

# Igrica 13

## IGRA: ZGRABI POKLON

**OPIS:** U ovoj igri, igrač upravlja dinosaurusom koji se kreće po ljubičastoj mapi kvadrata. Jedan korak je prelazak na novo polje mape. Pri pokretanju igrice, mapa se popuniše sa 5 ježeva na random mestu. Na 5 sekundi oni ponovo menjaju mesta. Cilj je da se za 15 sekundi pokupi i odnese poklon do zelenog polja.



## IMPLEMENTACIJA:

- Prvi čas
  - Crtanje mape
  - Izbor likova
  - Kretanje dinosaurusa
  - Odbrojavanje vremena
- Drugi čas
  - Dodavanje pojavljivanja likova, jeza, slepog misa, kamena
  - Logika za skupljeni poklon

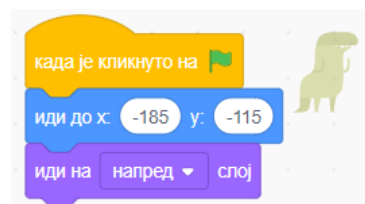
## IMPLEMENTACIJA

1) Nacrtati pozadinu tako da ima mapu od 5x7 polja u nekoj boji

- Polje skroz desno je zeleno i ono je cilj, tj kad dinosaurus njega dodirne a ima poklon, onda je pobedio igricu
- Bitno je da deca nacrtaju ovu mapu, a ne da im damo gotovu
- Bitno je da se nacrtaj jedan kvadrat i da se on onda kopira u jedan red, sa što je bolje preciznijom tehnikom redanja jednog do drugog, tako da razmaci izmedju budu identični ili približno identični.
- Kada se napravi red, potrebno je istom logikom napraviti celu mapu, kopiranjem redova.

2) Izabrati likove

- Izabrati dinosaurusa, jeza i poklon, slepog miša i kamen
- Podesiti njihove veličine tako da se uklapaju u ta polja



### 3) Dodati promenljivu vreme



### 4) Dodati kretanje lika dinosaurus

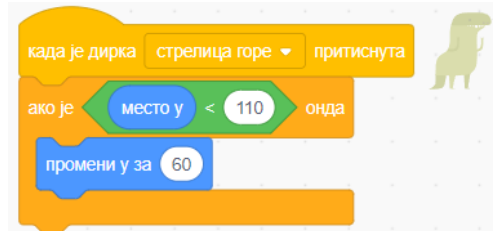
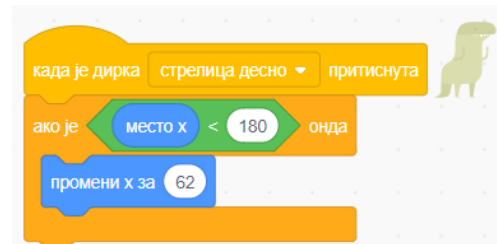
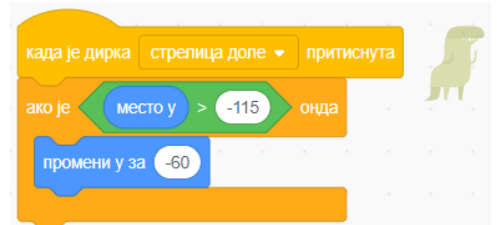
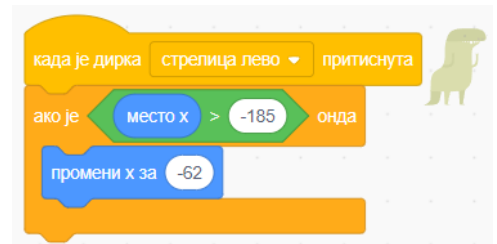
a) Početna pozicija je donje levo polje na mapi, i potrebno je osim toga podesiti i da je na najbližem sloju, jer će se dodavati ostali likovi posle njega, a on uvek treba da bude preko njih (kada npr skupi poklon)

bude preko njih (kada npr skupi poklon)

b) Kod svakog učenika će biti drugačiji brojevi za promenu x i y, u zavisnosti kako su nacrtali mapu

c) Potrebno je ograničiti da dinosaurus ne ode van mape, u navedenoj dodatnoj proveru pozicije i po x i po y (ukoliko ostavimo da može da ode van mape, onda se menja veličina pomeraja, pa se u narednim pomeranjima lik neće uklapati u kretanje po mapi, iako u startu izgleda ok)

d) Stop all neće zaustaviti ovakve slagalice, tako da je bolje prevesti ih u kretanje preko 1 slagalice, tj preko ponavljaj zauvek i ova 4 ako je.



