
Igrica 5

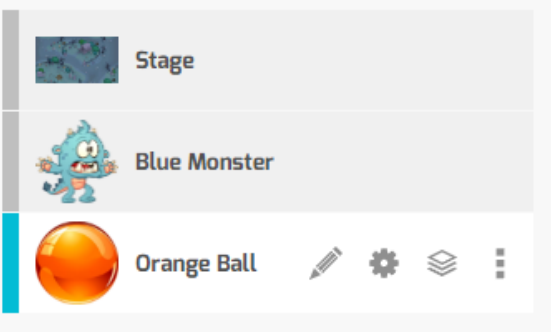
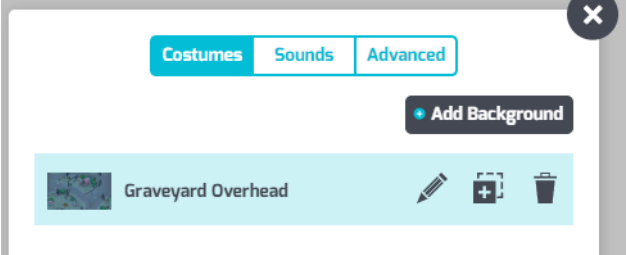
OPIS IGRICE:

Na ekranu postoji lik kojim upravlja igrač na strelicama na tastaturi. Igrica je time based, treba da se sto duze preživi u njoj. Ukoliko neka loptica dodirne igraca, igra se završava.

Napredna verzija igre: Svakih 10 sekundi javlja se jos jedna lopta (novi level igrice) koja ide u nasumicnom položaju.

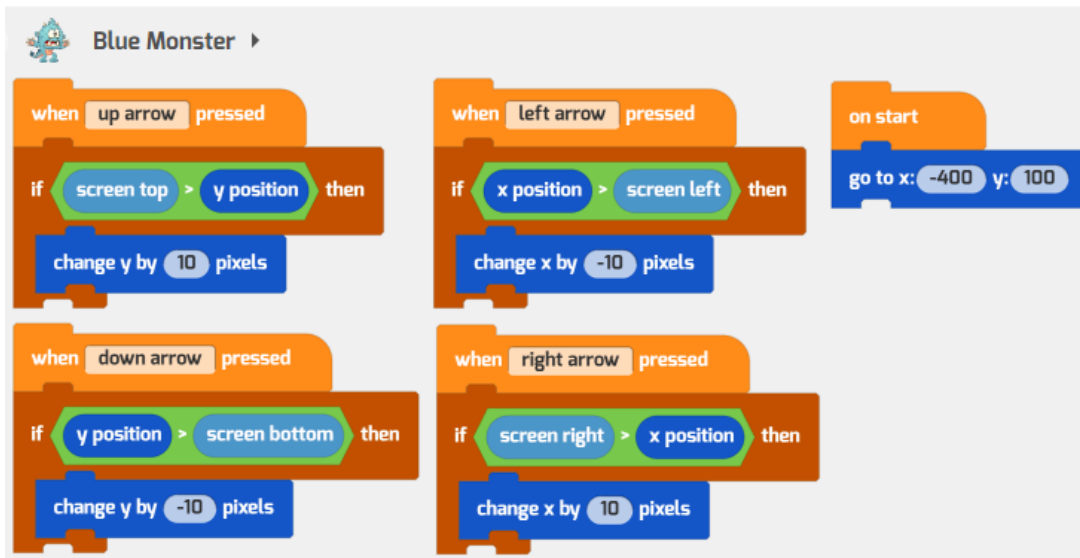


IMPLEMENTACIJA:

<p>Setapovanje scene u igrici</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Izbor pozadine kakve god žele Stage/Add backgroud ● Izbor likova Add actor / Media Library <ul style="list-style-type: none"> ○ jedan proizvoljan lik koji ce da se krece ○ lopta ● Adaptirati veličinu likova da ne budu veliki
	
<p>Analiza funkcionalnosti koje nam trebaju</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pomeranje lika strelicama ● Automatsko kretanje loptice i odbijanje ● Brojanje vremena ● Brojanje levela ● Dupliranje loptice (ako ostane vremena)
<p>Kretanje karaktera</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Moguće napraviti na dva načina ● Direktno preko događaja ili u forever petlji sa ifovima ● Potrebno i objasniti minimalno koordinatni sistem, da je pomeranje u njemu mrđanje nekih vrednosti x i y po horizontali i po vertikalni. Mozemo na tabli nacrtati to, ili kroz

sahovsku tablu objasniti, koji god pristup, svejedno

- Potencijalno, lik može da se sakrije van scene i da tako prezivi dugo u igri, zato je potrebno dodati provere za dodir ivice u svakom od navedena 4 kretanja
- Početna pozicija lika je proizvoljna



