

Uvod

Научићемо како се прави игра у којој се мишем води брод до пустиг острва.



Упутство

Прати ово **УПУТСТВО** корак по корак



Испробај пројекат

Клики на зелену заставицу да би **ИСПРОБАО** твој програм



Сачувај пројекат

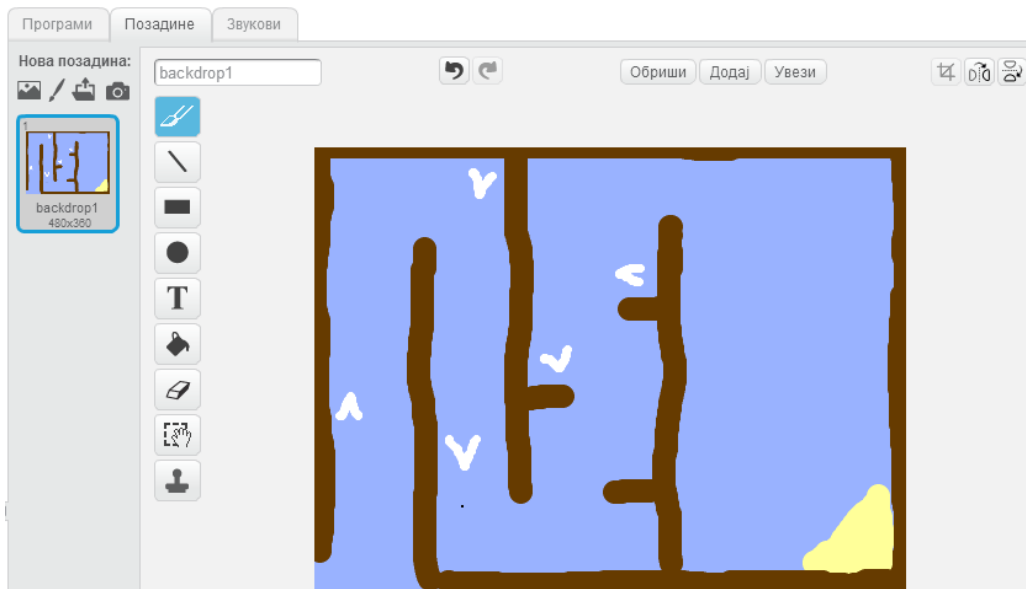
Не заборави да **САЧУВАШ** оно што си урадио досад

Корак 1: План игре

✓ Упутство

1. Отвори нов Скрач пројекат и обриши лик мачке тако да пројекат буде празан.
2. Кликни на позадину сцене и испланирај ниво.
Мораш да додаш:
 - Балван који брод мора да избегне;
 - Пусто острво до кога брод мора да стигне.

Ево како би игра требало да изгледа:

