

Igrica 19

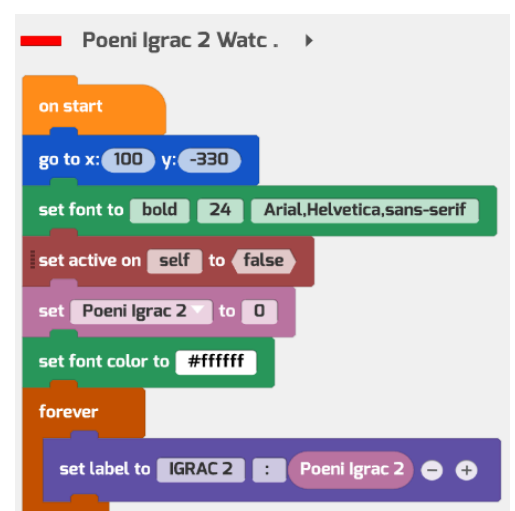
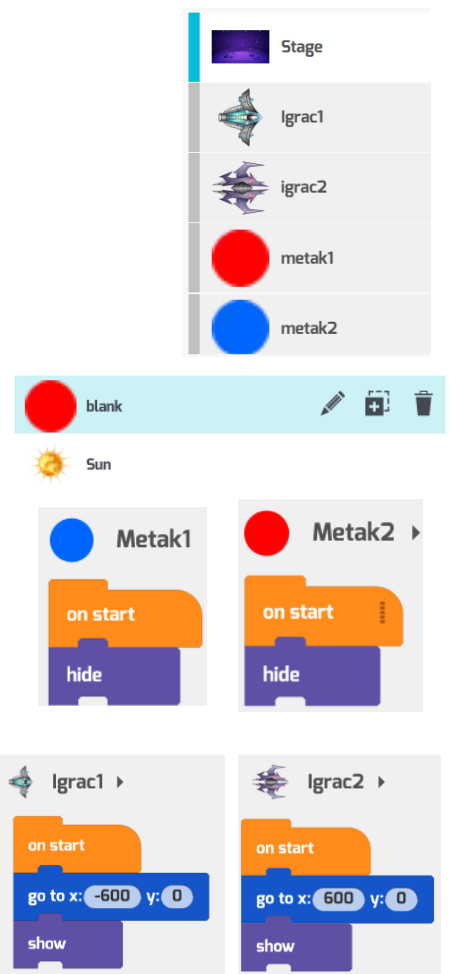
U ovoj igri dva svemirska broda pucaju jedan na drugog u roku od 30 sekundi. Pobjednik je onaj ko pogodi suparnički brod više puta. Rezultat ne može biti nerešen. Ishod pobjednika se ispisuje na pozadini na kraju igre. Igra kreće nakon klika na igricu.



POSTUPAK IMPLEMENTACIJE:

1) Setapovanje scene (likovi, pozadina, inicijalne pozicije)

- Dodavanje likova
 - i) Igrač 1 je prvi brod (Media Library-Good Guy ShipA)
 - ii) Igrač 2 je drugi brod (Media Library-Bad Guy Ship A) (možda se zovu good i bad guy, ali ih ne treba da zovemo dobar i los, jer na kraju igre će se takmičiti 2 učenika pa može da deluje da je neki učenik bad guy što nije u redu)
 - iii) Metak1 se crta u Drawing Tool kao crvena tačkica na sredini i ne vidi se
 - iv) Metak2 se crta u Drawing Tool kao plava tačkica na sredini i ne vidi se
 - v) Oba metka imaju i dodatni kostim Sun koji služi kao bljesak kada se upuca protivnički brodić (taj shape postoji u delu crtanja gde su geometrijski oblici pa postoji deo SHAPES i oblik sličan suncu)
- Inicijalne pozicije
 - i) Igrač1 je na levoj ivici ekrana
 - ii) Igrač2 je na desnoj ivici ekrana
- Inicijalni poeni
 - i) Poeni igrač 1
 - (1) Promenljiva za sve likove
 - (2) Inicijalna vrednost 0
 - (3) Editovati watcher da on bude plav
 - ii) Poeni igrač 2



- (1) Promenljiva za sve likove
- (2) Inicijalna vrednost 0
- (3) Editovati watcher da on bude crven

2) Kretanje brodića

- Kretanje igrača 1
 - i) detekcija na klik na tastaturi je nakon detekcije klika (pocetka igrice)
 - ii) Igrač1 se pomera na dugmiće s i w za dole i gore
 - iii) Brodić može da ide samo do granice gore 384 i dole do -384, ne može da pobegne sa scene, pa se zato postavlja max na granicu i očitavaju se te vrednosti
- Kretanje igraca 2
 - i) detekcija na klik na tastaturi je nakon detekcije klika (pocetka igrice)
 - ii) Igrač2 se ponaša kao i igrač 1, ali je razlika ta što se kreće putem strelica gore i dole
 - iii) Brodić može da ide samo do granice gore 384 i dole do -384, ne može da pobegne sa scene, pa se zato postavlja max na granicu i očitavaju se te vrednosti

Scratch code for 'Poeni Igrac 1 Watc':

- on start
 - go to x: -200 y: -330
 - set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
 - set font color to #ffffff
 - set active on self to false
 - set Poeni Igrac 1 to 0
 - forever
 - set label to IGRAC 1 : Poeni Igrac 1 - +

Scratch code for 'Igrac1':

- Igrac1
 - on start
 - wait until mouse down?
 - forever if key w pressed?
 - change y by 1 pixels
 - forever if key s pressed?
 - change y by -1 pixels
 - on start
 - wait until mouse down?
 - forever if y position < -384
 - set y to -384
 - forever if y position > 384
 - set y to 384

Scratch code for 'igrac2':

- igrac2
 - on start
 - wait until mouse down?
 - forever if key up arrow pressed?
 - change y by 1 pixels
 - forever if key down arrow pressed?
 - change y by -1 pixels
 - on start
 - wait until mouse down?
 - forever if y position < -384
 - set y to -384
 - forever if y position > 384
 - set y to 384