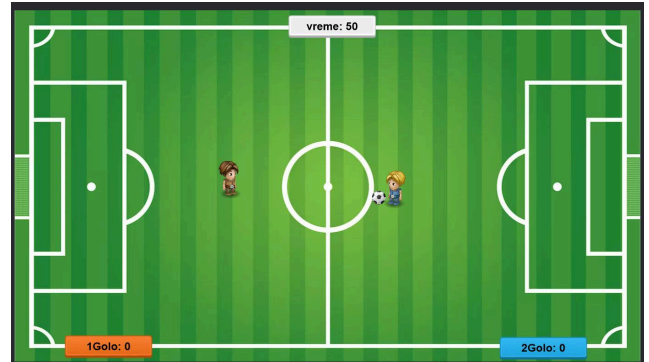


Igrica 18

OPIS:

U ovoj igri igrač igra protiv drugog igrača igru fudbal, u kojoj je pobjednik onaj igrač koji za dato vreme postigne više golova suprotnom igraču.

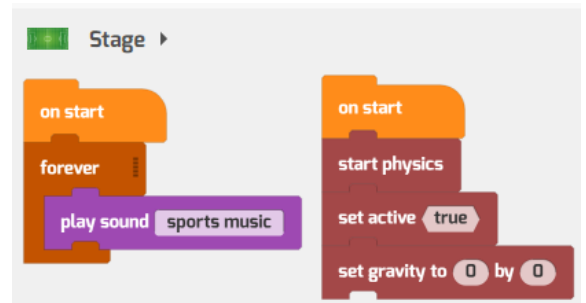
Vreme je dato od 60 sekundi.



POSTUPAK:

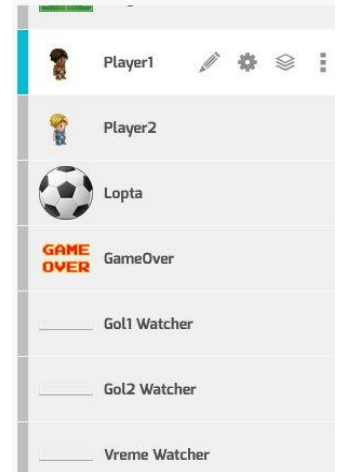
1) Programiranje pozadine

- Ime pozadine je Soccer field
- Dodajemo zvuk da se pušta tokom cele igre
- Podešavamo fiziku zbog lopte



2) Dodavanje likova

- Igrac 1 i 2 iz Character Builder
- Lopta
- Game over

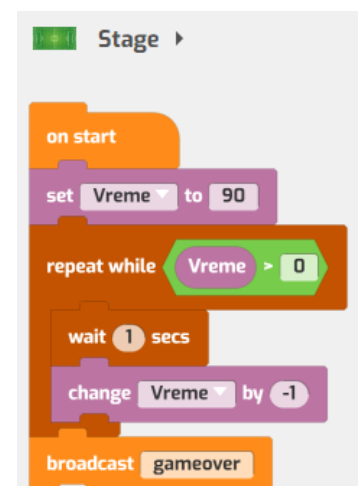
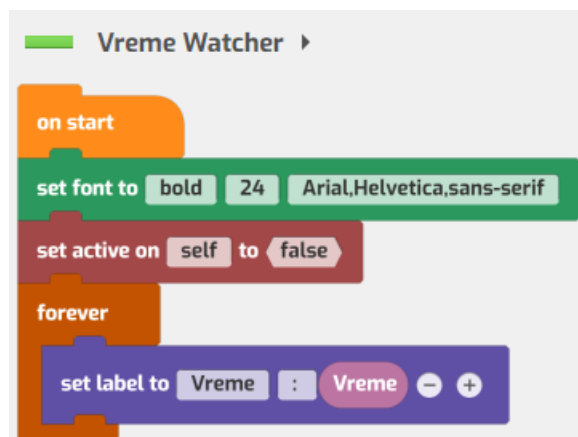


3) Dodavanje promenljivih

- Vreme
- Poeni igrac 1
- Poeni igrac 2
- Animacija

4) Programiranje odbrojavanje vremena i njegovo prikazivanje

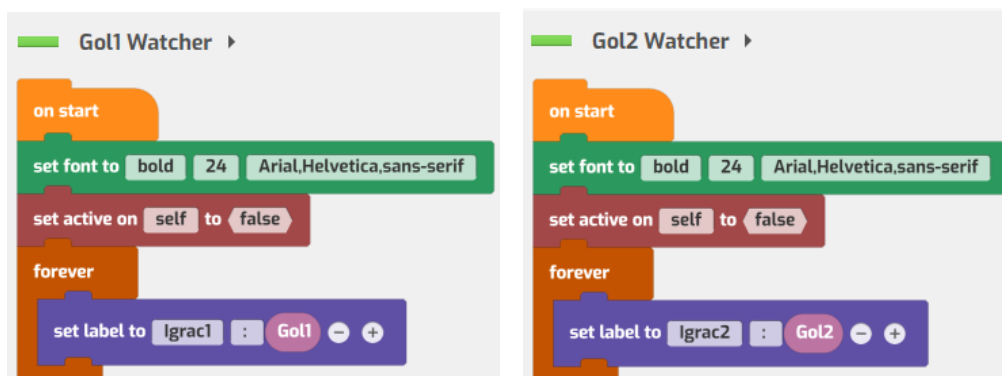
- Može da se stavi da bude i više vremena za jednu utakmicu kako bi se stiglo više golova da da i da bi igra bila zanimljivija za igru
- Primanje poruke gameover može



kasnije da se isprogramira dok smislimo sta želimo da se desi kada dođe kraj igre, pored prikazivanja game over lika

