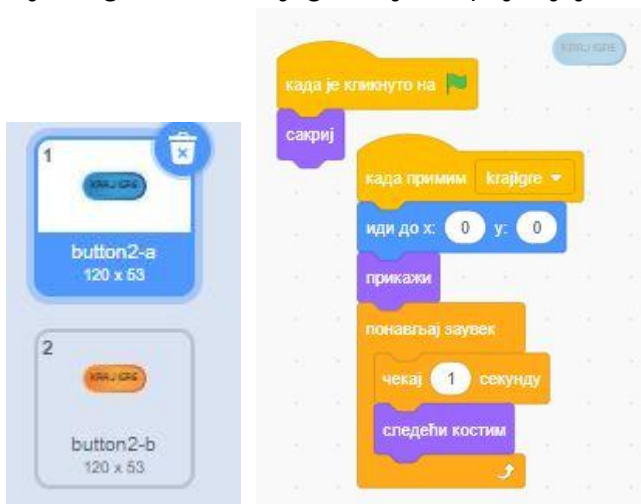
- Dodavanje pozadine (ima i u folderu)
 - pozadina 1 ima dodat naziv igrice
 - pozadina 2 je bez ikakvog dodatka



- Dodavanje promenljive **poeni** i promenljive **max poeni (napredna verzija)** koja predstavlja maksimalan broj poena. Poeni se povećavaju za 1 kako isečemo voćku.
- **NAPREDNA VERZIJA** - Dodavanje dugmeta za početak igre (lik Dugme)
 - Dugme se konstantno rotira
 - Ispituje se da li su poeni veći od tekućih max poena, ukoliko jesu ti poeni postaju novi max poeni
 - Kada je kliknuto na ovo dugme razglasi se poruka za početak igre

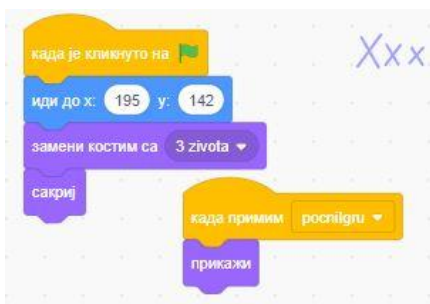
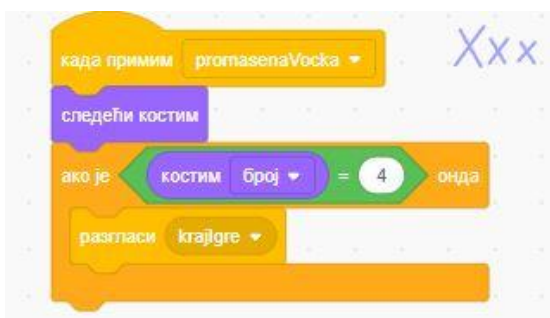


- Dodavanje dugmeta za kraj igre koje se pojavljuje kada se primi poruka za kraj igre i blinkće




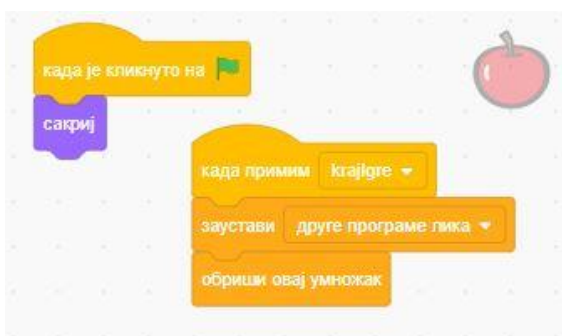
- Dodavanje lika Zivoti koji ima 4 kostima (ima u folderu) koji predstavljaju broj života

- Prikazuje se na početku igre
- Prvi kostim je 3 zivota
- Kostimi se menjaju kada se primi poruka za promašenu vočku
- Ukoliko je tada broj kostima 4 onda nijedan život nije ostao i razglašava se poruka za kraj igre



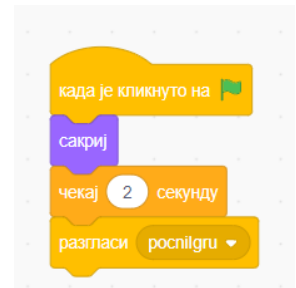
- Dodavanje lika Vocke koji ima kostime (u folderu dodato sve)
 - 4 kostima vočki (može i manje i više)
 - Jedna bomba (u folderu je)
 - Kopiraju se vočke i bomba redom u kostime od 6 do 10
 - Vočke se seku tako što se koristi u rasterskom obliku

alat , selektuje se deo vočke i potom odvoji od ostatka. Koristi se rotacija.



