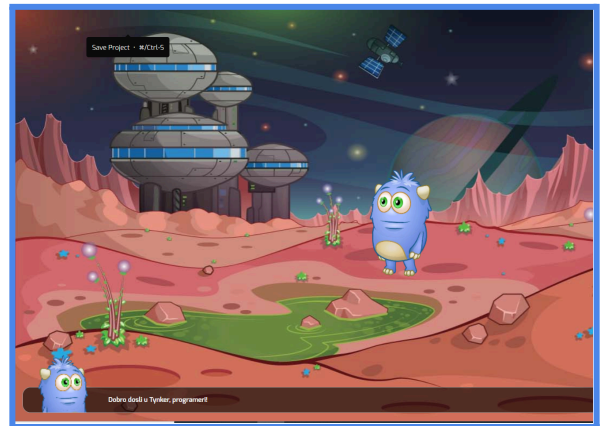


Igrica 10

OPIS IGRE:

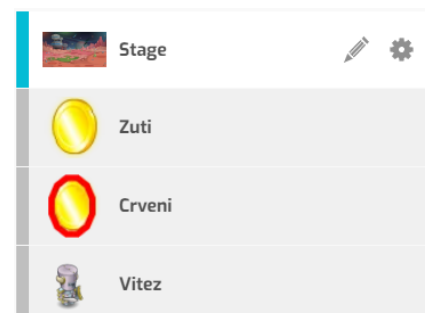
Karakter se kontroliše pomeranjem strelica gore dole levo i desno, ali je walk-abilan samo ovaj deo mape koji jeste tlo. Cilj je da skupi što više novčića koji se pojavljuju na slučajnoj poziciji na ekranu i donose 1 poen. Nekada se pojavljuje i novčić koji donosi negativne poene -1. Igrica traje 20 sekundi i potrebno je da skupi što više novčića.



IMPLEMENTACIJA:

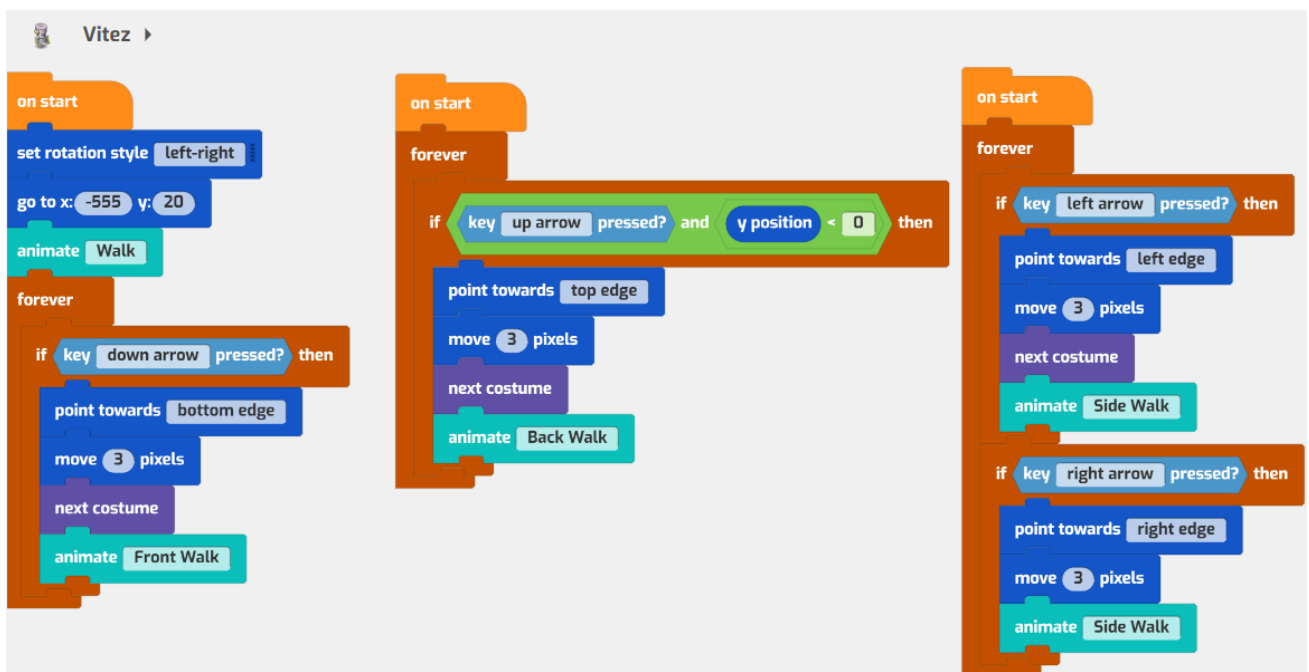
1) Izbor likova i pozadine

- Lik može da bude proizvoljan, naš je vitez u tynkeru koji ima ugrađeno kretanje i animacije za kretanje
- Novčić coin koji je žut i donosi pozitivne poene (on već ima animaciju)
- Novčić coin koji je crven i donosi negativne poene (kopiramo prethodni novčić pa dodamo crvenu kružnicu oko svakog novčića na kostimu)
- Preimenujemo sve likove
- Pozadina je Alien landscape