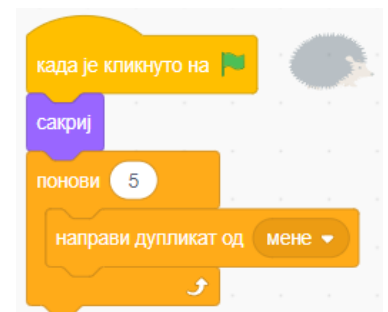
### 5) Dodati slagalice za ježa

a) Pozicionirati ga u gornje levo polje da bismo mogli kopije da pomerimo na random mesto na mapi, svakih 5 sekundi se postavljaju na novo mesto

b) Duplira se u 5 kopija

c) Svaka kopija se random pozicionira na mapi (a ne random na koordinatnom sistemu), umnožavanjem broja kolone tj reda sa brojem razmaka koji nam treba izmedju jednog do drugog polja za tog lika

d) Random pozicija na mapi se kalkulise od pocetne gornje leve ćelije mape pa se racuna random pomeraj po horizontali i random pomeraj po vertikali

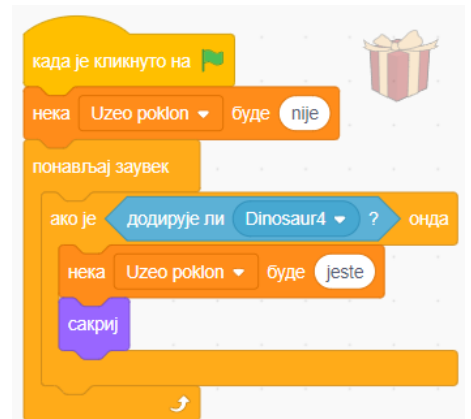


- i) Pozicionira se na gornje levo mesto
- ii) Pomeri se za random na desno i random na dole
- iii) Svima će ovi brojevi za pomeraj biti različiti u zavisnosti od mape i velicine polja i razmaka izmedju polja



6) Napraviti logiku za pojavljivanje poklona na random mestu na mapi

- a) Logika je ista kao kod pojavljivanja i mrđanja umnoška ježa
- b) Dodati promenljivu koja će da pamti da li je poklon pokupljen ili ne i slagalicu za detekciju dodira dinosaurusu i poklona

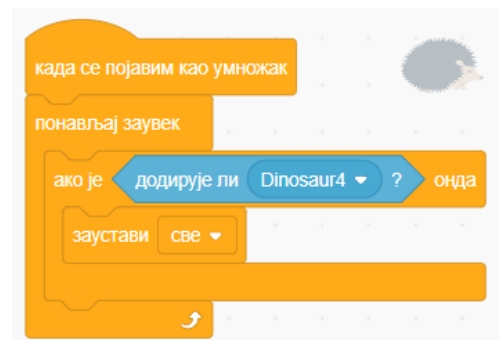


7) Duplirati slagalice i funkcionalnosti kako su napravljene za ježa i napraviti slično i za

- a) Kamenje
- b) Slepog miša

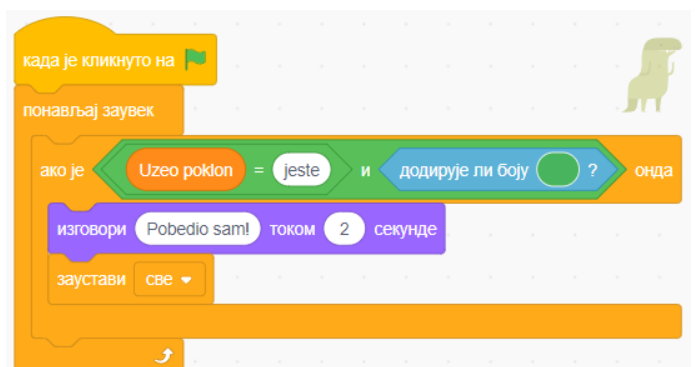
8) Detekcija kraja

- a) Može biti u ježu, da li se dodirnuo dinosaurus
- b) Slično dodati i u drugim likovima
  - i) Kamenu
  - ii) Slepom mišu



9) Detekcija pobede je u Dinosaurusu

- a) Potrebna je provera da li se dodiruje zelena boja sa mape i ako je skupljen poklon



10) Napredne funkcionalnosti:

- a) Dodati jos monstera, povećati broj sekundi
- b) Dodati button lik za pucanje, da dinosaurus moze da upuca jeza
- c) Dodati logiku za pucanje