

Igrica 16

OPIS:

Slatkiši padaju sa neba, a Kodi ima zadatak da skupi maksimalan broj slatkiša za određeno vreme od 30 sekundi. Kodi može da se pomera samo levo i desno.

Na kraju igre, potrebno je da se promeni pozadina.

Tokom igre čuje se i zvuk u pozadini.



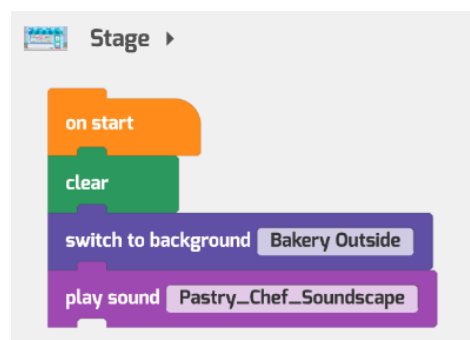
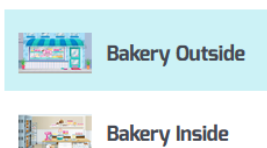
Svaki slatkiš donosi (različite) poene.

Napredne verzije - da se doda da pada nešto što donosi negativne poene (viljuška, kašika..)

POSTUPAK:

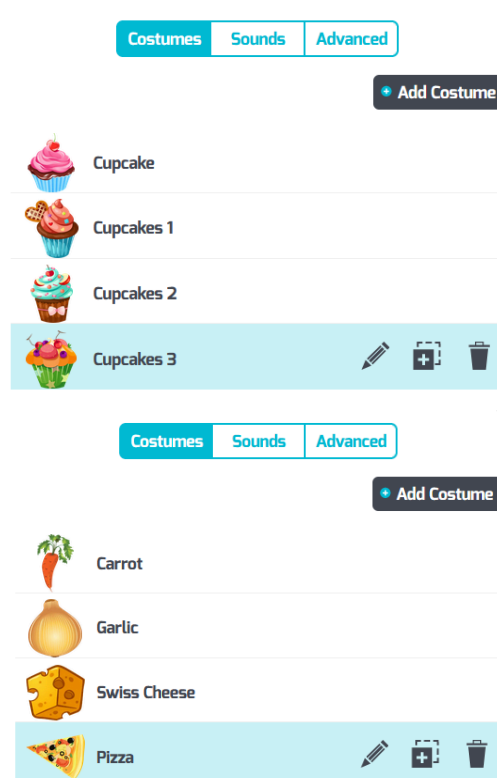
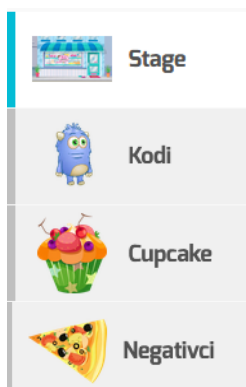
1) Dodavanje scene

- Pozadine Barbie Bakery Outside, Bakery Inside
- Dodavanje muzike koja se pušta u pozadini
- Brisanje je potrebno, jer ćemo pisati broj poena i olovkom (ovo dodati tek kada se napravi to sto se pise olovkom)



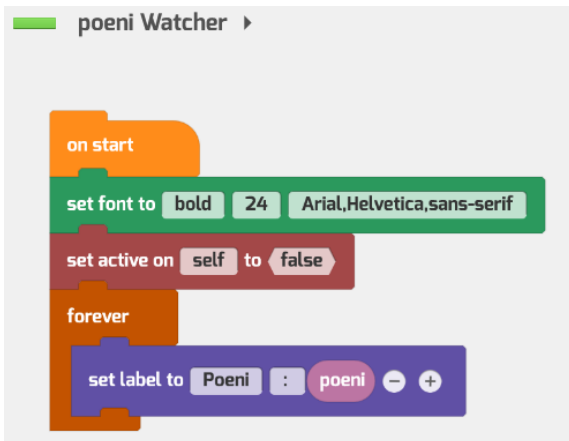
2) Dodavanje likova

- Kodi-Actor with code, skloniti kod
- Cupcake i 4 kostima ukupno
- Negativcii 4 kostima

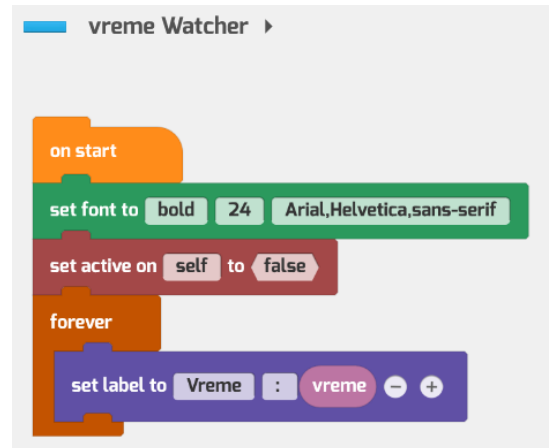


3) Dodavanje globalnih promenljivih poeni i vreme

- Dodavanje watchera
- Promeniti set label, izbaciti defaultne vrednosti
- Promeniti font i boju po zelji



