
Igrica 7

OPIS IGRICE:

Zečevi mogu da se pomeraju po pustinji u svim smerovima, cilj da skupe leptire za predvidjenih 30 sekundi. Zec koja skupi više Leptira je pobednik. Leptir kada nestane, radja se na novoj lokaciji gde je prikazan dok ga neko ne dodirne.



IMPLEMENTACIJA:

<p>Setapovanje scene u igrici</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Izbor pozadine kakve god žele <ul style="list-style-type: none"> ○ Stage, add background, desert overhead ● Izbor likova (Add actor/media library): <ul style="list-style-type: none"> ○ Lik, zec (bunny) ○ Lik, leptir (butterfly) ● Adaptirati njihove veličine
<p>Analiza funkcionalnosti koje nam trebaju</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Odbrojavanje vremena - koristili prethodni cas ● Brojanje poena <ul style="list-style-type: none"> ○ Slicno kao i sa odbrojavanjem vremena samo sto se broji a ne odbrojava ● Pojavljivanje lika na slucajnoj poziciji <ul style="list-style-type: none"> ○ Naredba idi do slucjane pozicije iz kategorije kretanje ● Kretanje korpe <ul style="list-style-type: none"> ○ levo desno ● Detekcija dodira dva lika ● Pomeranje lika <ul style="list-style-type: none"> ○ Igrac1 ○ Igrac2
<p>Programiranje vremena</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Vreme je globalna promenljiva za sve likove ● Dodajemo watcher te promenljive ● Editujemo defaultni kod ● Pravimo odbrojavanje vremena promenom promenljive ● 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 ● Po defaultu postoji kod u tom kreiranom watcheru ali ga <div data-bbox="1141 1731 1474 1928" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Global Variables</p> <p>Vreme</p> <p>Current:</p> <p>ADD WATCHER</p> <p>Variable Operators</p> </div>

menjamo i prilagodjavamo onome sto nama treba

```
Vreme Watcher ▶  
on start  
  set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif  
  set active on self to false  
  set Vreme to 30  
  set label to Vreme : Vreme - +  
  repeat 30  
    wait 1 secs  
    change Vreme by -1  
    set label to Vreme : Vreme - +  
  stop all
```

Programiranje kretanja lika

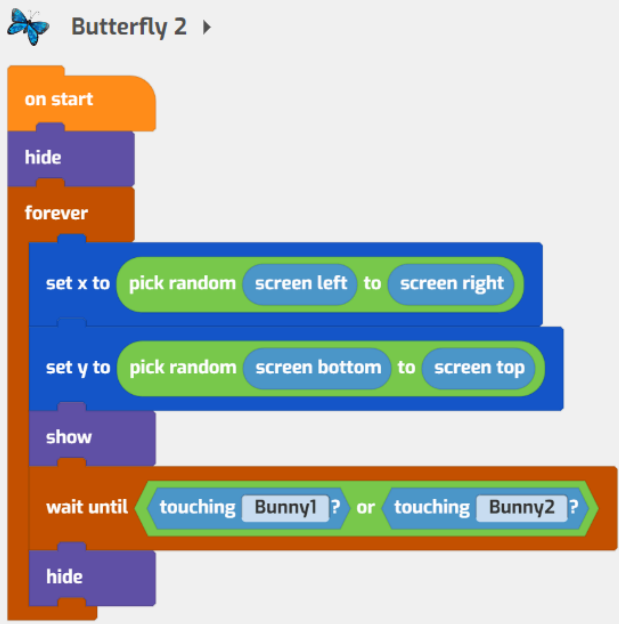
- Kretanje ne mozemo da uradimo bez saznanja o poziciji gde se neki lik nalazi i na koju poziciju zelimo da stigne tokom kretanja
- Napravimo slagalicu za jednog igrača pa kopiramo u drugog pa promenimo samo slova na koja se klikće

```
Bunny1 ▶  
on start  
  forever  
    if key up arrow pressed? then  
      change y by 1 pixels  
    if key down arrow pressed? then  
      change y by -1 pixels  
  forever  
    if key left arrow pressed? then  
      change x by -1 pixels  
    if key right arrow pressed? then  
      change x by 1 pixels
```

```
Bunny2 ▶  
on start  
  forever  
    if key w pressed? then  
      change y by 1 pixels  
    if key s pressed? then  
      change y by -1 pixels  
  forever  
    if key a pressed? then  
      change x by -1 pixels  
    if key d pressed? then  
      change x by 1 pixels
```

