

Увод

Правићемо игру у којој ћемо јурити духове!



Упутство

Прати ово **УПУТСТВО** корак по корак



Испробај пројекат

Клики на зелену заставицу да би
ИСПРОБАО твој програм



Сачувај пројекат

Не заборави да **САЧУВАШ** оно што
си урадио досад

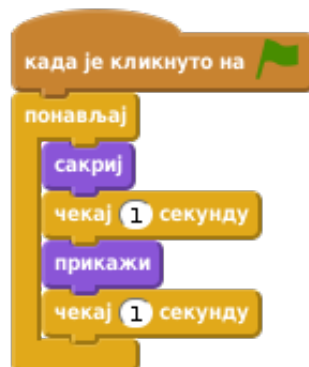
Корак 1: Анимирај духа

Упутство

1. Отвори нов Скрач пројекат и обриши лик мачке тако да пројекат буде празан.
2. Додај нов спрајт духа и погодну позадину за сцену.



3. Додај следећи код духу тако да се стално појављује и нестаје:



4. Испробај код за духа тако што ћеш кликнути на зелену заставицу.



Сачувај пројекат

Корак 2: Насумични духови

Твог духа је стварно лако ухватити зато што се не помера!

✓ Корази

1. Уместо да стално стоји у истој позицији, можеш да кажеш Скрачу да бира случајне x и y координате.

Додај блок `иди на` у код за духа тако да изгледа овако:



2. Поново испробај духа и требало би да приметиш да се сваки пут појављује на другом месту.



Сачувај пројекат

Изазов: Још насумичније

Можеш ли да наместиш да дух `чекај` случајно време пре него што се појави? Како би употребио блок `нека величина буде` тако да дух има случајну, променљиву величину кад год се појави?



Корак 3: Хватање духова

Хајде да омогућимо играчу да хвата духове!

✓ Кораци

1. Да би играч могао да хвата духове, додај следећи код:



2. Испробај пројекат. Можеш ли да ухватиш духове када се појаве? Ако тешко хваташ духове, можеш да играш игру преко целог екрана тако што ћеш кликнути на ово дугме:



Изазов: Додај звук

Можеш ли да испрограмираш да се зачује звук кад год се ухвати дух?



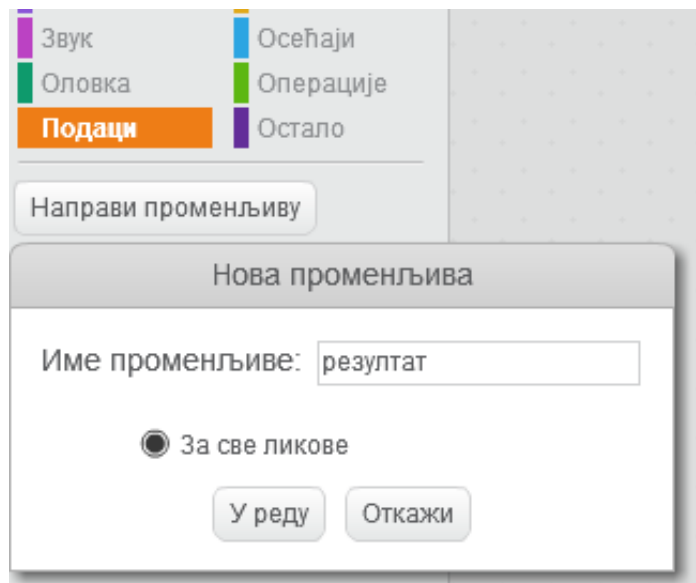
Корак 4: Додај резултат

Хајде да учинимо игру занимљивијом тако што ћемо бројати колико духова је ухваћено.

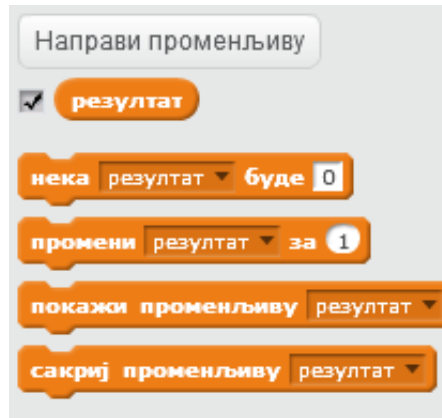
✓ Кораци

1. Да би пратио резултат играча, потребно ти је место где ћеш чувати тренутни резултат. Место у коме се чувају подаци који се мењају, на пример тренутни резултат играча, зове се променљива .

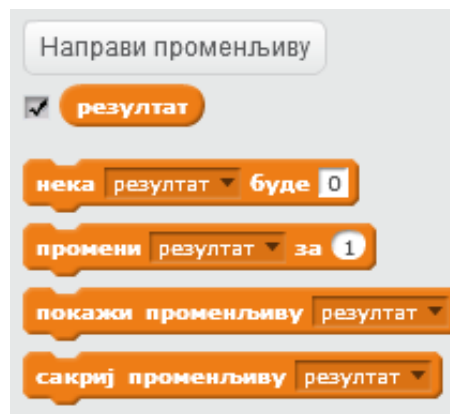
Да би направио нову променљиву, кликни на картицу 'Програми', изабери **Подаци** и на крају кликни на 'Направи променљиву'.