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



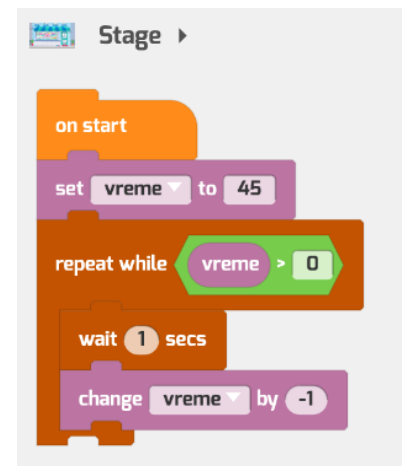
```
vreme Watcher ▶
on start
set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
set active on self to false
forever
set label to Vreme : vreme - +
```

4) Odbrojavanje vremena

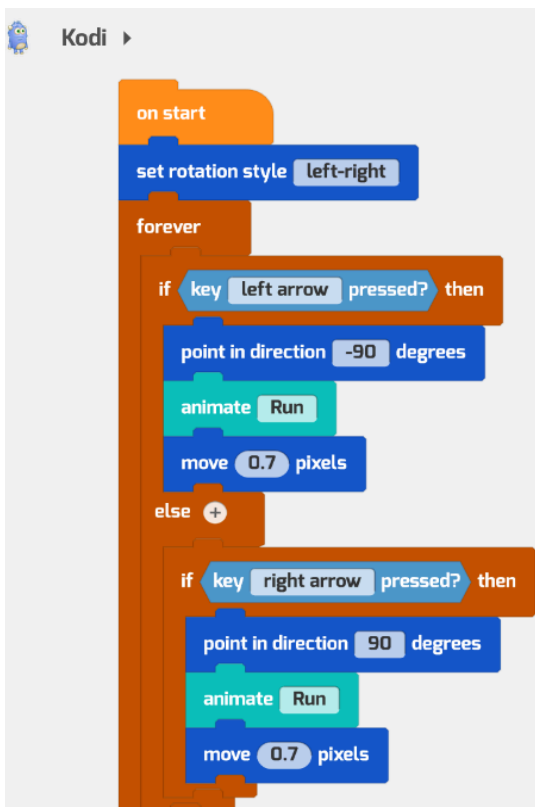
- Imamo 45 sekundi ukupno
- Odbrojavanje moze i u watcheru ili u sceni

5) Lik Kodija

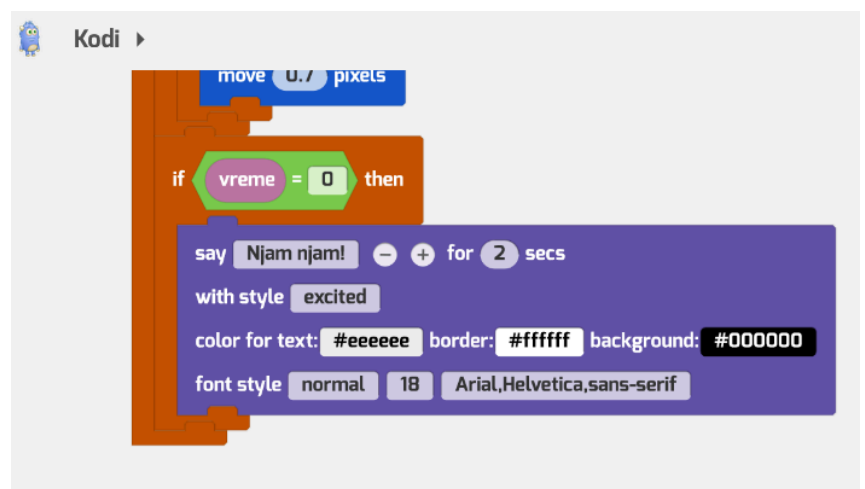
- Kreće se preko strelica levo i desno
- Kada istekne vreme izgovara nešto u oblačiću



```
Stage ▶
on start
set vreme to 45
repeat while vreme > 0
wait 1 secs
change vreme by -1
```



