

Igrica 19

IGRA VATRA I VODA (likovi su po uzoru na pravu igricu vatra i voda, propitati učenike da li znaju to, pokazati im)

Igra se igra u 2 igraca, i svako upravlja jednim karakterom ili Vatrom ili Vodom.

U igrici padaju vode i vatre, koje oni skupljaju. Pocetno imaju 100 energije, svako. Ako voda skupi vatru, gubi 10 energije, a ako vatra skupi voda gubi 10 svoje energije. Ako pokupe ono sto im treba, dobijaju 5 energije.

Treba da prezive jedan ceo minut u igrici.

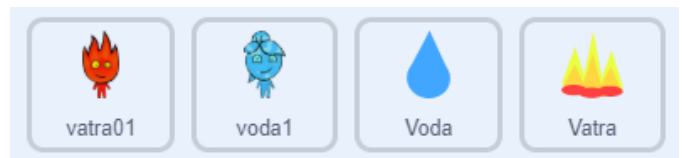
Vatra dolazi odozdo a Voda odozgo, a oni stoje na razlicitim platformama, Voda je bliza Vatri a vatra je bliza vodi.



IMPLEMENTACIJA:

1) Izaberemo likove

- a) Koristimo sa desktopa likove Vatra i Vodu
 - i) Dovoljan je samo 1 kostim (ostale kostime mogu u naprednim verzijama ako budu imali vremena da naprave animiranje)
 - ii) Neophodno je u kostimu smanjiti likove (konvertovati u vektor pa smanjiti), a ne velicinu u scratch
- b) Nacrtamo lik voda (koji će da pada). Crta se kao kombinacija kruga i trougla i boji se u plavo.
- c) Nacrtamo lik vatra (koji će da pada). Crta se kao kombinacija 3 kapi, krugovi se boje u crveno, trouglovi u narandzasto, i ta tri trougla se umnoze i razvuku se po visini da bi se obojili u zuto i stavili iza slike. Koristiti grupisanje tih trouglova



2) Izaberemo pozadinu

- a) Stars, koju editujemo
 - i) Dodajemo plavi pravougaonik na vrhu, odakle ce padati voda
 - ii) Dodajemo crveni pravougaonik na dnu, odakle ce izlaziti vatra



iii) Dodajemo dva zelena pravougaonika na kojima će biti igrači

3) Podesiti veličine likova tako da svi staju na scenu

(Ovo će varirati u zavisnosti koliki su crtezi na kostimima)

