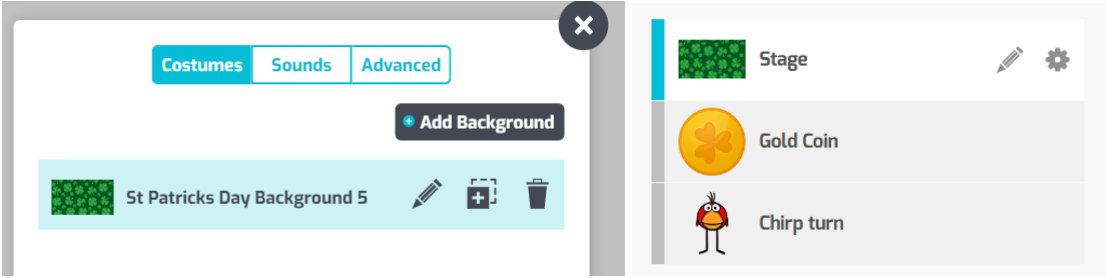

Igrica 8

OPIS IGRICE:

U ovoj igri, igrač ima 15 poteza kojima stvara klikom lik Chirp na ekranu koje se usmerava na bilo koji smer i kreće se ka ivici ekrana. Pri dodiru sa zlatnicima, zlatnici nestaju, a inicijalno ima 30 zlatnika na ekranu.

Cilj je skloniti sto vise zlatnika (po mogućstvu sve) sa ekrana u tih 15 poteza.

IMPLEMENTACIJA:

Setapovanje scene u igrici	<ul style="list-style-type: none">● Izbor pozadine kakve god žele● Izbor likova:<ul style="list-style-type: none">○ Jedna lik kojim ce da upravlja igrač, npr Chirp turn○ Jedan lik Gold Coin, ili neki drugi, koji ce da se umnoži 30 puta.● Izbor pozadine● Adaptirati velicinu likova da ne zauzima puno prostora na sceni● Likovi mogu da budu drugi, kako bi snimljene igre bile što različitije
	
Analiza funkcionalnosti koje nam trebaju	<ul style="list-style-type: none">● Brojanje klikova● Brojanje zlatnika koji su na ekranu ostali tokom igre● Generisanje 30 likova zlatnika● Dupliranje lika Chirpna klik● Detekcija dodira
Kreiranje zlatnika	<ul style="list-style-type: none">● Potrebno je da postoji 30 ponavljanja za kreiranje duplikata zlatnika● Kada se napravi umnožak, podesava se na random poziciju● Kada ga dodirne glavni lik, zvezda nestaje● Potrebno da postoji brojac da ih broji, da bismo mogli da detektujemo kada se sve sklone da bude nula, da mozemo kasnije da detektujemo pobedu● Ne treba praviti watcher za promenljivu● Uraditi prvo verziju bez promenljive, pa onda dodati promenljivu

i dodati pocetnu vrednost i promene vrednosi, uz to objasnjenje da nam treba da bismo detektovali pobeđu na kraju (da je ta promenljiva nula)

The code for the Gold Coin object is as follows:

```

on start
  set brojac zlatnika to 0
  hide
  repeat 30
    create clone of self
    change brojac zlatnika by 1

clone startup
  set x to pick random screen left to screen right
  set y to pick random screen top to screen bottom
  show
  forever
    if touching Chirp turn? then
      change brojac zlatnika by -1
      delete this clone
  
```

Programiranje stvaranja lika na klik

- Hvatanje klika i prikazivanje lika
- Lik ce da se kreće u slučajnom smeru ka ivici
- Lik ce imati ugrađenu animaciju, može da ostane i da se ne menja, ali kod drugih nije nužno da se pravi, ako ostane vremena na kraju časa

The code for the Chirp turn object is as follows:

```

on start
  hide
  forever
    wait until mouse down?
    set x to mouse x
    set y to mouse y
    show
    point in direction pick random -180 to 180 degrees
    repeat until touching edge?
      move 5 pixels
      hide
  
```

Brojanje klikova

- Dodati promenljivu broj klikova
- Dodati watcher za nju i proveru da je kraj igre kada ona dodje do 0 sa broja 15

- Azurirati promenu promenljive kada se klikne
- Detekcija kraja ako je broj klikova nula

The image shows two Scratch code snippets. The first, titled 'brojac klikova Wa...', starts with 'on start' and sets font to bold 24 Arial, Helvetica, sans-serif. It sets 'active on self' to false and 'brojac klikova' to 15. A 'forever' loop contains a 'set label to Brojac klikova : broj klikova - +' block and an 'if broj klikova = 0 then' block that calls 'stop all'. The second snippet, titled 'Chirp turn', starts with 'on start', hides the object, and enters a 'forever' loop. It waits until 'mouse down?' and then changes 'brojac klikova' by 1 (this block is highlighted with a red box). It then sets 'x' to 'mouse x' and 'y' to 'mouse y', and finally shows the object.

Detekcija
pobede

- Dodati u postojeću slagalicu u zlatniku
- Dodati proveru da je broj zlatnika nula i tada zaustaviti sve

The image shows a Scratch code snippet for a 'Gold Coin' object. It starts with 'on start', sets 'brojac zlatnika' to 0, and hides the object. A 'repeat 30' loop contains a 'create clone of self' block and a 'change broj zlatnika by 1' block. Below this is a 'forever' loop (highlighted with a red box) containing an 'if broj zlatnika = 0 then' block that calls 'stop all'.