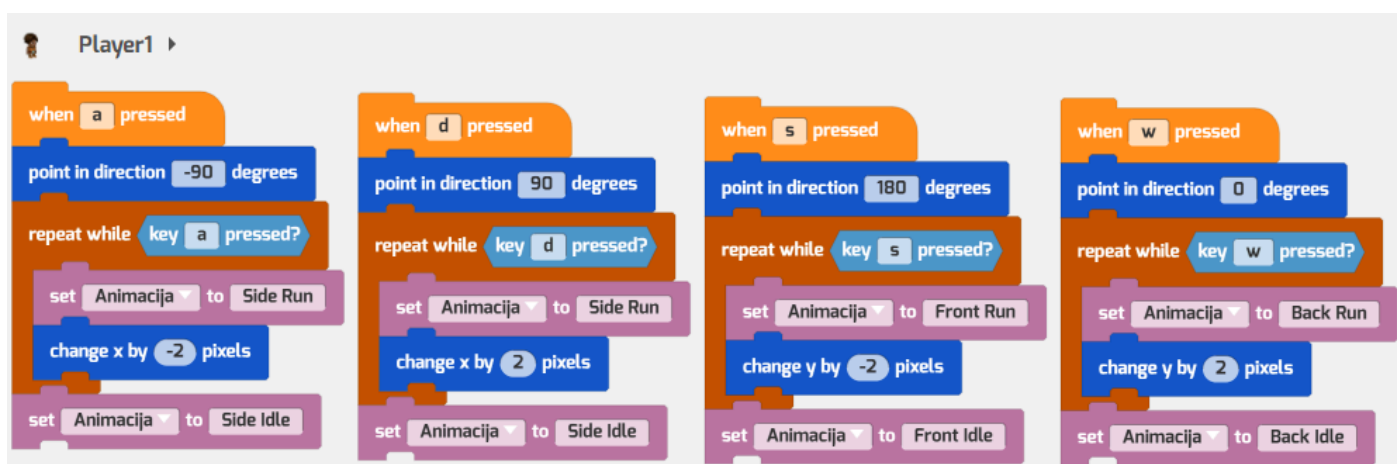
5) Podešavanje watchera za poene igrača

- Dodati watchere
- Izbrisati default stvari iz set labela i podesiti na jednostavnije
- Podesiti drugu boju da se zna ko je levi, a ko desni igrač



6) Programiranje igrača 1

- Dodavanje stila animacije
- Dodavanje početne pozicije
- Animacije će biti automatske za ove likove koji su izabrani (ugrađeno trčanje sa svih strana)
- Podešavanje fizike
- Podešavanje kretanja
- Šutiranje lopte na space



```

Player1
when space pressed
  if distance to Lopta ? < 70 then
    send message spin to Lopta with 
    start physics
    apply impulse to Lopta with x: 80 y: 0
  
```

```

Player2
when return pressed
  if distance to Lopta ? < 70 then
    send message spin to Lopta with 
    apply impulse to Lopta with x: -80 y: 0
  
```

7) Programiranje kretanja igrača 2

- Dodavanje stila animacije
- Dodavanje početne pozicije
- Animacije će biti automatske za ove likove koji su izabrani (ugrađeno trčanje sa svih strana)
- Podešavanje fizike
- Podešavanje kretanja
- Šutiranje lopte na enter

```

Player2
on start
  forever
    set linear velocity to 0
    set layer to 100 - y position
  animate Animacija
  
```

```

Player2
on start
  set rotation style left-right
  go to x: 100 y: 0
  point in direction -90 degrees
  set active true
  
```

```

Player2
when return pressed
  if distance to Lopta ? < 70 then
    send message spin to Lopta with 
    apply impulse to Lopta with x: -80 y: 0
  
```

```

Player2
when left arrow pressed
  point in direction -90 degrees
  repeat while key left arrow pressed?
    set Animacija to Side Run
    change x by -2 pixels
  set Animacija to Side Idle

when right arrow pressed
  point in direction 90 degrees
  repeat while key right arrow pressed?
    set Animacija to Side Run
    change x by 2 pixels
  set Animacija to Side Idle

when down arrow pressed
  point in direction 180 degrees
  repeat while key down arrow pressed?
    set Animacija to Front Run

when up arrow pressed
  point in direction 0 degrees
  repeat while key up arrow pressed?
    set Animacija to Back Run
  
```

```

Lopta
on start
  set Gol1 to 0
  set Gol2 to 0
  forever
    set layer to 100 - y position
    if on edge, bounce
  when I receive spin
    rotate by 180 degrees
    in 0.5 secs
    and name it 
  
```

8) Osnovni setup lika lopta

- Resetovanje golova

- Definisanje događaja spin gde se vrši rotacija lopte

9) Detekcija gola

- Kada se desi da je lopta u opsegu koordinata gola čuje se odgovarajući zvuk publike, odgovarajući igrač dobija poene za postignut gol i lopta se nakon 1 sekunde vraća u centar

```

when green flag clicked
  when condition occurs:
    650 < x position and y position > -70 and y position < 70
    play sound Crowd sports
    change Gol1 by 1
    wait 1 secs
    go to x: 0 y: 0
  
```

```

when green flag clicked
  when condition occurs:
    x position < -650 and y position > -70 and y position < 70
    play sound Crowd sports
    change Gol2 by 1
    wait 1 secs
    go to x: 0 y: 0
  
```

10) Game over

- Na početku igre je sakriveno, a pojavljuje se u centru kada je poslat događaj gameover

```

on start
  hide
when I receive gameover
  go to x: 0 y: 0
  show
  stop all
  
```

Napredno: dodati za korner da se lopta vrati u centar