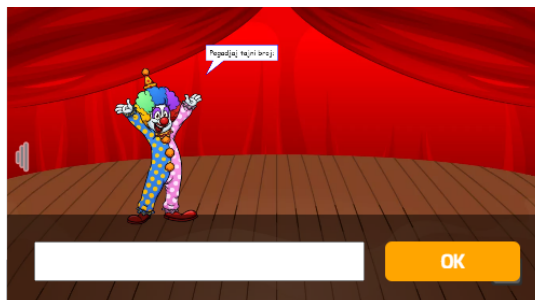

Igrica 3

OPIS IGRICE:

Korisnik pogađa broj koji je lik iz Scratcha (tj. računar) zamislio. Lik je proizvoljan i pozadina. Pri promašaju, lik daje info korisniku da li je tajni broj manji ili veći.



IMPLEMENTACIJA:

<p>Setapovanje scene u igrici</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Izbor pozadine kakve god žele - Stage, add background • Izbor likova: <ul style="list-style-type: none"> ○ Treba jedan lik, neki koji god oni hoce ○ Add actor/media library/ • Adaptirati veličinu lika
<p>Analiza funkcionalnosti koje nam trebaju</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Razgovor sa likom, unos brojeva, izbor slučajnog broja • Provera pogotka, razgranavanje slučajeva, kada je tajni broj manji - veći od prethodno unetog • Brojanje u kom potezu je postignut pogodak
<p>Predstavljanje lika</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Naredbe za komunikaciju između programa i igrača • Ako se ne podesi bubble, neće biti ovog pitanja uopste

```

Clown 2 ▶
on start
  set bubble to rectangular
  ask Kako se zove - + and wait
  say Zdravo answer - + for 2 secs
  with style bottom message box
  color for text: #e0e0e0 border: #ffffff background: #000000
  font style normal 18 Arial,Helvetica,sans-serif
  say Zamislio sam broj od 1 do 100 - + for 2 secs
  with style bottom message box
  color for text: #e0e0e0 border: #ffffff background: #000000
  font style normal 18 Arial,Helvetica,sans-serif
  set bubble to rectangular
  ask Pogadjaj tajni broj: - + and wait
  
```

Programiranje zamisljenog broja	<ul style="list-style-type: none"> ● Promenljiva u Tynkeru - napraviti novu za sve likove - Tajni broj ● Promenljiva u igrici - moze biti: leveli, poeni, energija... ● Slučajan broj u Tynkeru
---------------------------------	--

```

with style bottom message box
color for text: #eeeeee border: #ffffff background: #000000
font style normal 18 Arial Helvetica sans-serif
set Tajni broj to pick random 1 to 100
set bubble to rectangular
ask Pogadjaj tajni broj: - + and wait
  
```

Programiranje slucajeva	<ul style="list-style-type: none"> ● Objasniti ishode poredjenja unetog broja i broja koji je smesten u promenljivu tajni broj ● Objasnenje da se u svakom slucaju ispise odredjena poruka ● Kraj igre ce biti kada se desi pogodak
-------------------------	--

```

Clown 2
set Tajni broj to pick random 1 to 100
set bubble to rectangular
ask Pogadjaj tajni broj: - + and wait
if answer = Tajni broj then
say Bravo, pogodio si! - + for 2 secs
if answer < Tajni broj then
say Greska, tajni broj je veci! - + for 2 secs
if answer > Tajni broj then
say Greska, tajni broj je manji! - + for 2 secs
  
```

Potezi	<ul style="list-style-type: none"> ● Dodavanje ponavljanja poteza ● Dodavanje prekida kada se desi pogodak ● VAZNO: Identifikovati da se unos mora ponavljati i prebaciti u ponavljaj zauvek, a da biranje slučajnog broja mora da ostane van te naredbe
--------	---



Clown 2 ▾

font style normal 18 Arial,Helvetica,sans-serif

set Tajni broj to pick random 1 to 100

forever

set bubble to rectangular

ask Pogadaj tajni broj: - + and wait

if answer = Tajni broj then

say Bravo, pogodio si! - + for 2 secs

stop all

if answer < Tajni broj then

say Greska, tajni broj je veci! - + for 2 secs

if answer > Tajni broj then

say Greska, tajni broj je manji! - + for 2 secs