4) Dodajemo promenljive i setujemo njihove inicijalne vrednosti u pozadini

- a) Voda energija
- b) Vatra energija
- c) Vreme

5) Kretanje lika Vatra - a d tasteri

- a) Potrebno je zakociti y poziciju
- b) Menjamo samo x pri kretanju

6) Kretanje lika Voda - strelice levo desno

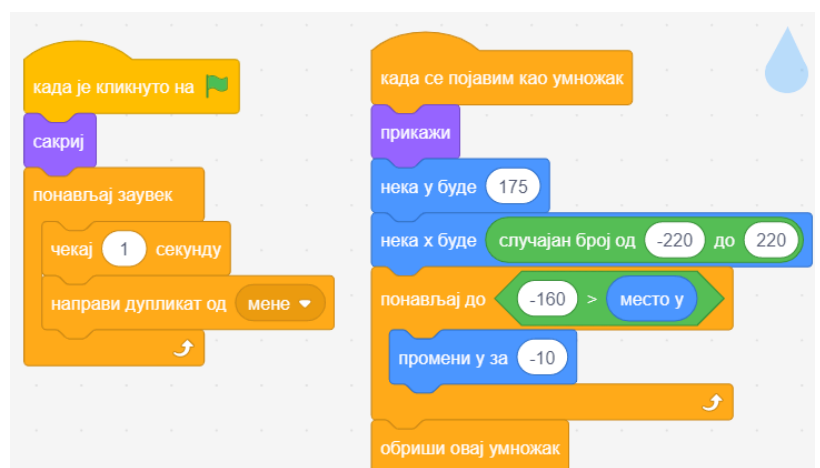
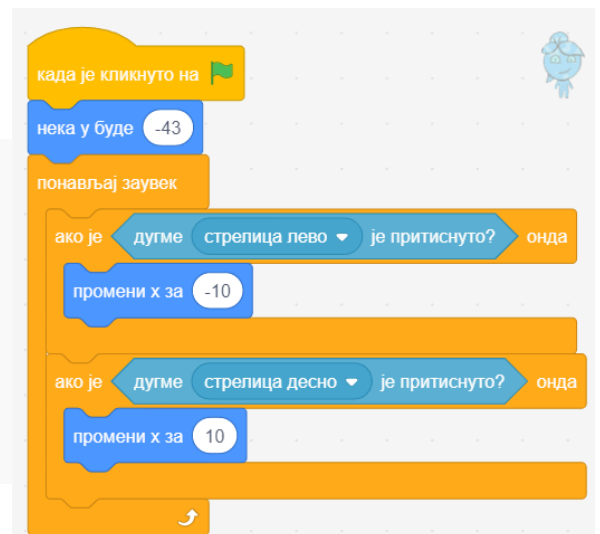
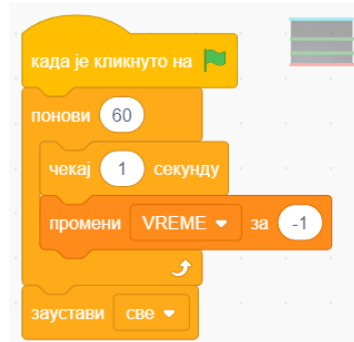
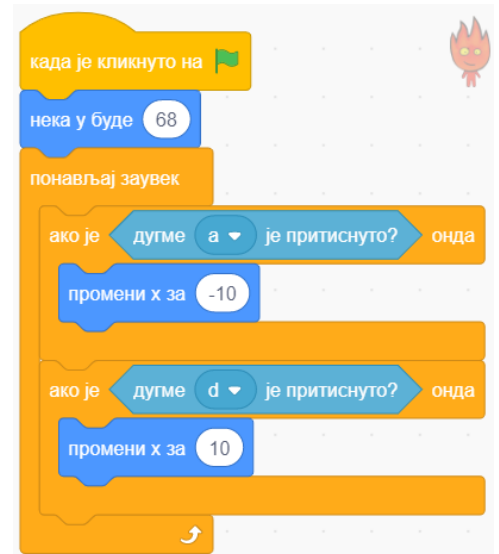
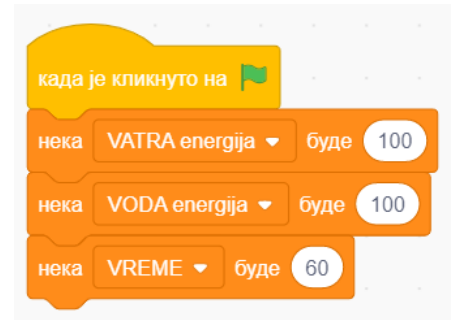
- a) Potrebno je zakociti y poziciju
- b) Menjamo samo x pri kretanju

7) Odbrojavanje vremena

a) Dodati to u pozornici

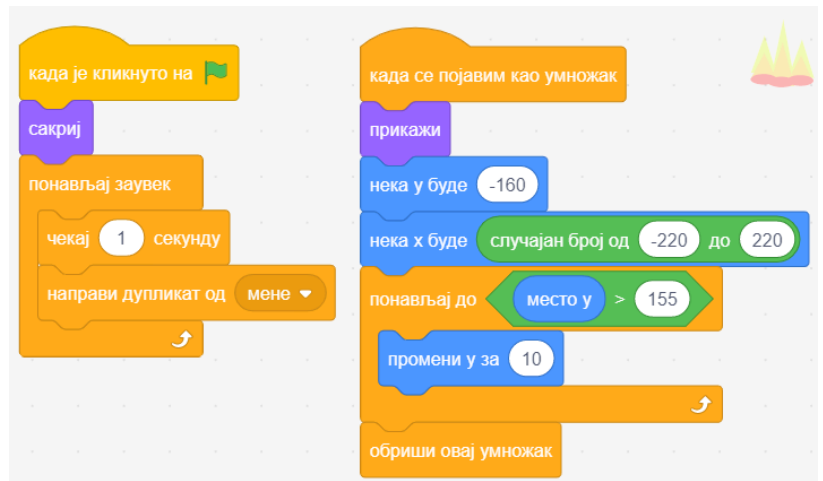
8) Dupliranje i padanje vode odozgo

- a) Original je sakriven
- b) Duplikati padaju sa vrha scene do dna
- c) Kada padnu na dno, nestaju
- d) Krecu se tako sto sto menja y koordinata



