

Igrica 13

OPIS IGRE: Igra se igra u 2 igrača, svaki igrač upravlja na tastaturi. Na početku igre je jedan šuga i juri drugog lika. Poeni se dobijaju preko sekundi koliko beže od šuge. Kada se dodirnu drugi igrač postaje šuga. Pobednik je ko izdrži 15 sekundi da ga drugi igrač juri.



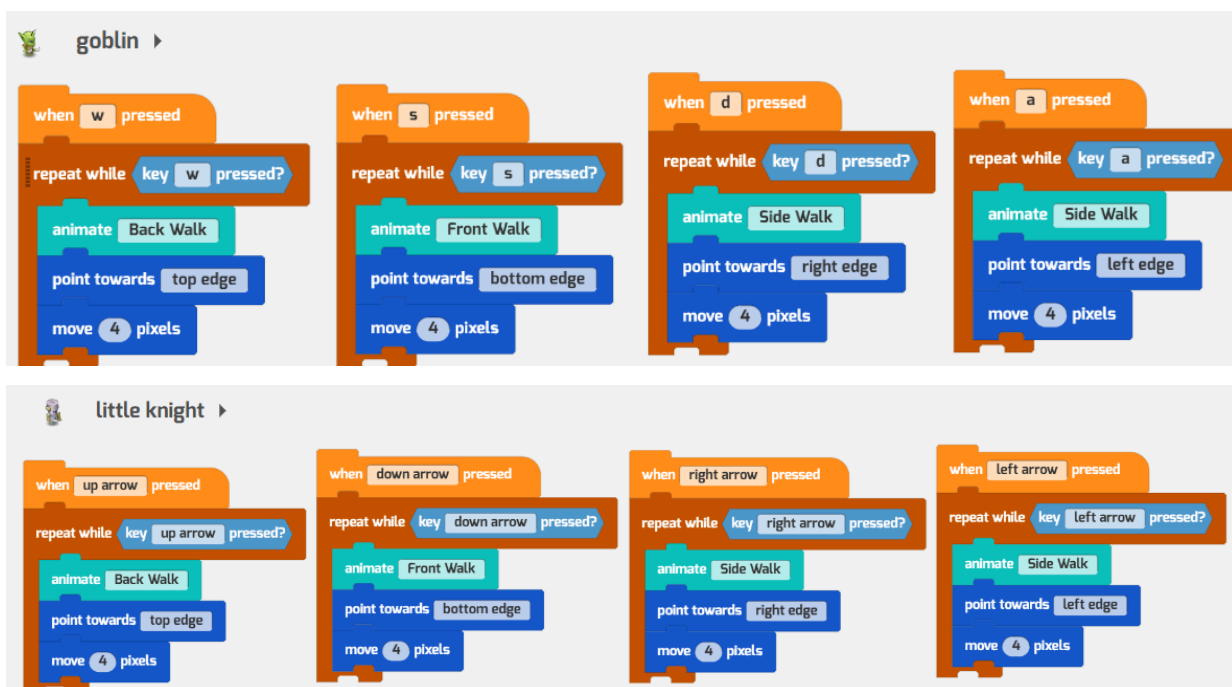
POSTUPAK:

1) Izbor pozadine i likova

- Likovi su iz MEDIA LIBRARY dela, little knight i goblin
- Pozadina je po slobodnom izboru

2) Kretanje likova i inicijalne pozicije

- Za neke od njih, kretanje je bilo ugrađeno, ali ga je potrebno modifikovati i podesiti likove na dve različite strane ekrana (**kretanje je bolje raditi preko osećaja zbog istovremenog kretanja likova**)



3) Promenljive za poene

- Dodajemo dve promenljive za sve likove
- Poeni Goblin i Poeni Vitez

- Kada se klikne na njih, treba da se doda watcher, kojim se automatski napravi kod, koji je potrebno editovati
- watcher na sceni pozicionirati na odgovarajucu poziciju

```

on start
  go to x: 450 y: 300
  set font to bold 36 Arial,Helvetica,sans-serif
  set active on self to false
  forever
    set label to Knight : poeni little knight - +
  
```

```

on start
  go to x: -450 y: 300
  set font to bold 36 Arial,Helvetica,sans-serif
  set active on self to false
  forever
    set label to Goblin : poeni goblin - +
  
```

4) Promenljiva za čuvanje informacije o šugi i logika za kraj igre

- Promenljiva na početku ima vrednost goblin
- Potrebno je na istom mestu da se setuju poeni na početnu vrednost i ispitivanje kraja jer će inače stalno da se okida kraj ako se na drugom mestu podese te vrednosti

```

on start
  set suga to goblin
  set poeni goblin to 0
  set poeni little knight to 0
  forever
    if poeni little knight = 15 or poeni goblin = 15 then
      stop all
  
```

5) Logika za setovanje šuge i promena poena

- Kada se likovi dodirnu, menja se vrednost promenljive da predstavlja drugog lika
- Potrebno je dodati čekanje nakon promene vrednosti promenljive dok se likovi pomere jedan od drugog
- Potrebno je da svaki lik izgovara kada je on šuga

```

when touching little knight ? occurs
  play sound cartoon giggle 5
  if suga = goblin then
    set suga to little knight
    wait 0.5 secs
  else +
    set suga to goblin
    wait 0.5 secs
  
```

```

on start
  forever
    if suga = little knight then
      say Ja sam šuga! for 0.1 secs
  
```

```

on start
  forever
    if suga = goblin then
      say Ja sam šuga! for 0.1 secs
  
```

6) Brojanje poena

- Potrebno je da se stalno čeka 1 sekunda
- Mora da ide sa if else, inače bi se sa dva ifa duplirala promena šuge

7) Dodavanje zvuka u igrici

