

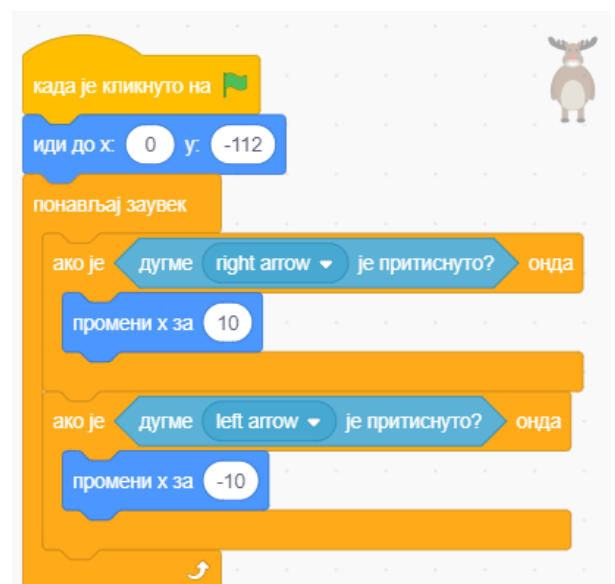
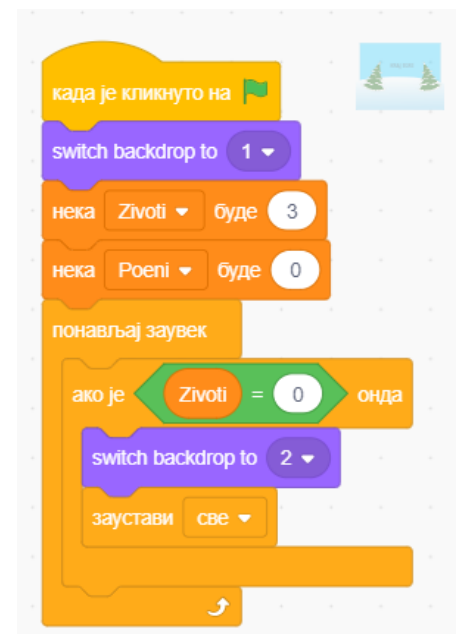
Igrica 16

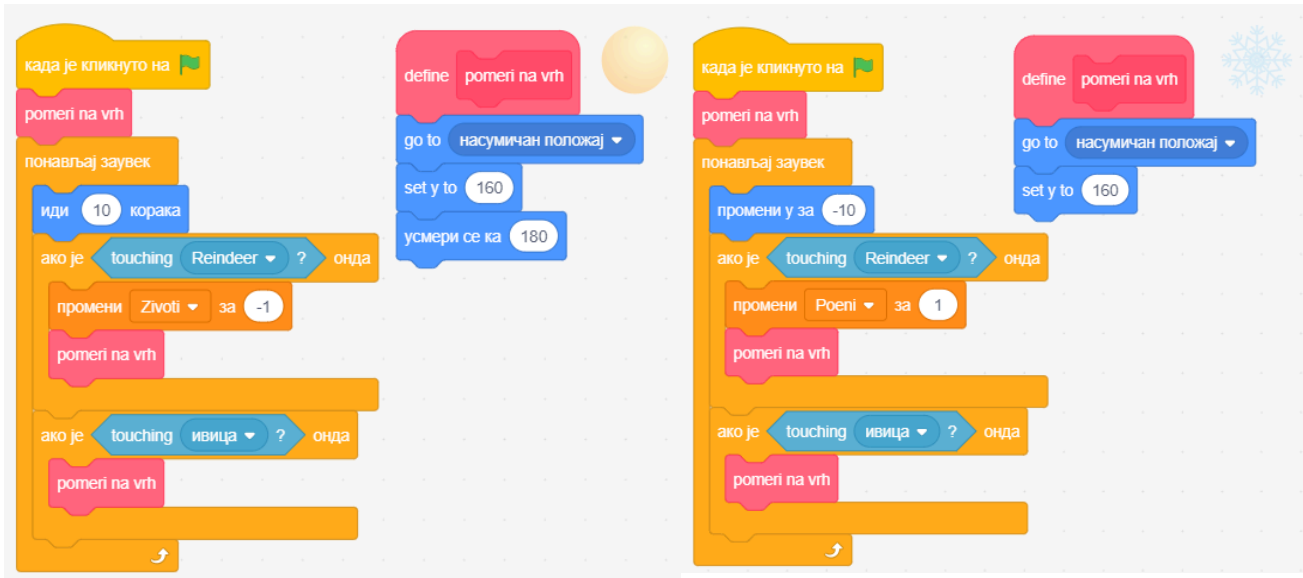
IGRA: IRVAS I PAHULJE

OPIS IGRE: Irvas skuplja pahulje, a izbegava lopte. Pahulje mu donose poene, dok mu lopte oduzimaju živote. Irvas ima 3 života na početku. Kraj igre je kada ostane bez života. Irvas treba da sakupi što više poena.

IMPLEMENTACIJA:

- Izaberemo pozadinu i likove
 - Pozadina je snežna, potrebno je da imamo dve pozadine
 - Tokom igre (imenujemo je brojem 1)
 - Na kraju igre (ista, samo da piše tekst Kraj igre!) (imenujemo je brojem 2)
 - Podesimo veličinu likova tako da odgovaraju sceni
 - Irvas, pahulja, loptica
- Dodajemo promenljive za poene i za živote i podesimo ih na početne vrednosti u pozadini. Takođe, dodajemo ako je broj života 0, treba da se sve zaustavi. U pozadini programiramo i promenu same pozadine.
- Irvas
 - Početna pozicija je na sredini ekrana po horizontali a po vertikali je proizvoljna
 - Kretanje irvasa je samo levo i desno bez promene kostima
- Lopta
 - Lopta pada sa random pozicije sa vrha
 - Pri dodiru Irvasa ili donje ivice ekrana, mora ponovo da se setuje da odozgo pada
 - Uvodimo roze blokove, i pravimo funkcionalnost kojom se loptica pozicionira na vrh





- Slično i za pahulju
 - Kopirati slagalice od lopte u pahulju
 - Promeniti da se dodaju poeni, a ne oduzimaju životi
 - Izbaciti smer pri kretanju i staviti da se kretanje odvija promenom y koordinate

IDEJE ZA NAPREDNE VERZIJE IGRE

- Zvuk kada se skupi pahulja
- Zvuk kada lopta pogodi irvasa
- Zvuk za kraj igre kada se izgube svi životi
- Pahulje koje donose veći broj poena, manji broj poena
- Različita brzina padanja pahulje u svakom padu
- Različita brzina padanja lopte u svakom padu