

Igrica 7

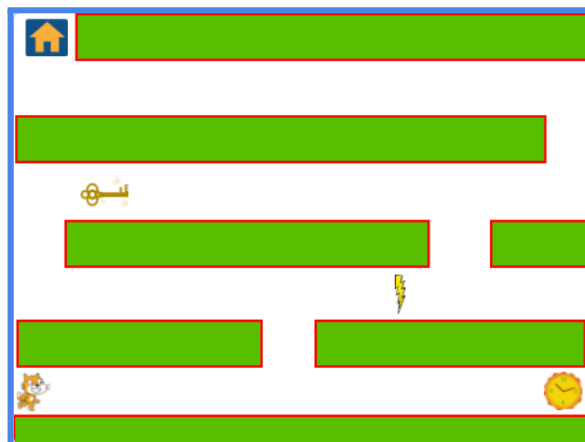
MISIJA U LAVIRINTU

OPIS: Igra se sastoji u tome da igrač pomera Scratch macu po nacrtanom lavirintu sa ciljem da skupi ključ i dođe do vrata.

Postoji brojac vremena od 20 sekundi, koji ograničava macu.

Maca može da skupi satić i da doda 20 sekundi, a može i da skupi munju i da ide brže.

Pomozni maci da na vreme izađe iz lavirinta.



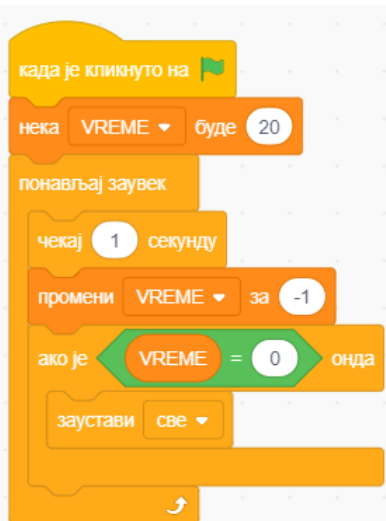
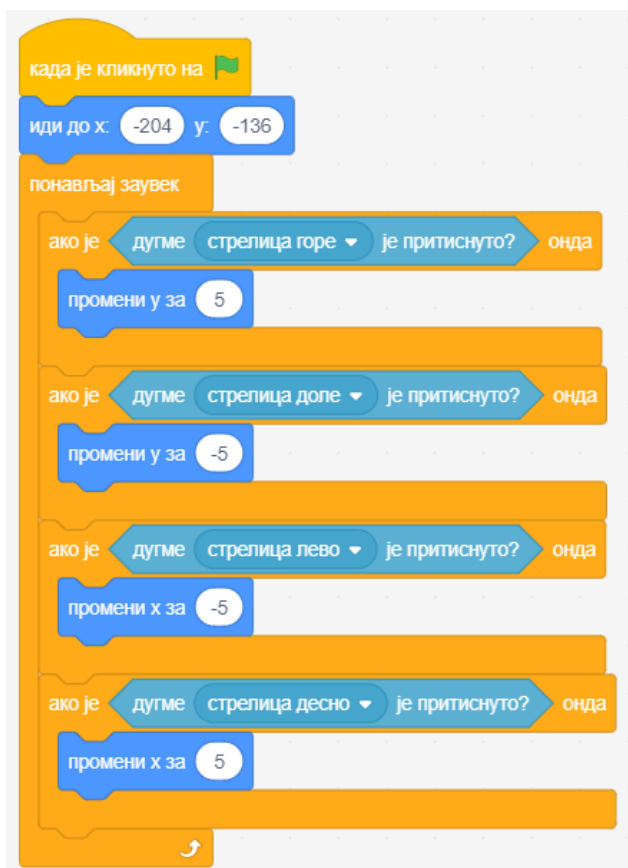
TOK IMPLEMENTACIJE IGRICE