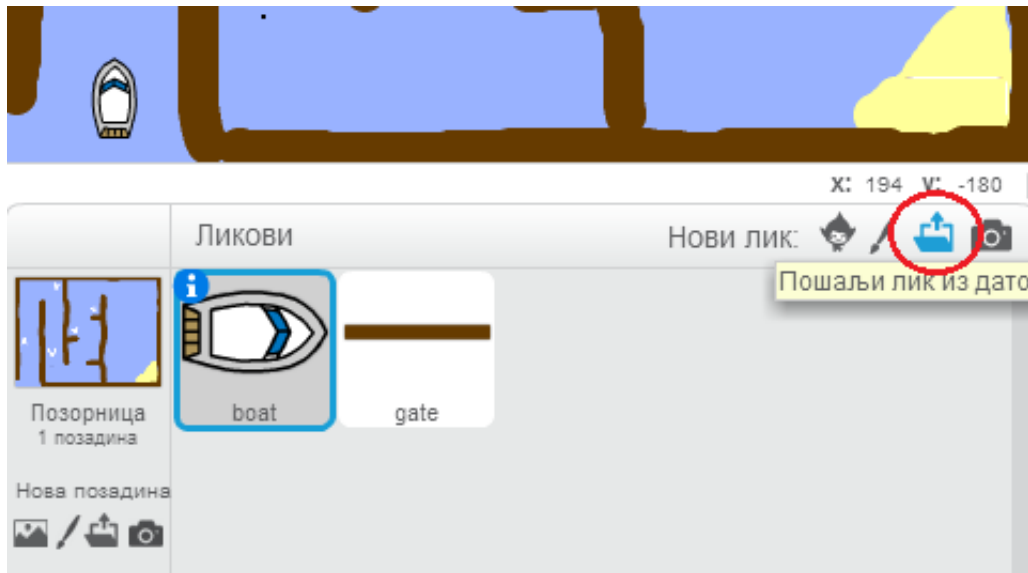


Корак 2: Контрола брода

✓ Упутство

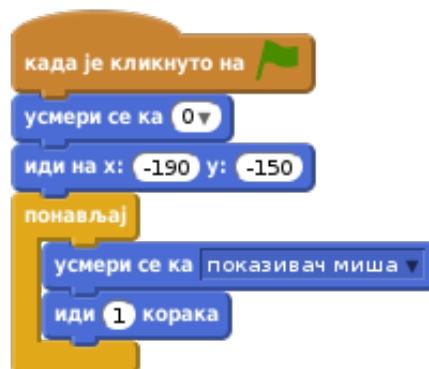
1. ако ти је учитељ обезбедио директоријум 'Ресурси', кликни на 'Пошаљи лик из библиотеке' и додај слику 'boat.png'. Требало би да смањиш лик и да га

поставиш у његов почетни положај.



Ако немаш слику брода boat.png, можеш и сам да нацрташ свој брод!

2. Бродом ће се управљати помоћу миша. Додај броду следећи код:



3. Испробај да ли се брод креће тако што ћеш кликнути на заставицу и померати миша. Да ли брод плови према мишу?

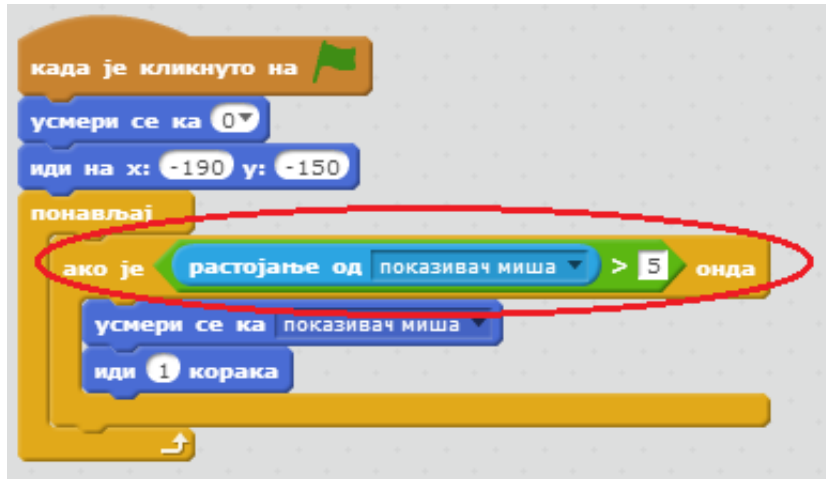


4. Шта ће се десити када брод стигне до показивача



миша?

Да би то спречио, мораћеш да додаш један блок **ако је ... онда** у код, тако да се брод помера само ако је удаљен за више од 5 тачака од миша.



5. Поново испробај брод да би проверио да ли је проблем решен.



