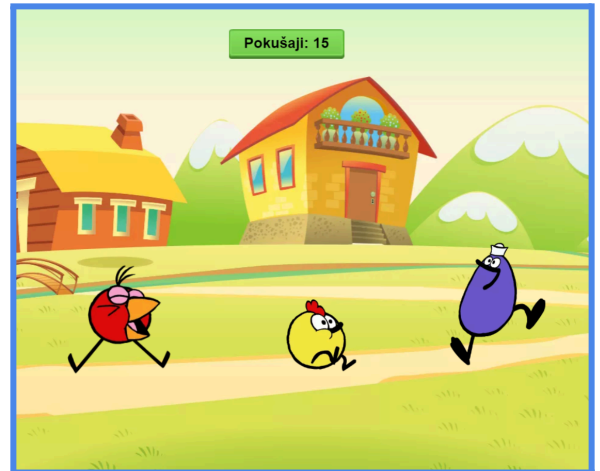


# Igrica 2

## IGRA: SKAKUTAVCI

**OPIS IGRICE:** Data su tri karaktera (iz Media Library-Peep koji imaju ugrađen kod). Cilj igre je da se na space taster uhvati kada su oni u najvišoj tački skakanja. Igrač ima 15 pokušaja da ih uhvati. U pozadini igrice može da se čuje muzika.

## IMPLEMENTACIJA:



1) Izbor proizvoljne pozadine

a) Mogu da razgledaju i da izaberu po svom izboru

2) Izbor likova

a) Bitno je da izaberu ova tri lika iz media library, jer oni imaju animaciju i kostime u kojima skaču

b) Likovi

i) Chirp dance

ii) Dance

iii) Dance1

c) Preimenovati ih proizvoljno

d) Dodavanjem tih likova napraviće se slagalice za njihovu animaciju

3) Dodaje promenljivu za pokušaje

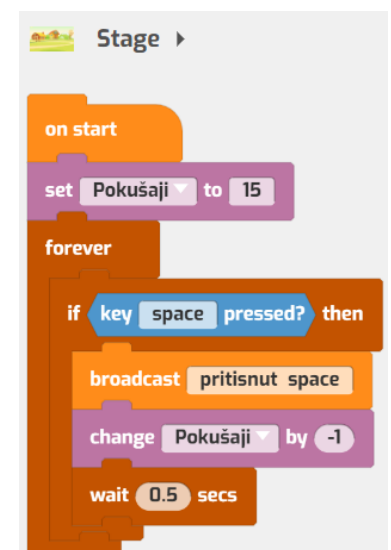
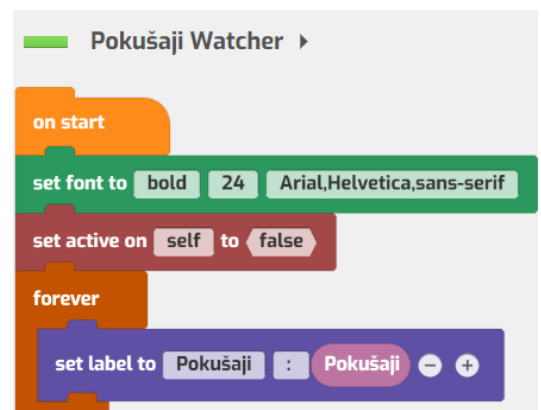
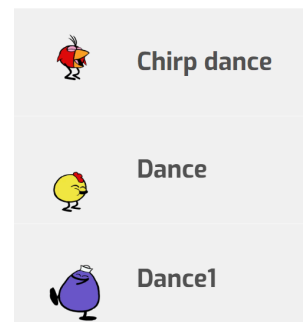
a) Dodati i watcher i editovati šta treba da se prikaže u njemu

4) Programiramo u pozadini da se tu osluškujе space, i da se šalje poruka ostalima kada je space pritisnut

a) Početni pokušaji su 15

b) Mora da ide preko poruke jer kad bi svaki lik osluškivao space, onda na pokušaj svuda skidan

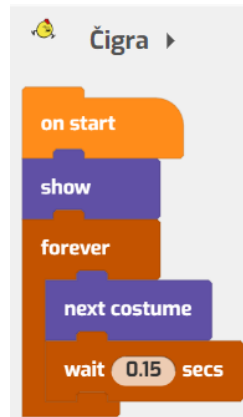
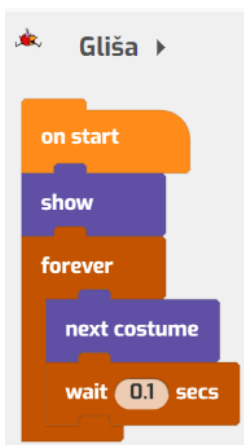
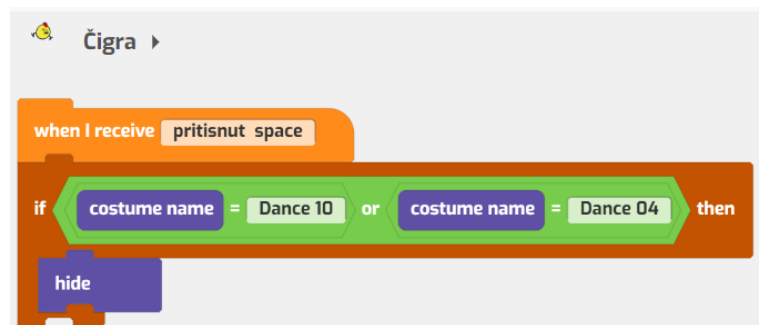
c) Naredba čekanja je uvedena da ne bi moglo da se samo drži space i da se vara pri igranju igre



d) Isprobati sve to pre nego se implementira

5) U likovima napraviti da se osluškuje ta poruka koju pozadina šalje i da se provjeri da li je taj lik u tom momentu na najvišoj tački svog skoka (identifikovati u animaciji koji kostim jeste za najviši skok, za svakog lika posebno)

- Može da bude i više od jednog kostima koji označava njegov najvisi skok
- Objasniti kombinovanje uslova sa OR
- Obzirom da se likovi skrivaju po uspješno pogodnom kostimu, potrebno je dodati da se prikažu pri početku igrice



6) Dodati detekciju kraja igrice u pozadini unutar već napravljenog forevera



7) Dodati da se pokrene muzika u pozadini

## DODATNO

- Može da se doda promena pozadine na kraju kada izgubi sve pokušaje
- Može da se doda kada uspe sve tri da sakrije da se prikaže pobjednička pozadina

