



Ahojte 🤗

Dnes sa s Antim opäť vydáme do krajiny jednotiek a núl. Do našej malej krajiny zázrakov, zvanej svet počítača. V jeho útrobach je opäť čulý ruch. Jednotky a nuly putujú systémom a prenášajú drahocenné informácie. Z pomerne jednoduchého a slnečného dňa sa z minúty na minútu stane nočná mora... U Antiho v kancelárii zazne poplach; jednotky a nuly sa nám zbláznili... Spolu s nimi sa systému dostali aj neželaní votrelci. Vírusy sa snažia napadnúť krehký organizmus počítača.

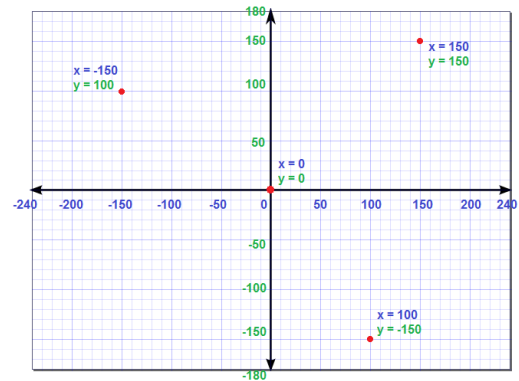
Pomôžte nášmu hrdinovi zachrániť jeho malý svet. Podobne ako v istej hernej klasike bude treba behať v systéme počítača, systematicky odhaľovať votrelcov a zbierať ich. Čím viac odhalených nepriateľov, tým viac bodov získate. Podobnú hru (Crash bandicoot) možno poznáte z herných konzol. Dnes sa stane našou prvou spoločne naprogramovanou hrou.

Zahráme si hru na postreh a naučíme sa počítať skóre. Podobne ako je to v originálnej hre, sa na náhodných pozíciách bude objavovať (zobrazovať) červ. V tomto bode si pravidlá hry trochu upravíme: Úlohou hráča je na naň kliknúť skôr ako zmizne. Za každého červa sa pripočíta jeden bod. Hra končí po chytení 10 červov.

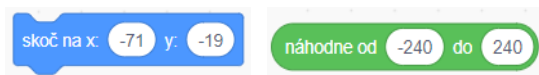


Pri práci postupujte podľa nasledovných krokov pri ktorých Vám pomôžu aj obrázkové návody.

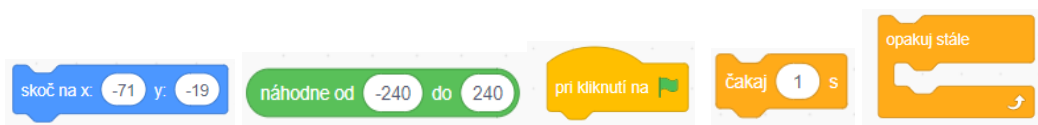
1. Vyberte si vhodné pozadie. Stred každej scény má súradnice [0,0] tak, ako to vidíte na obrázku: Zistíte rozmery vašej plochy.



2. Vložte postavičku červa a vyberte náhodnú polohu na ploche.

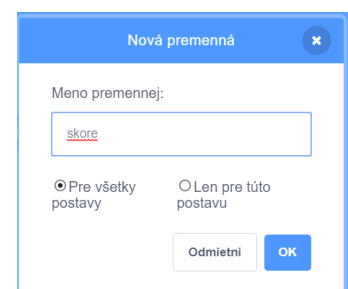
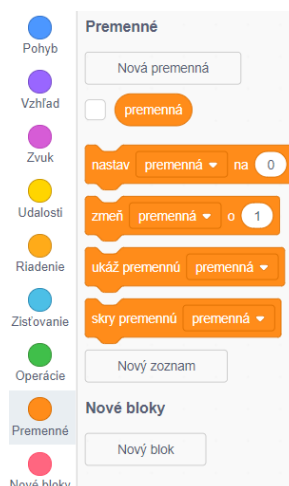


3. Pomocou nasledovných blokov zostavte scenár pre červa:

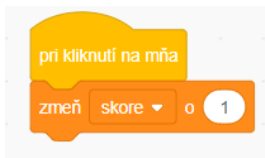


4. V našej hre chceme počítať, na koľko červov sa nám podarilo kliknúť. Použijeme na to súčiastku zo Scratch, ktorá sa volá premenná. Premenná je niečo, čo sa mení, alebo čo

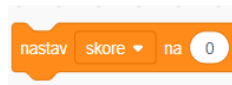
môžeme zmeniť, preto má taký názov. Môžeme si ju predstaviť ako papierik, na ktorý sa zapisujú údaje podľa určených pravidiel. Kliknime na skupinu blokov Premenné a vytvoríme premennú skóre:



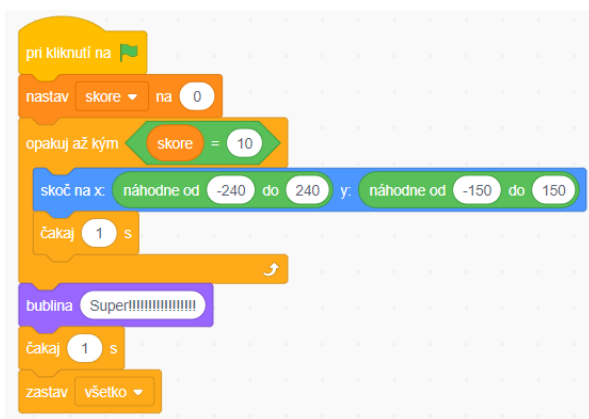
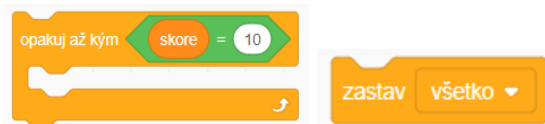
5. Teraz pridajme červovi do scenára reakciu na kliknutie a pripočítanie skóre.



6. Zostáva nám ešte na začiatku nastaviť skóre na nulu



a po dosiahnutí 10 červov hru ukončiť



Ako to už u nás býva zvykom, naprogramovanú hru pošlite na mail svojho vyučujúceho



Už teraz sa tešíme na Vaše hry.



Váš herný programátorský tím