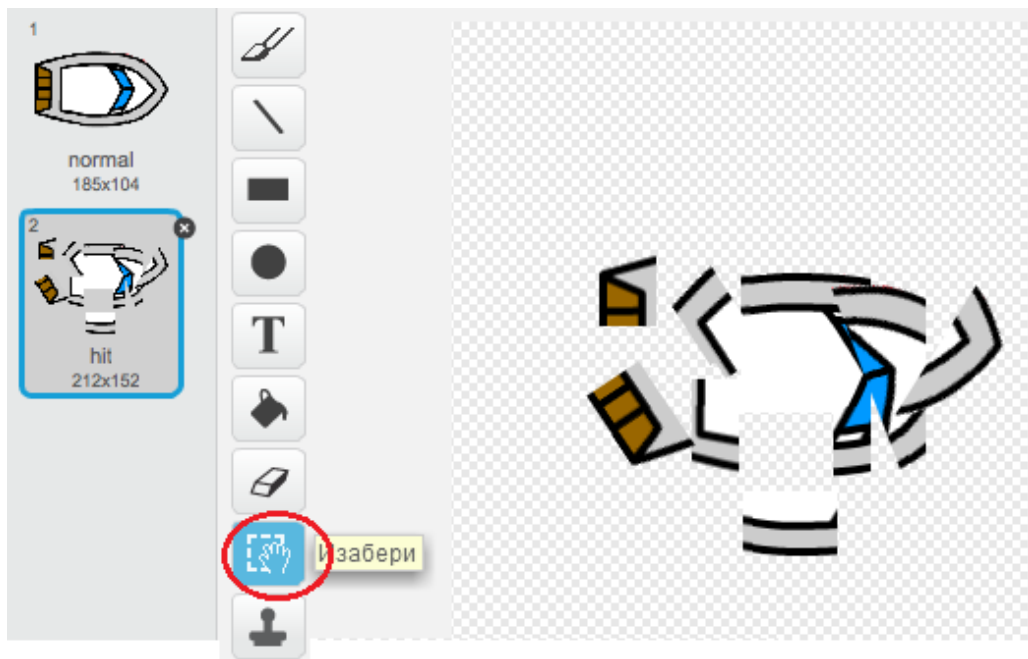
Сачувај пројекат

Корак 3: Судар!

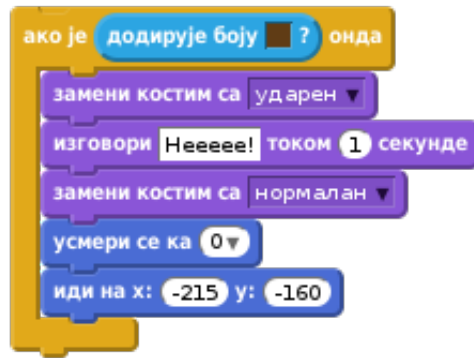
Твој брод пролази кроз дрвене препреке! Хајде да то поправимо.

✓ Кораџи

1. Биће ти потребна два костима за брод, један уобичајен и други за случај када се судари. Дуплирај костиме брода и назови их 'нормалан' и 'ударен'.
2. Кликни на костим 'ударен' и кликни на алат 'Изабери' да би бирао делове брода, померао их и премештао. Направи брод тако да изгледа као да се сударио.



3. Унутар петље **понављај** додај следећи код броду, тако да се судари кад наиђе на балван:



Пошто се код налази унутар петље **понављај**, он ће стално проверавати да ли се брод сударио.

4. Мораш да се побринеш и да се брод после судара опет врати у нормалан изглед.
5. Ако сада покушаш да прођеш кроз дрвену препреку, требало би да видиш да се брод судара и враћа на почетак.

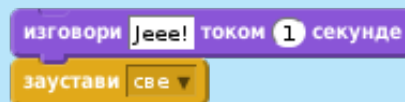


Сачувај пројекат

Изазов: Победи!

Можеш ли да додаш још једну наредбу **ако је ...** **онда** у код за брод тако да играч побеђује када стигне на пусто острво?

Када брод стигне до жутог пустог острва, требало би да каже 'Јееее!' и тада се игра завршава. Биће ти потребан следећи код:



Сачувај пројекат

Изазов: звучни ефекти

Можеш ли да додаш звучне ефекте у игру тако да се чује када се брод судари или на крају стигне до острва? Могао би да додаш и музику у позадини (ако ти треба помоћ, потражи упутство за претходни пројекат, 'Рок група').



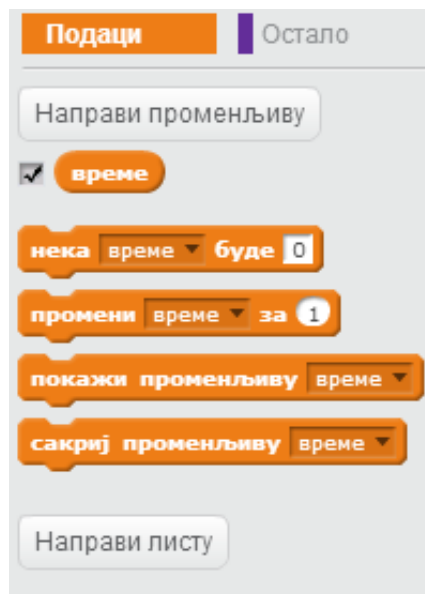
Сачувај пројекат

Корак 4: Временско ограничење

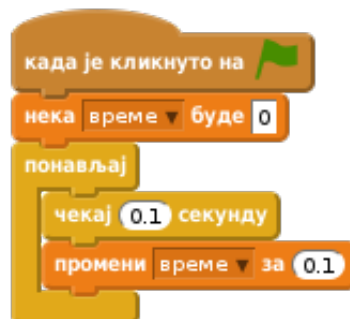
Хајде да у игру додамо тајмер, тако да играч треба да стигне до пустиг острва што пре.

