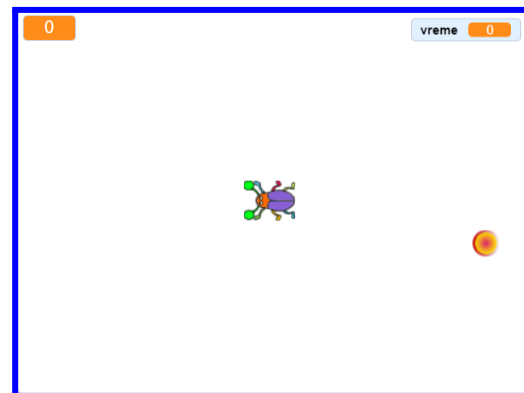


# Igrica 5

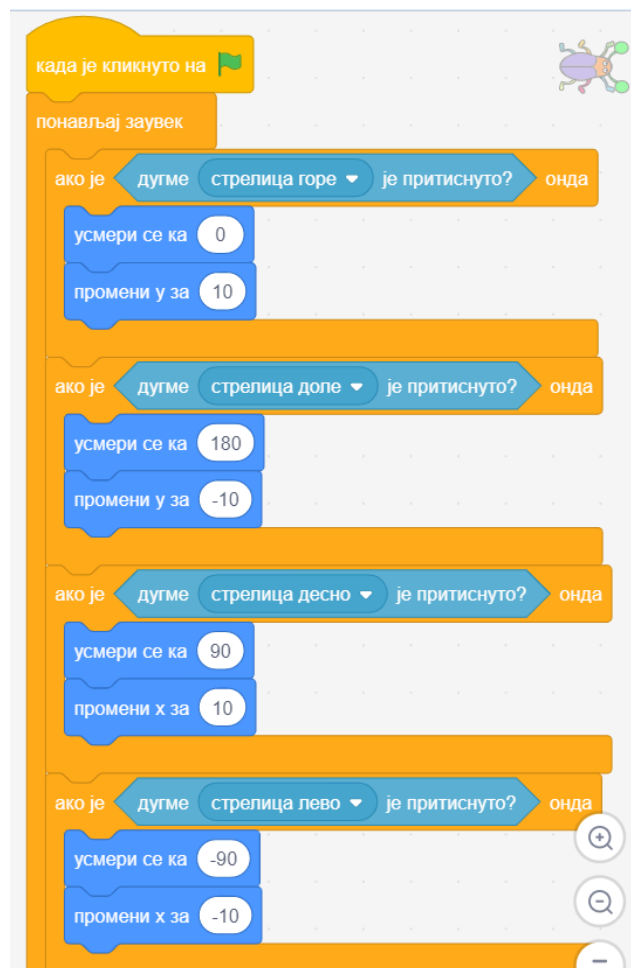
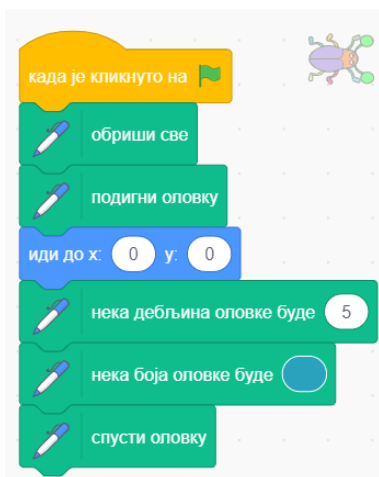
## PAZI DA SE NE POJEDEŠ!

Igra se sastoji u tome da igrač pomera bubu po ekranu na strelice, a buba ostavlja trag za sobom. Ukoliko buba pređe preko svog traga, kraj igrice. Buba mora da skupi klikere koji se pojavljuju na random mestu na ekranu. Svaki kliker donosi 1 poen. Vreme igrice je ograniceno na 20 sekundi.

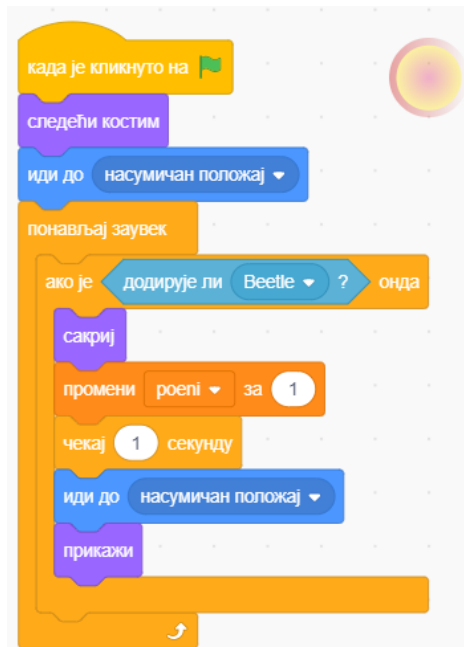
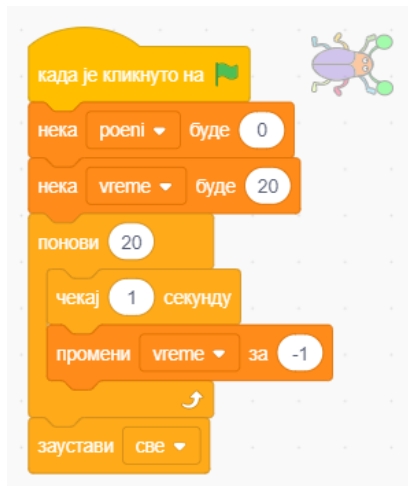


## TOK IMPLEMENTACIJE IGRICE

1. Dodati likove
  - a. Buba, smanjiti joj velicinu do 30%
  - b. Dodati na kostimu bube 2 velika kruga zelene drecave boje, da bi mogao da se koristi uslov o dodirivanju 2 boje iz osecaja
  - c. Lik koji predstavlja kliker, button1
  - d. Dodati da postoji vise kostima za kliker, da se stalno pojavljuje druge boje
2. Dodati promenljive poeni i vreme
3. Dodati olovku kao dodatnu biblioteku i objasniti naredbe koje su tu
4. Napraviti kretanje bube strelicama (promena pozicije i usmerenja) i ostavljanje traga iza sebe



5. Dodati program za odbrojavanje vremena i setovanje poena na nulu



6. Dodati slagalicu za kliker da se pojavljuje na random mestu kada je buba dodirne, i da se sakrije, da se povecaju poeni, da se pomeri na poziciju i onda prikaze

7. Dodati kod kojim se proverava dodir puta i bube i tada se igra zavrшава.