Blue Monster ▶

when up arrow pressed
if screen top > y position then
change y by 10 pixels

when left arrow pressed
if x position > screen left then
change x by -10 pixels

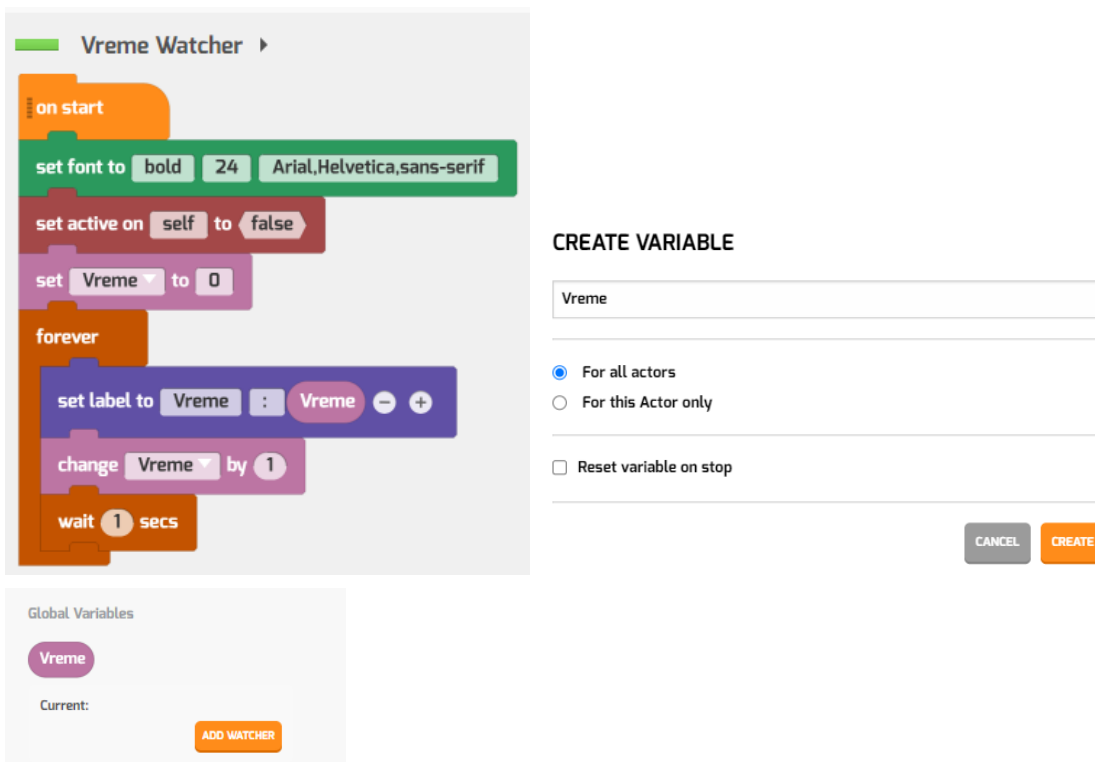
on start
go to x: -400 y: 100

when down arrow pressed
if y position > screen bottom then
change y by -10 pixels

when right arrow pressed
if screen right > x position then
change x by 10 pixels

Programiranje vremena

- Napraviti promenljivu vreme
- Vreme programirati u watcheru, klikom na tu promenljivu



Vreme Watcher ▶

on start
set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
set active on self to false
set Vreme to 0
forever
set label to Vreme : Vreme - +
change Vreme by 1
wait 1 secs

Global Variables

Vreme
Current:
ADD WATCHER

CREATE VARIABLE

Vreme

For all actors
 For this Actor only

Reset variable on stop

CANCEL CREATE

Programiranje kretanja loptice

- Pravimo za sada samo 1 lopticu
- Lopta kreće iz proizvoljne pozicije
- Objasniti usmerenje i njegov krug sa vrednostima
- Naredba za odbijanje

- Menjati brzinu loptice - testirati da li je ovo 1 ok
- Dodati detekciju dodira sa likom unutar forevera nakon sto se isproba da kretanje loptice ne radi

```

Orange Ball ▶
on start
  go to x: 200 y: -200
  point in direction pick random -180 to 180 degrees
  forever
    move 1 pixels
    if on edge, bounce
  
```

```

forever
  move 1 pixels
  if on edge, bounce
  if touching Blue Monster ? then
    stop all
  
```

Promena levela i dupliranje loptice

- Dodati promenljivu level i dodati njen watcher
- Dodatak za vreme u slagalici u pozadini omogucava detekciju brojeva 10, 20, 30, 40, 50,...
- Objasniti deljenje i ceiling - zaokruzivanje na gore
- Izmeniti slagalicu za loptice, sve sto je bilo da se zapravo desava na clone start up, a original da je skriven

```

Level Watcher ▶
on start
  set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
  set active on self to false
  forever
    set Level to ceiling of Vreme / 10
    set label to Level : Level - +
  
```

```

Vreme Watcher ▶
on start
  set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
  set active on self to false
  set Vreme to 0
  forever
    if remainder of Vreme / 10 = 0 then
      create clone of Orange Ball
    set label to Vreme : Vreme - +
    change Vreme by 1
    wait 1 secs
  
```

```

Orange Ball ▶
on start
  hide
  clone startup
  show
  go to x: 200 y: -200
  point in direction pick random -180 to 180 degrees
  forever
    move 1 pixels
    if on edge, bounce
    if touching Blue Monster ? then
      stop all
  
```