✓ Упутство

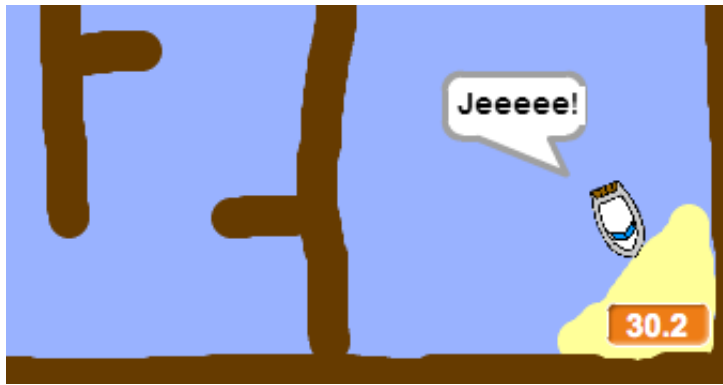
1. Додај нову променљиву названу **време** у сцену. □
Можеш и да промениш приказ нове променљиве.
Ако ти је потребна помоћ, погледај упутство за пројекат 'Балони'.



2. Додај следећи код у сцену, тако да тајмер мери време потребно броду да стигне до пустиг острва: □



3. То је то! Испробај игру и провери колико брзо можеш да стигнеш до пустиг острва! □



Сачувај пројекат

Корак 5: Препреке

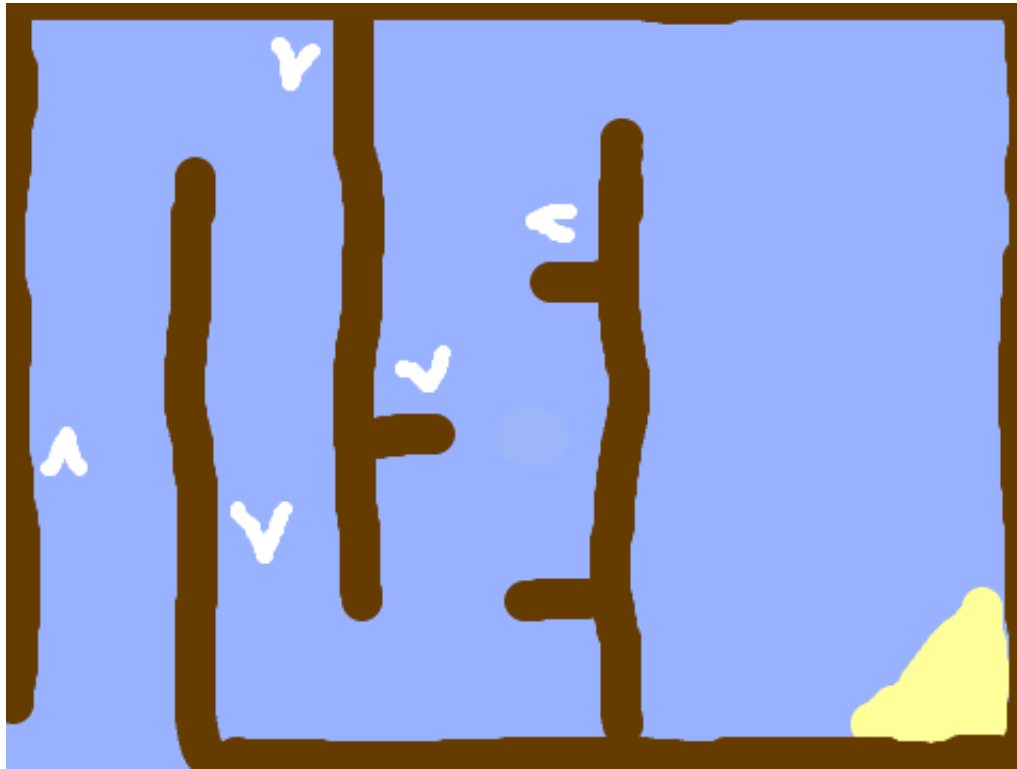
Ова игра је превише лака - хајде да додамо понешто да бисмо је учинили занимљивијом.



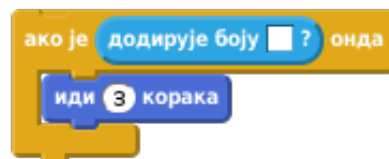
Упутство

1. Хајде да прво додамо 'гориво' у игру, нешто што ће убрзати брод. Промени позадину за сцену и додај неколико белих стрелица.