1. Pozadina

- [ako znamo da su deca sporija]** NAPRAVITI TU SLIKU ODVOJENO I DATI UČENICIMA PRE POČETKA ČASA
- [ako deca mogu da izguraju i nacrtaju]** Nacrtati pozadinu lavirinta kao na slici
 - Nacrtati jedan pravougaonik koji ima boju i okvir
 - Kopirati dati pravougaonik na nekoliko mesta, kao na slici

2. Dodati likove

- Maca, smanjiti joj velicinu da upada u lavirint, 30%
- Kljuc, smanjiti velicinu
- Munja, smanjiti velicinu
- Sunce, na kome treba nacrtati kazaljke i dopisati 4 broja da bi izgledao kao sat
- Kucicu, smanjiti velicinu i pozicionirati na sceni

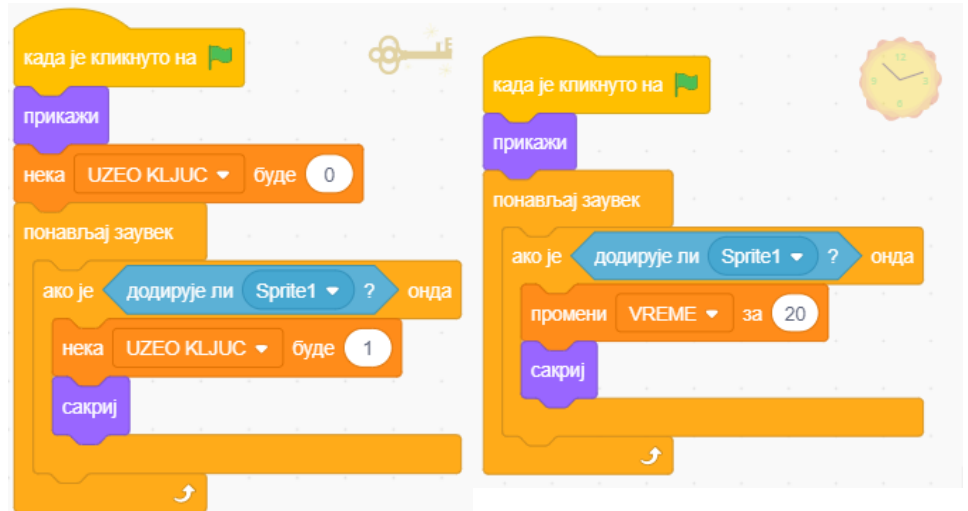


3. Kretanje i početna pozicija mace

4. Dodavanje promenljive vreme i odbrojavanje vremena u maci
(Dodati da mora da se obradi slučaj kada dodje do 0 sekundi)

5. Detektovanje dodira sata
(dodajemo nove sekunde i pravimo skrivanje i prikazivanje)

6. Detektovanje dodira ključa
(dodajemo promenljivu koja ce da pamti da li je kljuc uzet (1) ili ne (0), uz logiku sa skrivanjem i prikazivanem)

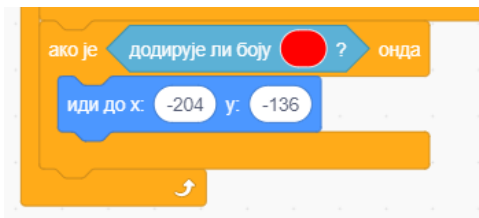


7. **[samo ako ima vremena]** Logika za munju (povećava se korak koji u tom momentu mora da se parametrizuje)

- Napraviti promenljivu korak koja je u startu 5
- Adaptirati postojeću slagalicu za kretanje
- Negativan korak napraviti preko operatora -
- Slagalice za Munju je ista kao za vreme (kopirati i izmeniti samo promenljivu koja se menja i to za koliko se menja)



8. Dodati za macu dodirivanje zidova lavirinta u sklopu slagalice sa kretanjima sa strelicama
gde imamo ponavljanje zauvek
- a. Vracanje na pocetak



9. Logika za vrata - zaustavi sve
kada ga dodirne lik ako ima
kljuc

