

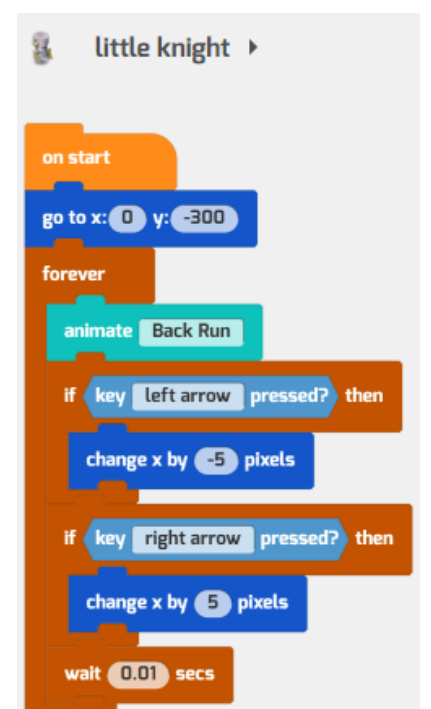
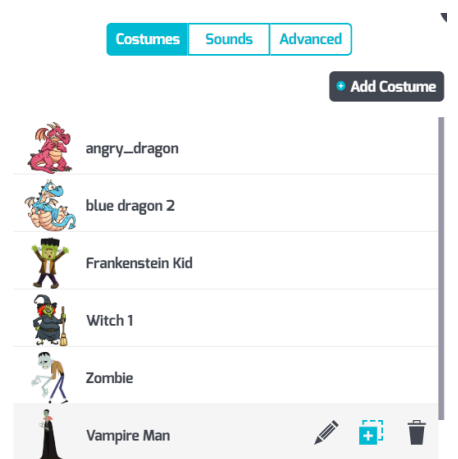
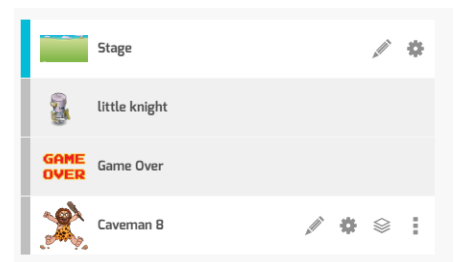
Igrica 1

IGRA: TRKAČ

OPIS: Igrač upravlja likom koji se pomera levo i desno i cilj je da izbegne neprijatelje koji mu prilaze sa gornje ivice ekrana (vrha poljane) i trče ka njemu. Cilj je preživeti što više sekundi u igrici.

IMPLEMENTACIJA:

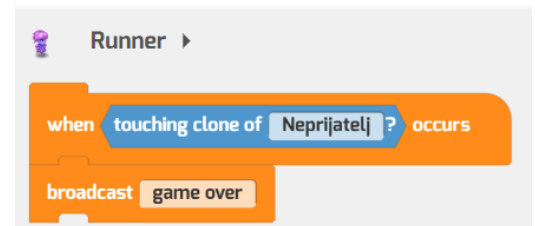
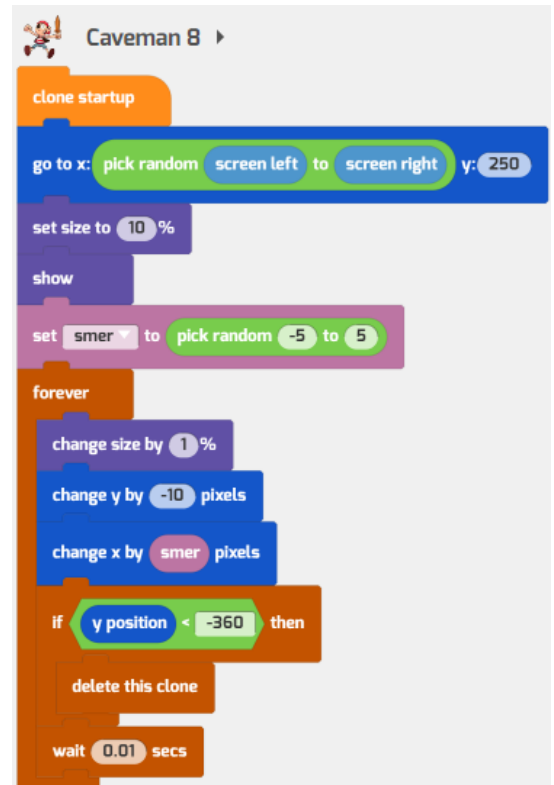
- 1) Izbor pozadine
 - a) **Volcano meadow** ili bilo koja druga
- 2) Izbor likova
 - a) Jedan lik za glavnog lika
 - i) Bitno da samo ima implementiran **back run**, moze **little knight**
 - b) Jedan lik za monstera, u koje dodajemo razne kostime. Zvaćemo ga **neprijatelj**
 - c) Lik za **game over**, tako se i zove u media library
- 3) Dodavanje promenljivih
 - a) Smer, lokalna varijabla u monsteru, koja ce nam sluziti da usmeravamo monstere da ne idu uvek pravo, nego da idu i pod uglom
 - b) Za vreme necemo praviti promenljivu nego cemo koristiti ugradjeni timer
- 4) Programirane glavnog lika
 - a) Podesimo početnu poziciju, negde na sredini ekrana po x osi, a na donjoj ivici ekrana po y osi
 - b) Podesimo da se dešava njegova animacija da je u položaju od pozadi, da on kao ide ka gore preko poljane