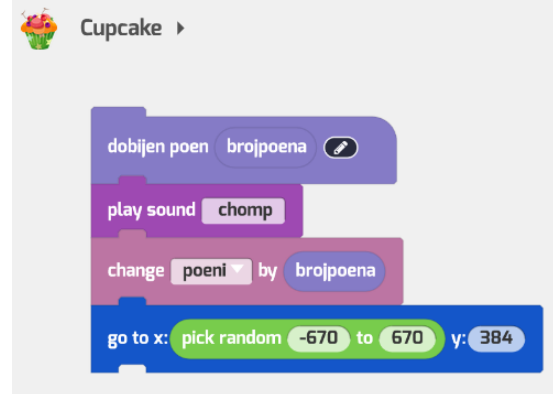
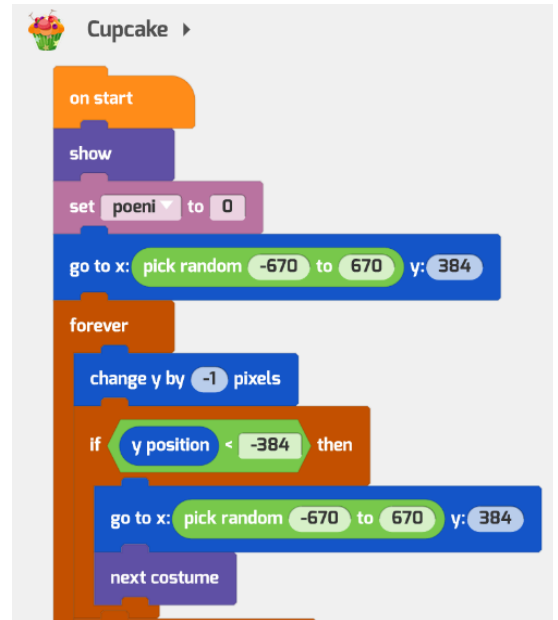
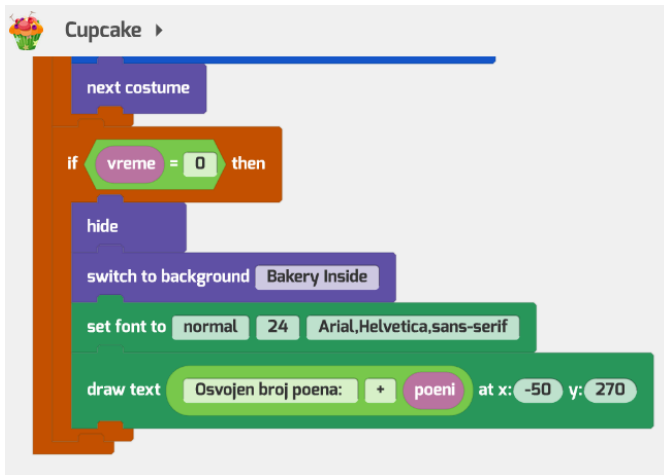
```
Kodij ▶
on start
set rotation style left-right
forever
if key left arrow pressed? then
point in direction -90 degrees
animate Run
move 0.7 pixels
else +
if key right arrow pressed? then
point in direction 90 degrees
animate Run
move 0.7 pixels
```



```
Kodij ▶
move 0.7 pixels
if vreme = 0 then
say Njam njam! - + for 2 secs
with style excited
color for text: #eeeeee border: #ffffff background: #000000
font style normal 18 Arial,Helvetica,sans-serif
```

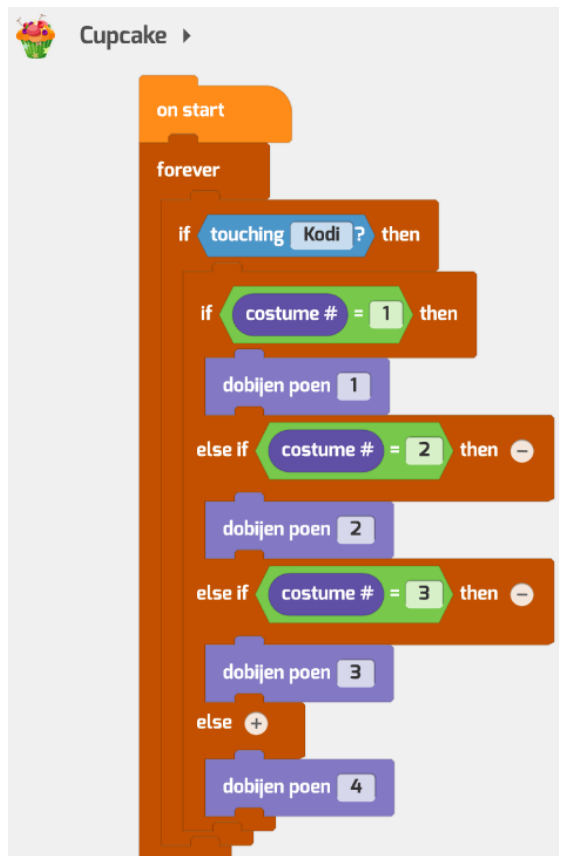
6) Cupcake lik (ima 4 kostima)