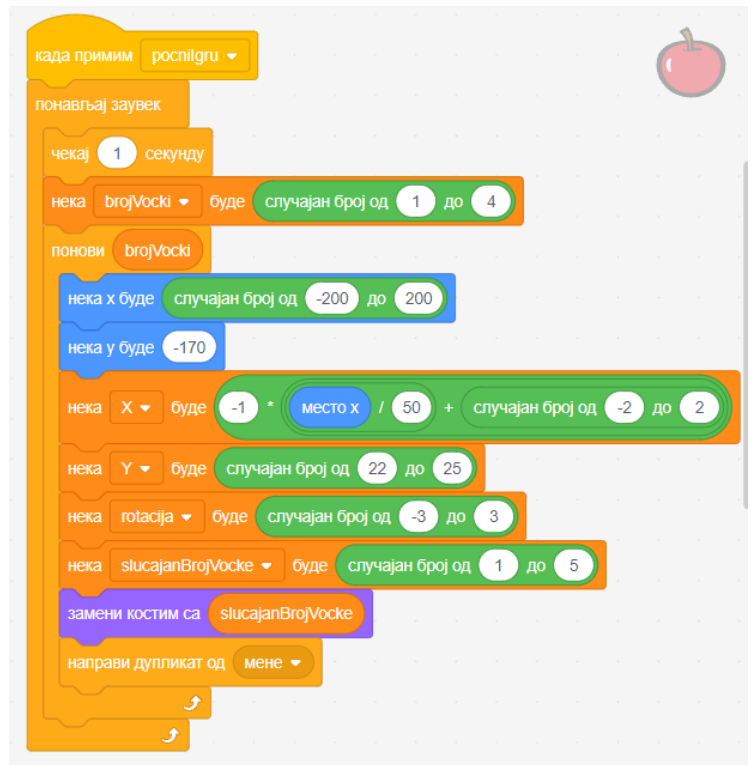
- Dodajemo promenljive:

- globalnu **brojVocki** koja će sadržati broj pojavljivanja vočki (od 1 do 4 puta)
- globalnu **slucajanBrojVocke** koja sadrži neki broj od 1 do 5 jer može se pojaviti ili neka od 4 vočki ili bomba
- Lokalnu promenljivu **X** koja predstavlja x koordinatu klona vočke
- Lokalnu promenljivu **Y** koja predstavlja y koordinatu klona vočke
- Lokalnu promenljivu **rotacija** koja predstavlja broj stepeni za koje se rotira klon vočke