Dodavanje pomeranja leptira

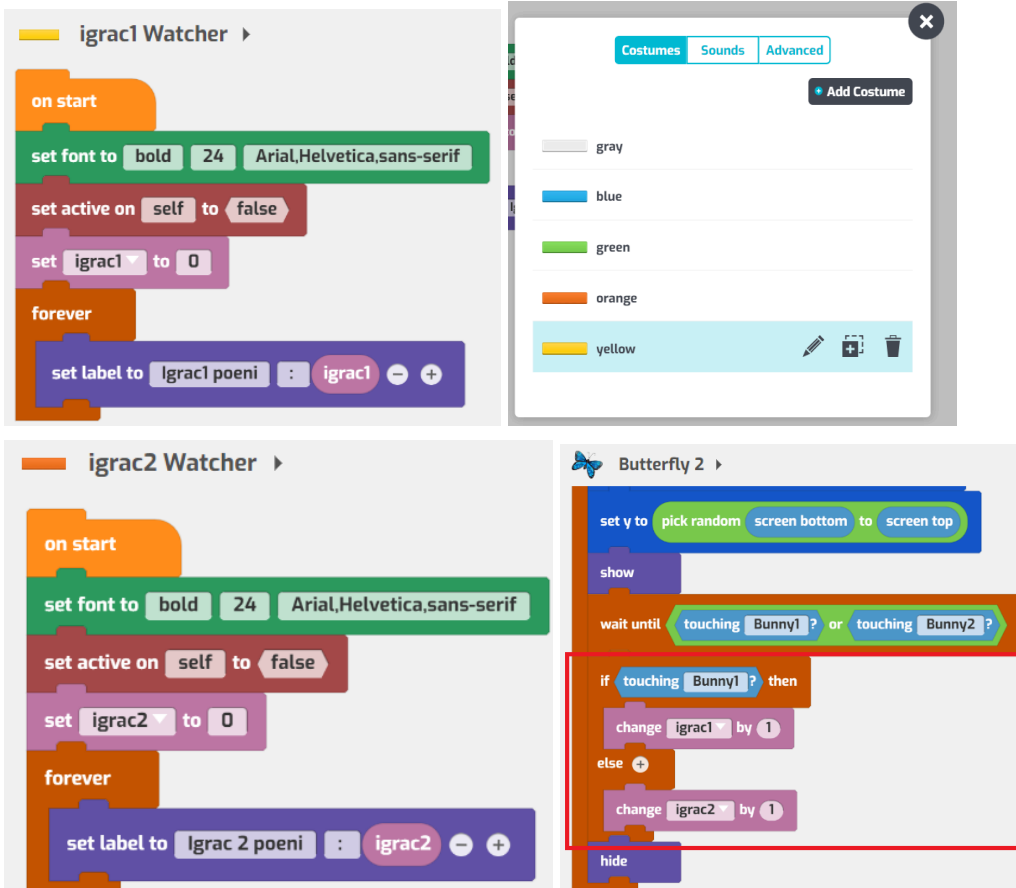
- Jedan “potez” leptira je - random pozicioniranje, prikazivanje, cekanje dodira zeca, skrivanje
- Logicko ili objasniti ovde



```
on start
hide
forever
  set x to pick random screen left to screen right
  set y to pick random screen bottom to screen top
show
wait until touching Bunny1 ? or touching Bunny2 ?
hide
```

Programiranje dodira zeca i promena poena

- Dodati promenljive za brojanje poena igracu1 i igracu2 (i njihove watchere)
- Dodati pre skrivanja dodelu poena
- Dodati da su watcheri drugih boja



```
igrac1 Watcher
on start
  set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
  set active on self to false
  set igrac1 to 0
  forever
    set label to Igrac1 poeni : igrac1 - +

igrac2 Watcher
on start
  set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
  set active on self to false
  set igrac2 to 0
  forever
    set label to Igrac 2 poeni : igrac2 - +

Butterfly 2
set y to pick random screen bottom to screen top
show
wait until touching Bunny1 ? or touching Bunny2 ?
if touching Bunny1 ? then
  change igrac1 by 1
else
  change igrac2 by 1
hide
```

