

Igrica 17

OPIS:

Neprijatelji napadaju time što se stalno pojavljuju i kreću se kružno, a uloga papagaja je da uhvati luk i jednim potezom na space ukloni sve trenutno prikazane neprijatelje. Cilj igre je što duže ne dodirnuti neprijatelja. Papagaj ne sme izaci van scene



POSTUPAK:

1) Dodavanje pozadine po želji

2) Dodavanje likova

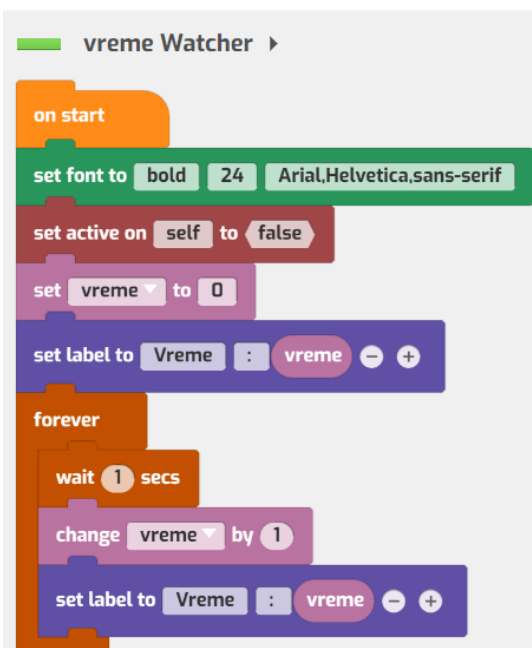
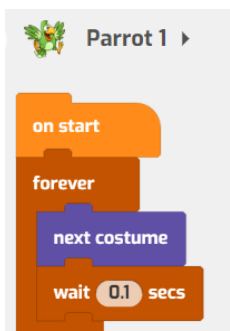
- Glavni lik papagaja (Parrot 1)
- Neprijatelj (Invaders 06 iz Game dela)
- Luk

3) Dodavanje promenljive vreme

- Dodajemo watcher za vreme
- Vreme teče od 0 pa unapred
- Programiramo ga u pozadini ili direktno u watcheru

4) Programiranje papagaja

- Kretanje preko strelica na tastaturi
- Ukoliko dođe do ivice, ne sme da se skloni sa scene
- Dodati jos jedan kostim kada ne leti i napraviti animaciju



5) Testiranje

6) Programiranje luka

- Dodavanje promenljive luk
 - i) Služi za praćenje koliko luka je uhvaćeno
 - ii) Na je startu 0
- Ukoliko papagaj dodirne luk
 - i) Luk se sakriva sa scene
 - ii) Promenljiva se povećava za 1
- Pojavljivanje luka
 - i) Luk se pojavljuje na random broj sekundi
 - ii) Luk bira neko random mesto gde će se prikazati
 - iii) Luk je prikazan fiksno broj sekundi

```
on start
  set luk to 0
  forever
    if touching Parrot1? then
      hide
      change luk by 1
```

7) Testirati

8) Dodati watcher za luk

- Izbaciti default vrednosti i dodati da se prati vrednost za promenljivu luk

9) Testirati

10) Programiranje neprijatelja

- Implementacija stvaranja neprijatelja preko kloniranja
 - i) Na svake 2 sekunde kreira se klon
 - ii) Klon se pojavljuje na random pozicij
 - iii) Klon se konstantno pomera i okreće
 - iv) Klon ima sposobnost da detektuje da li ga papagaj dodiruje
 - (1) Tada se ispisuje koliko je sekundi trajala igra
 - (2) Igra se zaustavlja

```
on start
  forever
    hide
    wait pick random 1 to 3 secs
    go to x: pick random -650 to 650 y: pick random -350 to 350
    show
    wait 4 secs
```

```
on start
  set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
  set active on self to false
  forever
    set label to LUK : luk - +
```

```
clone startup
  go to x: pick random -650 to 650 y: pick random -350 to 350
  show
  forever
    turn 1 degrees
    move 1 pixels
    if touching Parrot1? then
      say Izdrzao si sekundi: vreme for 1 secs
  stop all
```

- Testirati
- Na spejs neprijatelji nestaju svi koji su trenutno prikazani. Taj deo ne moze da se programira u neprijatelju, jer se oduzimanje luka za -1 radi za svaki klon, sto nije u redu. Neophodno je na drugom mestu hvatati detekciju spejsa, u pozadini pa odatle javiti klonovima da se izbrisu.
 - i) Dodajemo detekciju spejsa u pozadinu
 - ii) Moguće je brisati neprijatelje samo ako imamo neki luk skupljen
 - (1) Tada smanjujemo kolicinu luka
 - (2) Saljemo poruku da se sve izbrise
 - iii) Dodajemo hvatanje poruke u neprijateljima



11) Testirati

12) Dodati zvukove po želji