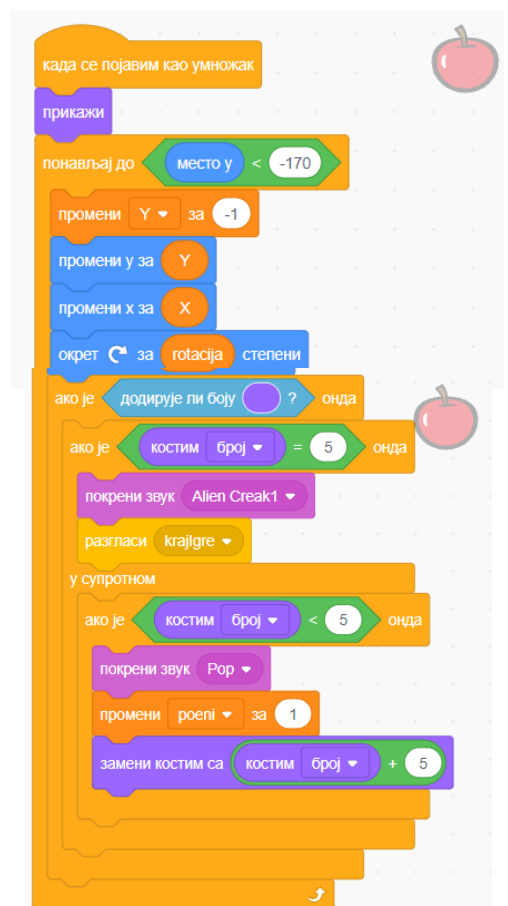
- Kada primimo poruku za početak igre

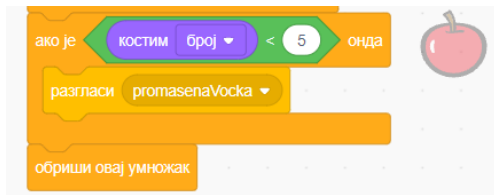
- Postavljamo promenljivu brojVocki na nasumičan broj pojavljivanja vočki od 1 do 4
- Ponavljamo onoliko puta koliko imamo vočki
- Postavlja se x koordinata vočke da bude slučajni broj od -200 do 200, a ona pada odozdo na gore
- Setuju se koordinate X, Y i rotacija na slučajno odabrane vrednosti u nekom opsegu
- Setuje se slucajanBrojVocke na jednu od 5 i kostim se menja sa tim brojem
- Pravi se duplikat



- Kada se vočka pojavi kao umnožak:

- Prikaže se i dokle god ne padne menjaju se njene koordinate (lokalne promenljive X i Y) kao i rotacija
- Ispituje se da li boja naše linije za sečenje voća dodiruje vočku (videti boju lika Sec ispod)
 - Ako smo pipnuli bombu onda se čuje Alien Creak1 zvuk i razglašava se poruka za kraj igre
 - U suprotnom ako smo dodirnuli bilo koju od ostalih kostima vočki od 1 do 4 čuje se zvuk Pop, dobijaju se poeni i kostim se menja sa njegovim isečenim parom
- Ako smo pali na zemlju i pritom je kostim bio od 1 do 4 onda se razglašava poruka za promašenu vočku (promasenaVocka)
- Briše se umnožak



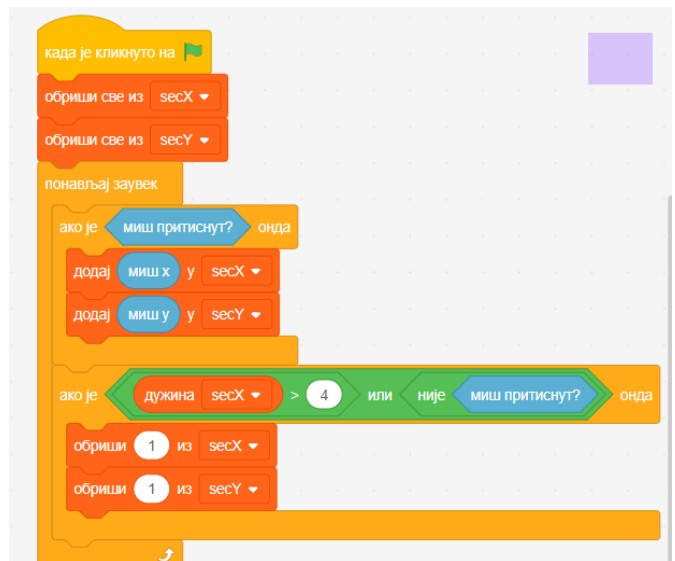


- Dodavanje lika **Sec** koji predstavlja našu liniju za sečenje voćki (u folderu spreman, objasniti naredbe)

- Nacrtao pravougaonik recimo ljubičaste boje
- Kada je kliknuto na zastavicu potrebno je resetovati sve podatke u vezi sa paketom Olovka (prethodno izbrisati, dodati boju, debljinu olovke) i zauvek ponavljati blok **crtajSec**



- Napraviti dve **liste secX** i **secY** koje će sadržati **x** i **y** koordinate miša koji pritiskama da bismo sekli voće
- Na startu obrisati sve što je prethodno bilo u njima
- Ako je pritisnut miš dodavati odgovarajuće koordinate u listu
- Ako nismo pritisnuli miš uopšte ili jesmo, ali je dužina liste secX veća od 4 briše se onda prvi element iz obe liste



- Crtanje linije u **bloku crtajSec**

- Dodaje se globalna promenljiva **index**
- Brišemo sve prethodno i pitamo da li je dužina liste secX veća od 0 (što znači da crtamo liniju), pozicioniramo se na to mesto gde smo pritisli miš (koordinata prvog elementa u listi) i tu crtamo liniju
- Promenljivu index postavljamo na 2, odnosno predstavlja 2. element u listi
- Dokle god je index veći od dužine liste secX pozicioniramo se na njegove koordinate i menjamo index za 1
- Na kraju podižemo olovku

