

\*\*\*\*\*

# Igrica 04

\*\*\*\*\*

## OPIS IGRICE:

Igra se sastoji u tome da igrač treba da skupi što više jabuka koje padaju sa vrha ekrana u toku 60 sekundi.

Dodati zvuk pri dodiru jabuke i kante.

Dodati zvuk na kraju igre.



## IMPLEMENTACIJA:

<p>Setapovanje scene u igrici</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Izbor pozadine kakve god žele             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Stage, add background, <b>fantasy forest</b></li> </ul> </li> <li>● Izbor likova (Add actor/media library/):             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lik, kruska (pear)</li> <li>○ Lik, cinija (stone bowl)</li> </ul> </li> <li>● Adaptirati njihove veličine</li> </ul>
<p>Analiza funkcionalnosti koje nam trebaju</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Odbrojavanje vremena             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Koristili prethodni čas</li> </ul> </li> <li>● Brojanje poena             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Slicno kao i sa odbrojavanjem vremena samo sto se broji a ne odbrojava</li> </ul> </li> <li>● Pojavljivanje lika na slucajnoj poziciji             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Naredba idi do slucjane pozicije iz kategorije kretanje</li> </ul> </li> <li>● Kretanje korpe             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ levo desno</li> </ul> </li> <li>● Detekcija dodira dva lika</li> </ul>
<p>Programiranje vremena</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vreme je globalna promenljiva za sve likove</li> <li>● Dodajemo watcher te promenljive, da bi bila prikazana na sceni, kada kliknemo na tu promenljivu pojavi se dugme add watcher</li> <li>● Editujemo defaultni kod</li> <li>● Watcher se kreira i na sceni kao lik koga mozemo da pozicioniramo gore levo npr, i u njega se upisuje ono sto isprogramiramo u kodu za tog lika watchera</li> <li>● Po defaultu postoji kod u tom kreiranom watcheru ali ga menjamo i prilagodjavamo onome sto nama treba</li> </ul> <div data-bbox="1093 1713 1444 1915" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Global Variables</p> <p>Vreme</p> <p>Current:</p> <p style="text-align: right;">ADD WATCHER</p> <p>Variable Operators</p> </div>

**Vreme Watcher**

```

on start
  set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
  set active on self to false
  set Vreme to 60
  set label to Vreme : Vreme - +
  repeat 60
    wait 1 secs
    change Vreme by -1
    set label to Vreme : Vreme - +
  stop all
  
```

Programiranje kretanja lika levo i desno

- Programiramo u korpi
- Pomeranje po horizontali - menjamo x vrednost
- Razlika u pozitivnom i negativnom - smerovi desno i levo
- Mozemo da napravimo i verziju sa direktnim dogadjajem on key pressed, tada je kretanje sporije jer detekcija klika nije u foreveru pa bi korak trebao da bude bar 15 piksela, a ovako kada je u foreveru posto se stalno detektuje, ona je pomeraj 1 piksel. Isprobati kako izgleda pomeranje ako se stavi da je vise piksela

**Stone Bowl**

```

on start
  forever
    if key left arrow pressed? then
      change x by -1 pixels
    if key right arrow pressed? then
      change x by 1 pixels
  
```

Programiranje umnozavanje lika

- Koristimo naredbe za dupliranje lika, pripremiti sve tri naredbe na radnu površinu,
  - napravi duplikat od mene
  - Kada se pojavim kao umnozak
  - Obrisu ovaj umnozak

- Original ce uvek biti na istoj poziciji a programiramo umnoske da budu na novoj poziciji. Zato moramo original da sakrijemo a umnoske da prikazemo, dodajemo i te dve naredbe
  - Prikazi i Sakrij
- Dodajemo da se pravi 60 umnozaka u razmaku od po pola sekunde
- Napraviti da se kopije prave na random mestu na fiksiranoj visini kako bi mogle da padaju
- Kada padnu do visine vrha cinije brisemo ih

The image shows the Scratch code for a Pear clone's startup sequence. It is organized into two columns:

- Left Column (Main Object):**
  - on start
  - hide
  - repeat (120)
    - create clone of self
    - wait (0.5) secs
- Right Column (Clone Startup):**
  - clone startup
  - go to x: pick random screen left to screen right y: 350
  - show
  - repeat while (-250 < y position)
    - change y by -1 pixels
  - delete this clone

Detekcija dodira i poeni

- Svaki klon treba da ispituje da li dodiruje korpu
- Tada menja poene i brise se
- Pocetna vrednost poena se dodaje u watcheru

The image shows two Scratch code snippets:

- Poeni Watcher (Left):**
  - on start
  - set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
  - set active on self to false
  - set Poeni to 0
  - forever
    - set label to Poeni : Poeni - +
- Pear Clone (Right):**
  - show
  - repeat while (-250 < y position)
    - change y by -1 pixels
    - if touching Stone Bowl ? then
      - change Poeni by 1
      - delete this clone
  - delete this clone

Testirati