- c) Programiramo dešavanje pomeranja po x osi u levo i u desno u zavisnosti koja je strelica pritisnuta

5) Kloniramo neprijatelje i programiramo ih

- Pojavljaju se na svakih 10 sekundi
- Pri nastanku klona menja se i kostim koji se prikazuje
- Ideja je ta da se uvećavaju i trče po dubini scene, da bi se simuliralo 3d kretanje
- Pri nastanku klona, potrebno je
 - Setovati početnu poziciju bilo gde na vrhu ekrana
 - Podesiti veličinu
 - Prikazati monster
 - Podesiti smer kretanja
 - Programirane kretanja:
 - menjati veličinu lika da bi izgledao veći
 - Menjati y poziciju da bi se približavao glavnom liku
 - Pri dolasku na donju ivicu, potrebno ga je izbrisati



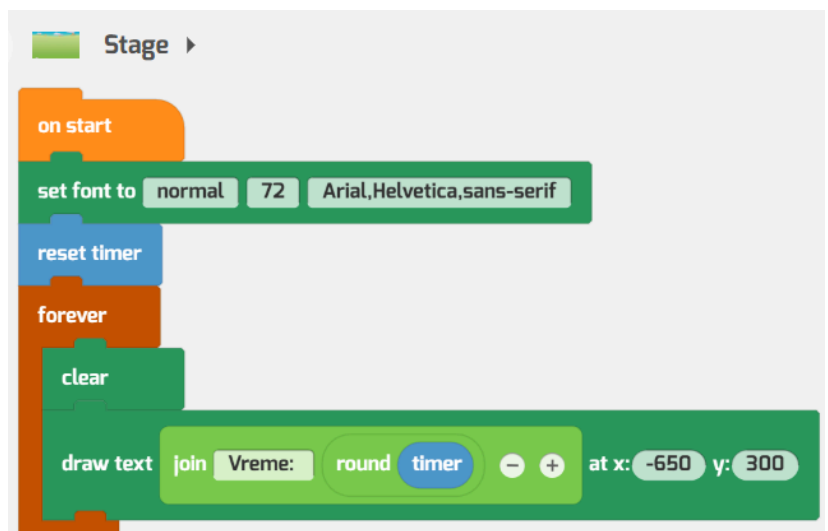
6) Detekcija kraja igrice

- Dodirivanje klona u trkaču i slanje poruke za kraj koju će da primi lik za ispis Game over
- Primanje tog događaja u liku za kraj
 - Lik kraj je na pocetku sakriven
 - Kada primi događaj da je kraj, onda se prikaže i sve se zaustavi



7) Brojanje vremena u pozadini

- Pisanje sa olovkom, bez promenljivih i bezwatchera
- Biramo velicinu slova i tip slova iz kategorije olovka



- c) Koristimo tajmer iz kategorija sensing (osećaji)
- d) Potrebno je da se tajmer prvo resetuje (postavi se na 0)
- e) Zatim se svaka njegova promena crta kao tekst na pozadini na određenoj poziciji pri vrhu scene

8) Puštanje muzike u pozadini

- a) Potrebno je da se koristi naredba koja za zvuk ima ovaj deo until done (dok se ne završi). Takav zvuk se onda normalno ponavlja u naredbi forever, tj kada se završi prethodno započeta melodija, tek tada počinje nova.