2) Dodavanje kretanja za lika

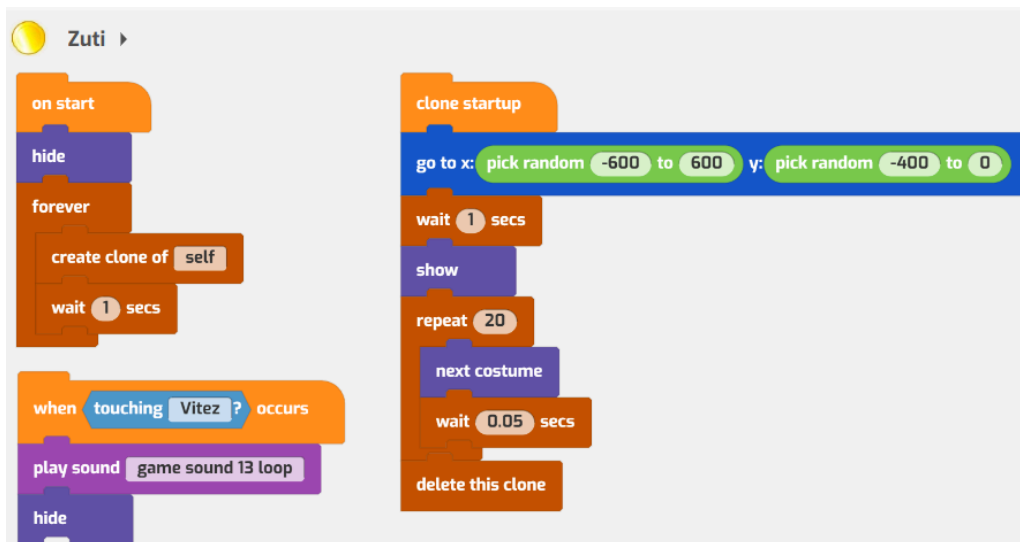
- Inicijalna pozicija je gornji levi deo terena



- b) Potrebno je da se prebaci dato kretanje koje lik ima u forever petlju i da se umanjuje korak kretanja
- c) Ograničavanje koordinatnog sistema po kome ćemo dopustiti kretanje na gore ojačavajući uslov

3) Pojavljivanje i animacija žutog novčića

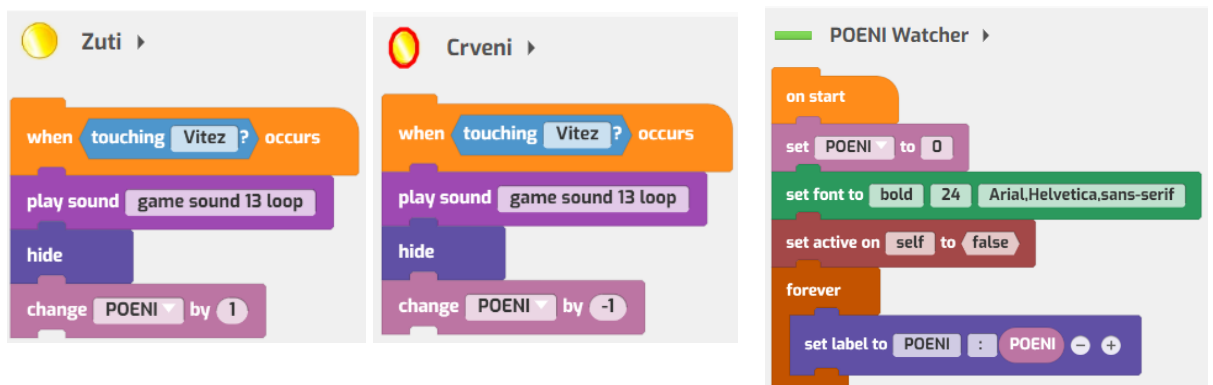
- a) Karakter se klonira



- b) Prilikom kloniranja se prikazuje na random poziciji i animira 2 sekunde nakon čega se briše sa scene
- c) Slagalica za detekciju dodira postoji u tom karakteru
- d) Crveni lik ima identične slagalice kao zuti, kopirati

4) Brojanje poena

- a) Napraviti promenljivu poeni i njen watcher
- b) Napraviti da se početno setuju na 0 i prilikom dodira da se promene za 1 tj za -1



5) Odbrojavanje vremena i zaustavljanje igre

- a) Promenljiva VREME za sve likove
- b) Dodamo watcher za nju
- c) U watcheru isprogramiramo
 - i) Početnu vrednost
 - ii) Labelu
 - iii) Kako će da se menja promenljiva
 - iv) Zaustavljanje igre

