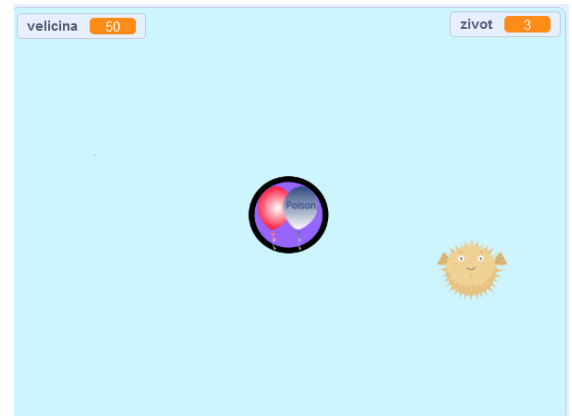


# Igrica 18

## IGRA: BALONI

**OPIS IGRE:** Morski jež ima zadatak da poraste do veličine 150 kako bi pobedio igricu. Njegove bodlje razbijaju balone i on postaje sve veći i veći kada probuši jedan balon. Kada dospe od startne veličine 50 do veličine 150 pobedio je. Postoje baloni koji dodaju 5 na veličinu, njih 8, jedan dodaje 10 a jedan oduzima živote (od ukupno 3), kada balon kreće ponovo od svoje početne veličine.



## IMPLEMENTACIJA

### 1) Crtanje pozadine

- Jednostavna pozadina na kojoj se mora ucratiti crni krug odakle će se rađati baloni, krug mora imati crni okvir, kasnije radi detekcije boje, ne sme da ga dodirne jež
- Pozadina sa ispisom pobeđe
- Pozadina sa ispisom da je igrač izgubio
- Pozadine imenovati redom, 1 2 3

### 2) Dodavanje likova

#### a) Balon

- Podešavanje veličine
- Podešavanje kostima

(1) napraviti da imamo 8 kostima u različitim bojama

(2) Napraviti jedan kostim da je ful siv (on će

donositi negativne poene, ne može biti crn zbog rupe iz koje se rađaju)

(3) Dodati jedan kostim koji je šareni balon (on će donositi više od regularnog balona)

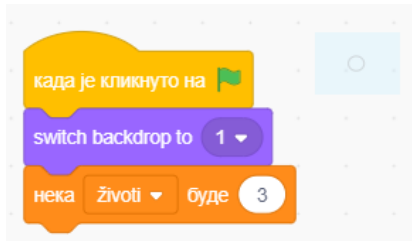
#### b) Morski jež, podešavanje veličine

### 3) Dodavanje promenljivih

- Velicina i životi, globalne promenljive
- Velicina će da se direkno veže za veličinu morskog ježa

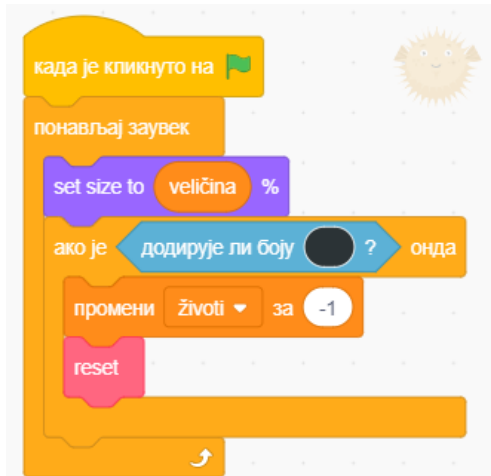
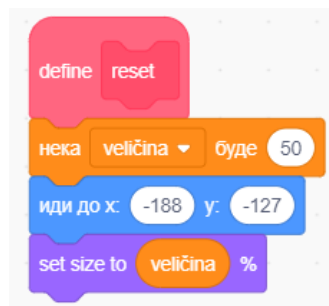
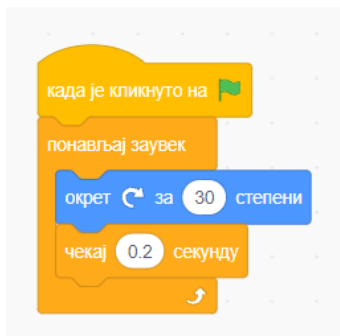
### 4) Programiranje pozadine





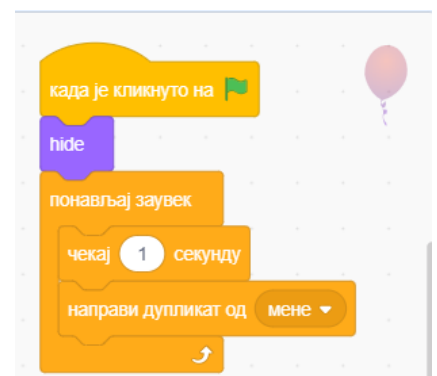
## 5) Kretanje morskog ježa

- Kretanje preko tastature
- Imamo početnu poziciju i veličinu
- Jež se konstantno rotira
- Ako dodiruje crni krug, smanjuju mu se životi i vraća se na početnu poziciju



## 6) Kretanje i programiranje balona

- Inicijalna pozicija i podešavanja preko roze pločice
- Original se ne vidi
- Duplikati se usmeravaju random
- Prikazuje se random kostim
- Imena kostima su od 1 do 10
- Kada dodirnu ivicu ekrana, briše se duplikat
- Kada se desi dodir, neophodno je ispitivanje slučajeva



- i) Ako ga dodiruje balon 9, smanjiti živote
- ii) Ako ga dodiruje balon 10, povećati veličinu za 15
- iii) Ako ga dodiruje bilo koji balon, povećati veličinu za 5
- h) Porukom javiti da se resetuje pozicija ježa kada se izgubi život

```

define prikaz
  замени костим са pick random 1 to 10
  усмери се ка pick random -180 to 180
  прикажи
  
```

```

када се појавим као умножак
  прикажи
  понављај заувек
    иди 10 корака
    ако је touching ивица ? онда
      обриши овај умножак
  
```

```

када примим Resetuj
  reset
  
```

```

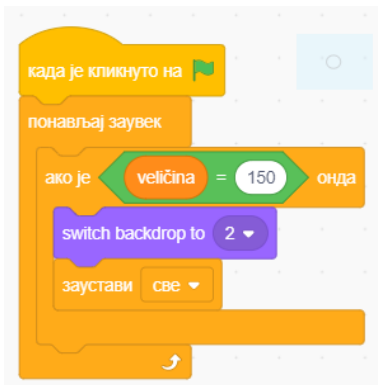
када се појавим као умножак
  понављај заувек
    ако је touching Pufferfish ? онда
      ако је costume name = 9 онда
        промени животи за -1
        разгласи Resetuj
      у супротном
        ако је costume name = 10 онда
          промени величина за 15
        у супротном
          промени величина за 5
    обриши овај умножак
  
```

### 7) Detekcija gubitka u pozadini

```

када је кликнуто на
  понављај заувек
    ако је животи = 0 онда
      switch backdrop to 3
      заустави све
  
```

## 8) Detekcija pobede u pozadini



## 9) Ideje za unapredjenje

- i) Звук
- j) Да балони иду различитом брзином