

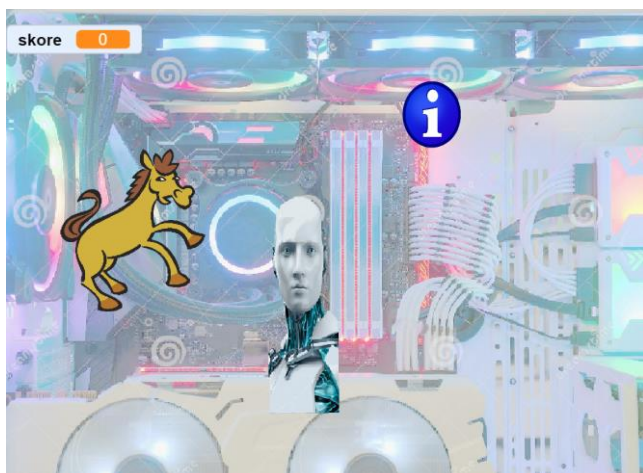
Ahojte :)

Tak ako to už na informatike býva zvykom, ani dnes sa nevrátíme do reality. Aj dnes zostaneme v krajine zloduchov, jednotiek a núl, prosté vo svete počítačov. Naším dnešným hlavným zloduchom bude trójsky kôň. Snáď ho poznáte zo starých bájí. Ak by predsa nie, v skratke Vám o ňom povieme tu:



https://www.youtube.com/watch?v=6D1e4jISj9s&ab_channel=ElfSamael

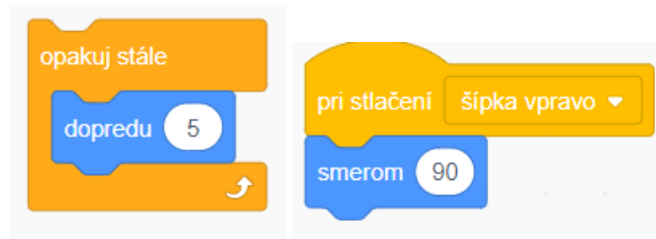
A kým je vlastne v informatike? Tlež podobným klamárom ... Skrýva sa za nejakou pre Váš počítač užitočnou činnosťou, no v realite nerobí nič alebo na jej pozadí kradne informácie.



Vo svojej hre sa dnes zahráte na takého to nepodarka, ktorý sa bude snažiť zlikvidovať kamarátov počítač. Na jeho znefunkčnenie však musíte nazbierať dostatočné množstvo informácií a častí kódu. Potrebovať ich pre účely našej hry budete presne 10. Získať ich nebude tak jednoduché, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Pri pátraní v počítači na Vás číhajú mnohé nebezpečenstvá, ktorým sa budete musieť vyhnúť. Najnebezpečnejším je antivírus.

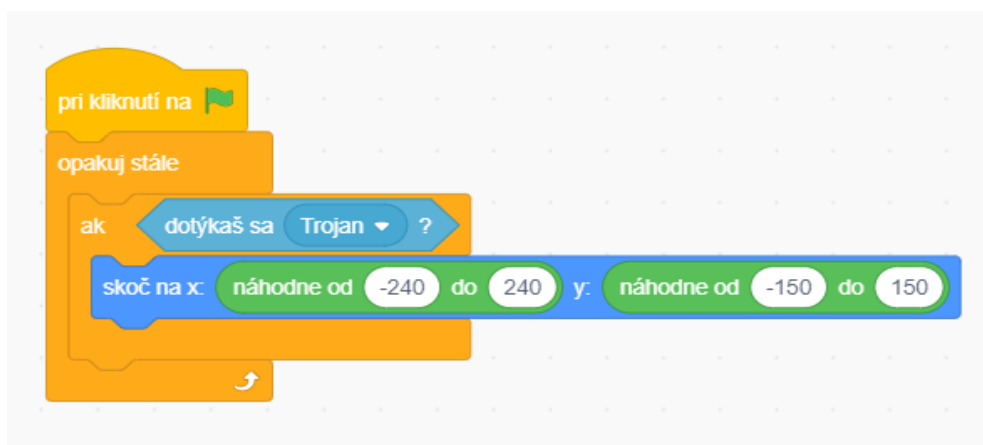


V žiadnej hre nesmie chýbať hlavná postava. Preto začneme práve ňou. Vložíme postavu koňa, ktorý sa stále pohybuje. Smer jeho pohybu budeme ovládať šípkami. Začneme smerom doprava.



Nezabudnite doplniť ostatné šípky. ;)

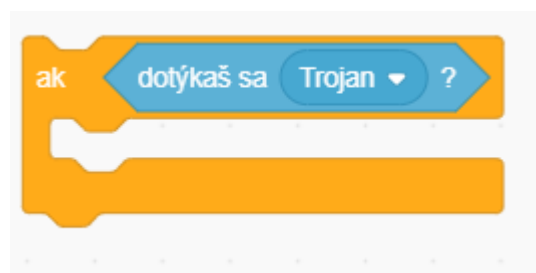
V našej hre sú dôležité aj informácie, ktoré musíme nazbierať. Preto si ich teraz vložíme. "Postava" (obrázok) informácie bude na danej pozícii dovtedy, kým sa k nej kôň nedostane. Ak ju zoberie (dotkne sa jej), objaví sa na inej náhodnej pozícii.



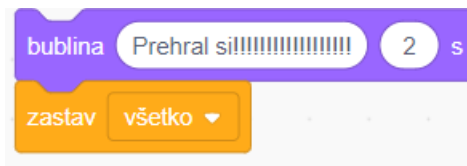
Aby bola hra zaujímavá a trochu aj náročná, nesmieme zabudnúť na prekážky, ktorým sa trojan musí vyhnúť. Tá sa bude stále pohybovať smerom hore dole



a v prípade, že trojan do nej narazí



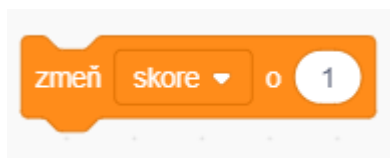
hra končí a všetko sa zastaví.



Ako sa hovorí: Učiť sa, učiť sa, učiť sa... Aj v hre je dôležité, aby sa trojan svojim schopnostiam naučil. Teraz ho musíme naučiť zbierať a počítať informácie. Použijeme opäť premennú, ktorú môžem pomenovať info. Tú na začiatku musíme nastaviť na 0 a pokiaľ nebudem mať 10 informácií, budem ich zbierať. Teraz nebude trojan opakovať svoj pohyb stále, ale len dovtedy, kým nenazbiera 10 informácií. Príkaz "opakuj stále", nahradíme príkazom "opakuj až kým".



V skutočnosti nebude informácie počítať tak úplne trojan. On iba uvidí, koľko ich vlastne má. Na to musíme upraviť postavu informácia tak, že ak sa k nej trojan dostane, nielen že zmení polohu, ale na počítadle aj pripočíta trojanovi jednu informáciu. Na správne miesto vložíme nasledovný príkaz.



V tomto momente už máme všetko pripravené a môžeme začať hru.

Už teraz sa tešíme na Vaše kreatívne nápady a super hry.

Váš vývojársky tím:)