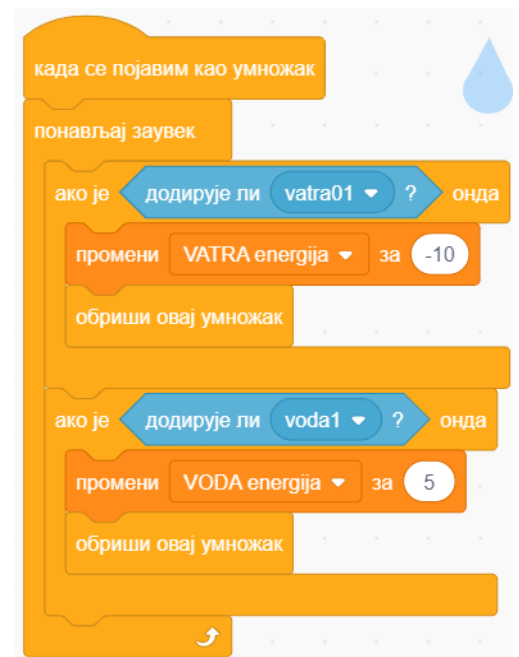
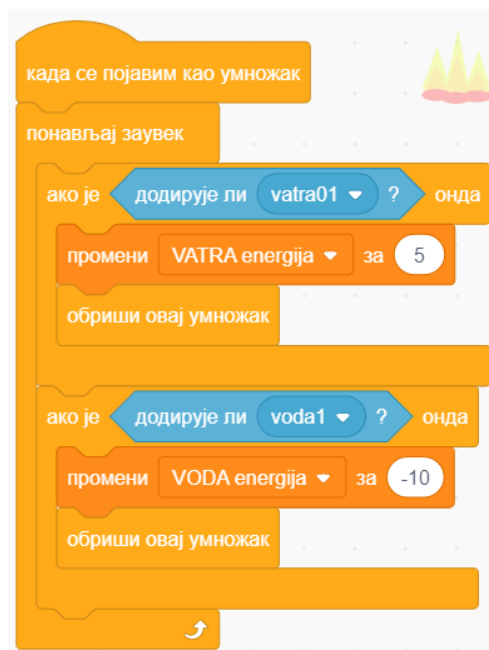
9) Dupliranje i kretanje vatre odozdo

- a) Original je sakriven
- b) Duplikati se kreću sa dna ka vrhu scene
- c) Kada dodirnu gornju ivicu ekrana nestaju
- d) Kreću se tako što se menja y koordinata



10) Detekcija dodira

- a) Uvećanje i smanjenje energije u zavisnosti šta smo pokupili i ko je pokupio
- b) Brisanje umnoska nakon tog dodira je neophodno
- c) Mora da se radi ova detekcija dodira ovde jer se duplikat briše. Ne može da se radi u igricima.