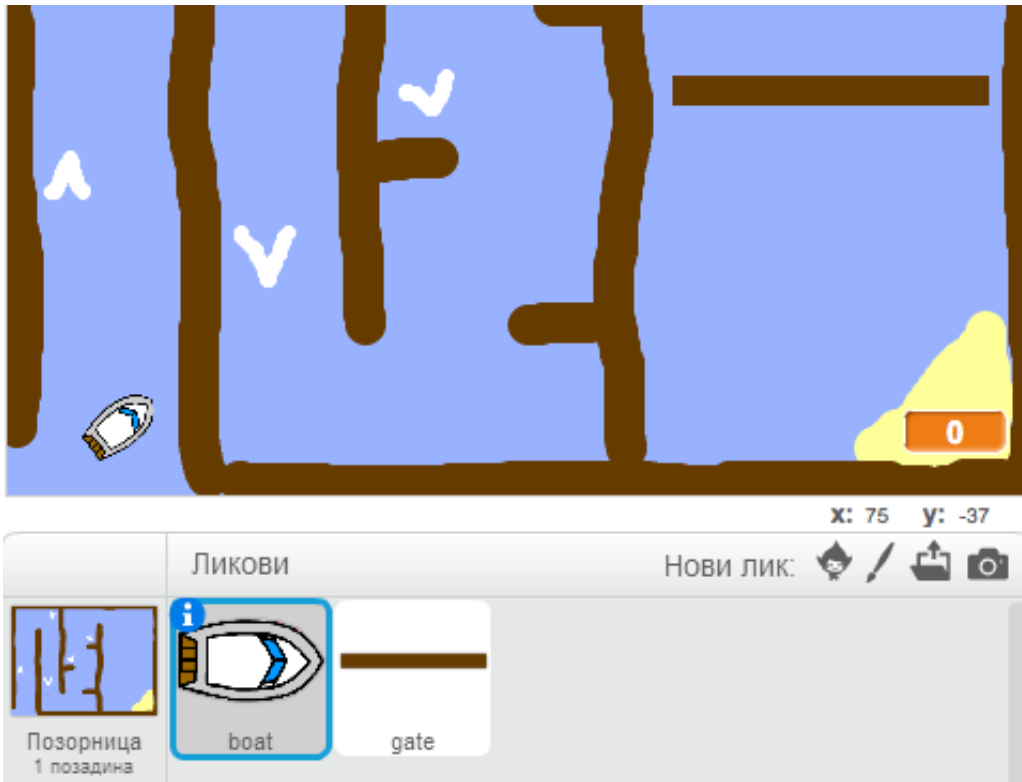


2. Сада можеш да додаш код у петљу **понављај** за брод, тако да се помери за два додатна корака када дотакне белу стрелицу.



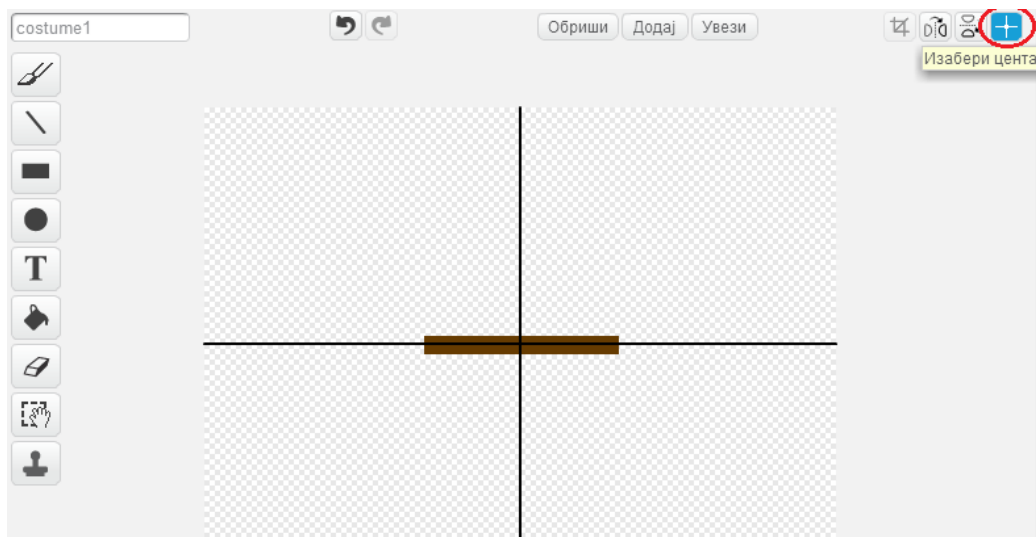
3. Можеш да додаш и капију која се врти, а коју брод треба да избегне. Додај нови лик 'капија' који изгледа овако:





Постарај се да боја капије буде иста као и боја других дрвених препрека.