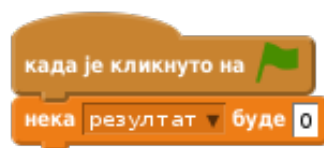
Унеси 'резултат' као име за променљиву, постарај се да сви ликови могу да је виде и кликни 'ОК' да би је направио. Након тога ћеш видети много блокова кода који се могу користити са променљивом **резултат** .



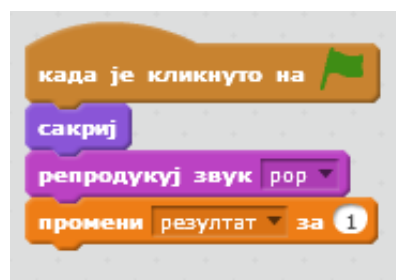
Такође ћеш у горњем левом углу сцене видети резултат.



2. Када се почне нова игра (тако што ће се кликнути на заставицу), требало би да резултат играча буде 0:



3. Кад год ухвати духа, резултат играча мораш да повећаш за 1:



4. Покрени програм поново и ухвати неколико духова.
Да ли се резултат мења?

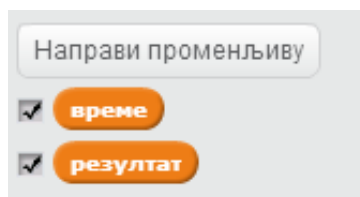


Корак 5: Додај тајмер

Можеш да учиниш игру занимљивијом тако што ћеш играчу дати само 10 секунди да ухвати што више духова.

✓ Корац

1. Можеш да употребиш још једну променљиву у којој ћеш чувати преостало време. Кликни на сцену и направи нову променљиву 'време':

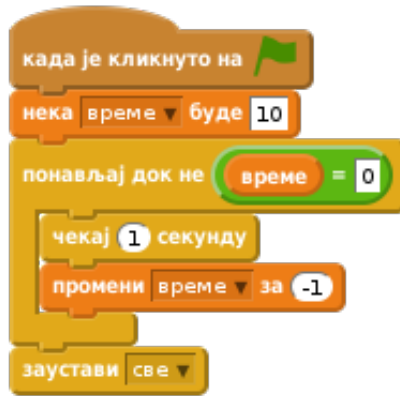


2. Ево како би тајмер требало да ради:



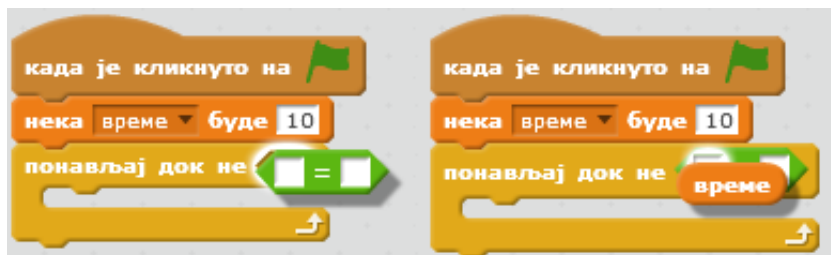
- Почетна вредност тајмера треба да буде 10 секунди;
- Тајмер би требало да одбројава сваку секунду;
- Игра мора да се заврши када тајмер одброји до 0.

Ево кода који то ради; додај га у _____ сцену :

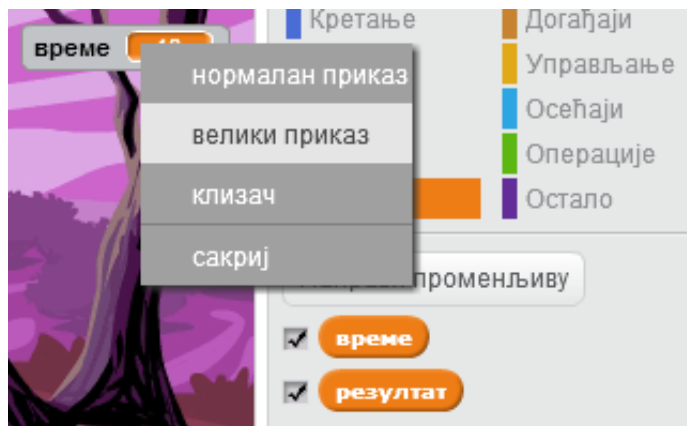


Ево како ћеш додати код

понављај док не време = 0 :



3. Превуци приказ променљиве 'време' на десну страну позорнице. Можеш и да кликнеш на приказ променљиве десим тастером миша и да изабереш 'велики приказ' да би променио начин приказа времена.



4. Замоли другара да испроба твоју игру. Колико поена могу да освоје? Ако је игра сувише лака, можеш да:



- Даш играчу мање времена;
- Учиниш да се духови појављују ређе;

- Смањиш духове.

Испробај игру неколико пута док не будеш задовољан тиме колико је тешка за играње.



Сачувај пројекат

Изазов: Још објеката

Можеш ли да додаш још објеката у игру?



Мораћеш да размислиш о објектима које додајеш.

Размисли о томе:

- Колики су?
- Да ли ће се појављивати чешће или ређе од духова?
- Како ће изгледати и звучати када се ухвате?
- Колико поена ће се добијати (или губити) када се ухвате?

Ако ти је потребна помоћ за додавање новог објекта, врати се на претходне кораке!



Сачувај пројекат