11) Detekcija da li je energija stigla do 0 kod nekog igrača

- a) Slagalica može da se doda u pozadini

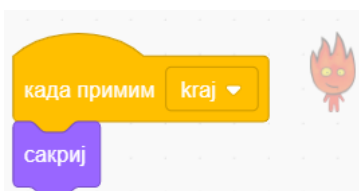
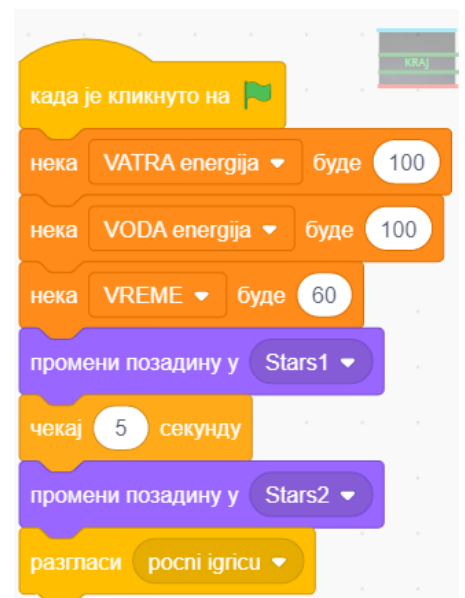
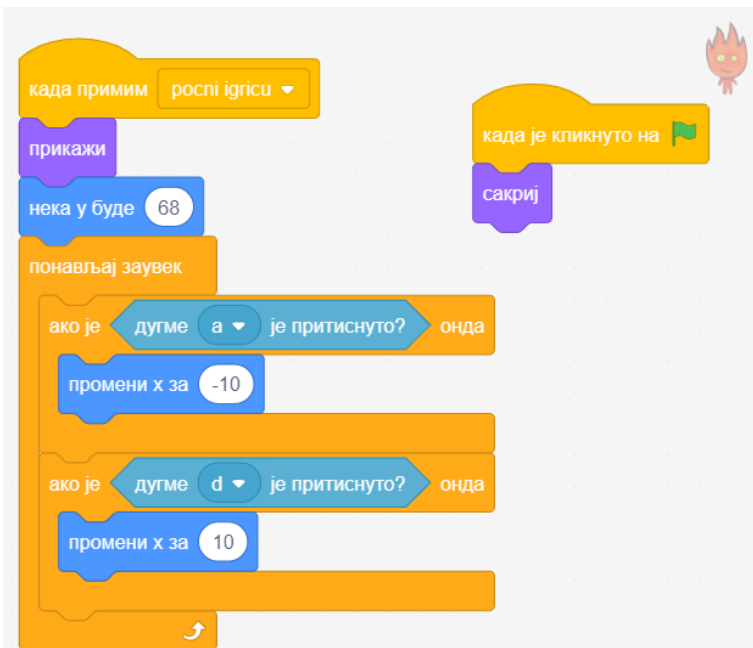
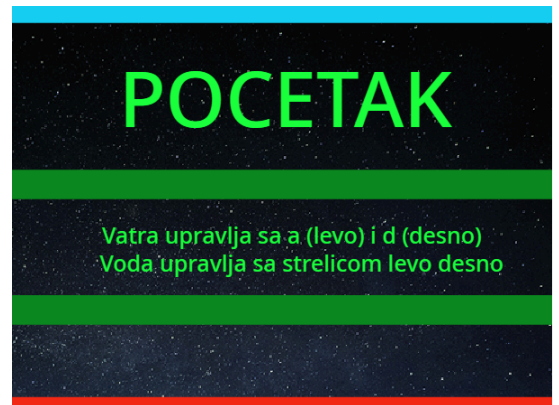


12) VANILA IGRA ZAVRSENA!

a) Igrati i smisliti nove funkcionalnosti

13) Dodatne funkcionalnosti - **promena pozadine za kraj**

- Nacrtati sta ce biti pozadina za kraj
- Dodati da se na pocetku ispisu pravila i da ta pozadina stoji prikazana 5 sekundi pa tek onda da krene igrice
- Pozadina salje poruku za pocetak
- Svuda gde su bile zastavice treba staviti kod kada primim tu poruku, a na zastavicama treba da budu sakriveni likovi (dat je primer za lika vatru, tako uraditi za sve likove)
- Umesto zaustavi sve, dodati slanje poruke za kraj a onda pozornica primi poruku za kraj i svi ostali likovi da bi se sakrili



14) Dodatne funkcionalnosti - **Dodati zvukove**

- Zvuk kada se pokupi ono sto je ok

- b) Zvuk kada se pokupi ono sto nije ok
- c) Zvuk kada se izgubi igrice

15) Kooperativna igrice

- a) Dodati da moze da se produzi vreme ako i igrac Voda i igrac Vatra skupe po jedan satić (igra je kooperativna pa to teba dodati)