4. Центрирај лик капије.



5. Додај код капији тако да се полако врти у петљи

понављај.



6. Испробај игру. Требало би да се појави капија која се врти, а коју брод мора да избегне.





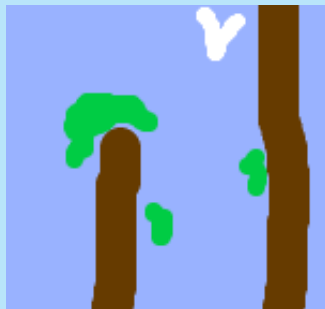
Сачувај пројекат

Изазов: Још препрека!

Можеш ли да додаш још препрека у игру? Ево неких предлога:

- Могао би да додаш зелене алге на позадину које ће успоравати играча када их дотакне. Зато можеш да употребиш блок **чекај**:

чекај 0.01 секунду



- Могао би да додаш неки покретни објекат, на пример ајкулу!

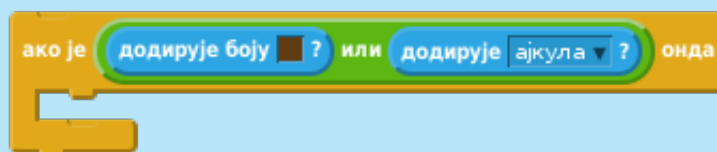


Ови блокови ти могу помоћи:

иди 1 корака

ако си на рубу, окрени се

Ако твој нов објекат није браон боје, мораћеш да додаш боју у код за брод:

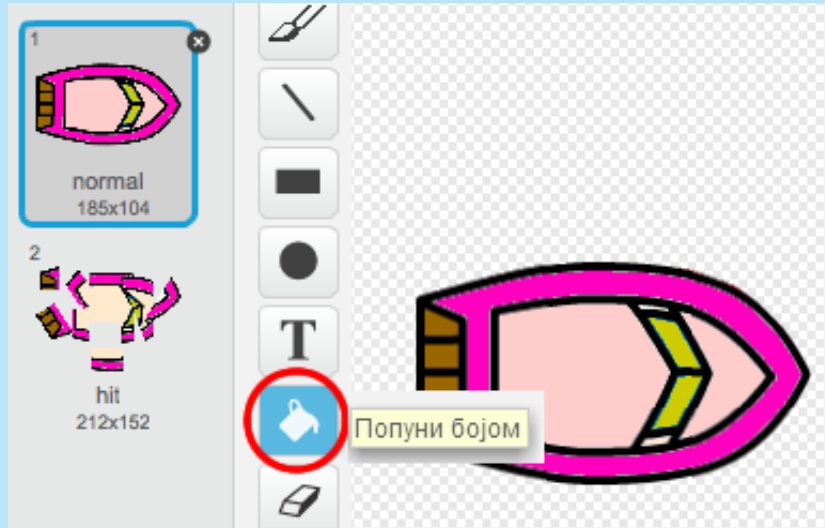




Изазов: Још бродова!

Можеш ли да преправиш игру тако да могу да је играју два играча?

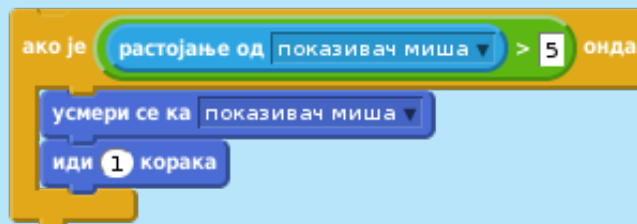
- Дуплирај брод, назови га 'Играч 2' и промени му боју.



- Промени почетну позицију другог играча тако што ћеш изменити следећи код:

иди на x: -190 у: -150

- Обриши код који користи миша за контролу брода:



...и замени га кодом који контролише брод преко стрелица.

Ово је код који је потребан да би се брод кретао унапред:

```
ако је дирка стрелица горе је притиснута? онда
  иди 1 корака
```

Биће ти потребан и код за окретање брода када се притисну лева или десна стрелица на тастатури.



Сачувај пројекат

Изазов: Више нивоа!

Можеш ли да направиш додатне позадине тако да играч може да бира различите нивое игре?

```
када је дирка размак притиснута
  следећа позадина
```



Сачувај пројекат