- Pada odozgo sa neke random pozicije po x
- Pada tako što se y smanjuje za 1
- Ako padne dole onda se pojavljuje gore i menja kostim
- Ako istekne vreme
 - i) sakrije se cupcake,
 - ii) **promeni se pozadina na Bakery Inside (ovo raditi na stageu gde je isteklo vreme)**
 - iii) Postavlja se font da bude veći
 - iv) Ispisuje se tekst koji je osvojen broj poena



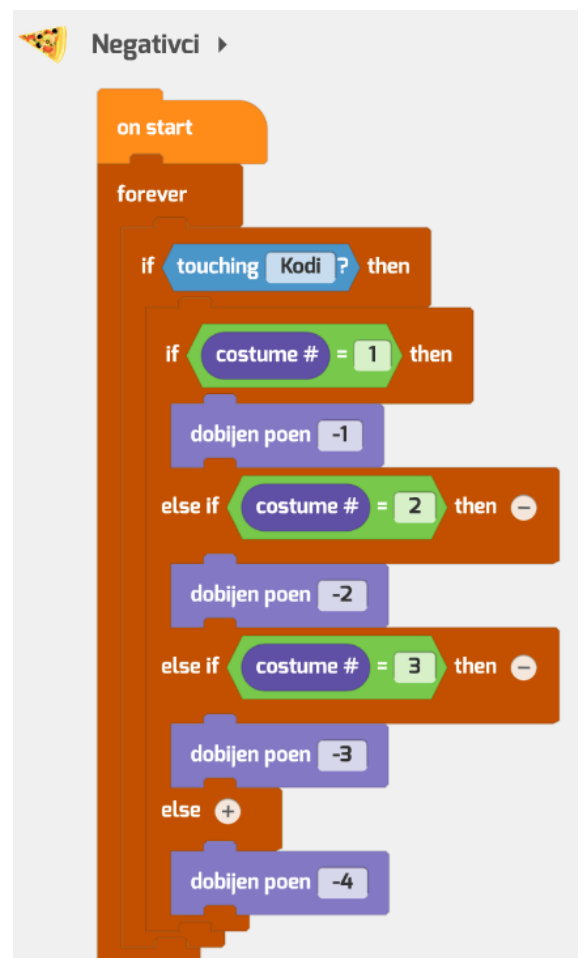
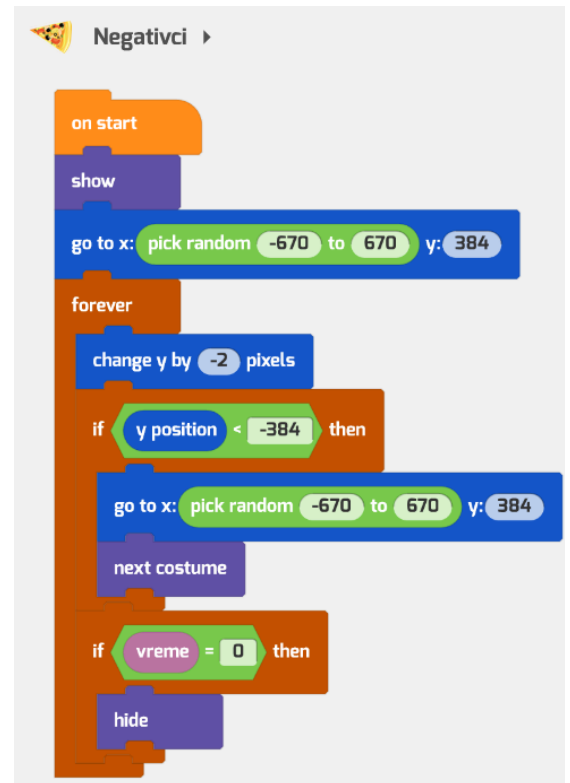
7) Dodavanje funkcije za lik Cupcakea dobijen poen

- U zavisnosti od broja kostima dodeljuje određen broj poena (prvi nosi 1, drugi 2, treći 3 i četvrti 4)
- Koristenje te funkcije pri proveru koji je kostim iskoristen



8) Negativci

- Logika kreiranja i padanja
- Negativci brže padaju jer treba da bude teže da se izbegnu
- Pustanje drugačijeg zvuka kada se uhvate
- Donose negativne poene kada se uhvate
- Svaki kostim donosi različit broj negativnih poena
 - Napraviti funkciju za dodeljivanje poena



NAPREDNI KONCEPTI:

- Dodavanje poena je funkcija koja treba da bude zaduzena za samo taj dogadjaj i njegovu obradu
- Pomeranje lika na drugo mesto bi trebalo da se radi van te funkcije
- U proveru kostima i dodeli poena, moze da se napravi umesto svih ifova i slucajeva da se dodeljuje broj poena direktno
 - $\text{Change poeni by } (-1) * (\text{costume\#})$
- Komentari vaze i za negativce i cupcake