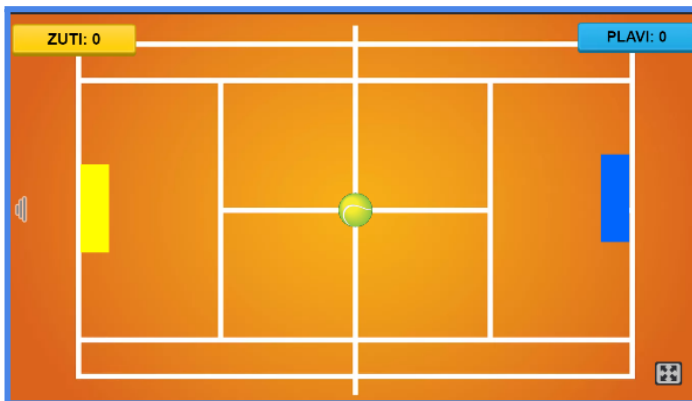

Igrica 12

OPIS IGRICE:

Cilj igre je da se igra ping pong igra u 2 igraca. Pobjednik je onaj koji skupi 10 poena. Jedan igrač upravlja misem gore dole a drugi upravlja strelicama na tastaturi gore dole. Igra se sa palicama. Kada loptica prodje ispod igraceve palice, protivnik dobija poen.



TOK ČASA:

<p>Setapovanje scene u igrici</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pozadina je tennis court ● Palice crtamo, pravougaonici, podesimo velicine na slici ● Lik teniska lopta iz biblioteke ● Dodati dve promenljive <ul style="list-style-type: none"> ○ Poeni plavi ○ Poeni zuti ● Dodati watchere za njih - boje watchera se menjaju na to dugme do olovke (tockic)
<div style="display: flex; align-items: center;">   </div>	
<p>Analiza funkcionalnosti koje nam trebaju</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Brojanje poena ● Kretanje lika gore i dole preko tastature i misa ● Odbijanje loptice ● Detekcija poena
<p>Programiranje kretanja zute palice</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Prisetiti se x i y pozicije od proslog puta ● Ne mora da bude skroz uz levu ivicu, kao na slici ● Zuti: Testirati da li je po 1 i -1 piksela dovoljno za pomeranje ● Plavi: Pomeranje gore i dole u zavisnosti od pozicije miša

The image shows two Scratch code snippets. The first, titled 'zuti igrac', has an 'on start' block followed by a 'forever' loop containing two 'if key pressed?' blocks: one for the 'up arrow' key that changes 'y' by 1 pixel, and one for the 'down arrow' key that changes 'y' by -1 pixel. The second snippet, titled 'plavi igrac', has an 'on start' block followed by a 'forever' loop with a 'set y to mouse y' block.

PAUZA

Programiranje watchera

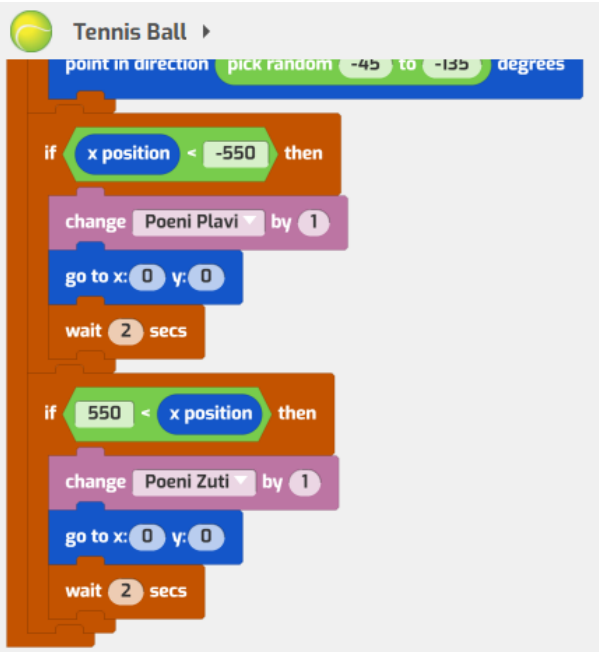
- Promenljive imaju pocetnu vrednost 0 (crveni igrac i plavi igrac)

The image shows two Scratch code snippets for score watchers. 'Poeni Plavi Watcher' has an 'on start' block with 'set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif', 'set active on self to false', and 'set Poeni Plavi to 0'. It has a 'forever' loop with 'set label to PLAVI : Poeni Plavi - +'. 'Poeni Zuti Watcher' has an 'on start' block with 'set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif', 'set active on self to false', and 'set Poeni Zuti to 0'. It has a 'forever' loop with 'set label to ZUTI : Poeni Zuti - +'.

Pozicija loptice na startu i kretanje

- Uvek krece iz centra
- Usmerenje je na desno (kasnije cemo promeniti da bude
- U istom forever petlji u loptici dodati dve provere sa ako je radi odbijanja i podesiti adekvatno usmerenje

The image shows a Scratch code snippet for a 'Tennis Ball'. It has an 'on start' block with 'go to x: 0 y: 0' and 'point in direction pick random 45 to 135 degrees'. It has a 'forever' loop with 'move 3 pixels' and 'if on edge, bounce'. The 'if on edge, bounce' block contains two 'if touching?' blocks: one for 'zuti igrac' that sets 'point in direction pick random 45 to 135 degrees', and one for 'plavi igrac' that sets 'point in direction pick random -45 to -135 degrees'.

<p>Dodela poena</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ako se loptica ne udari, njegov x je presao vrednost koja je dozvoljena • Izmeriti koji je to broj (svakome ce biti razlicit broj, u zavisnosti koliko su palicu pomerili od ivice, velicine likova) • U isti forever dodajemo jos 2 ako je, za te dve provere
	
<p>Ideje za odatne funkcionalnosti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Provera ko ima 10 poena - zaustavi sve (moze u istom foreveru da se dodaju jos 2 ako je) • Zvuk • Da loptica ide u random smeru na pocetku svakog poteza - koristeći pick random -180 180