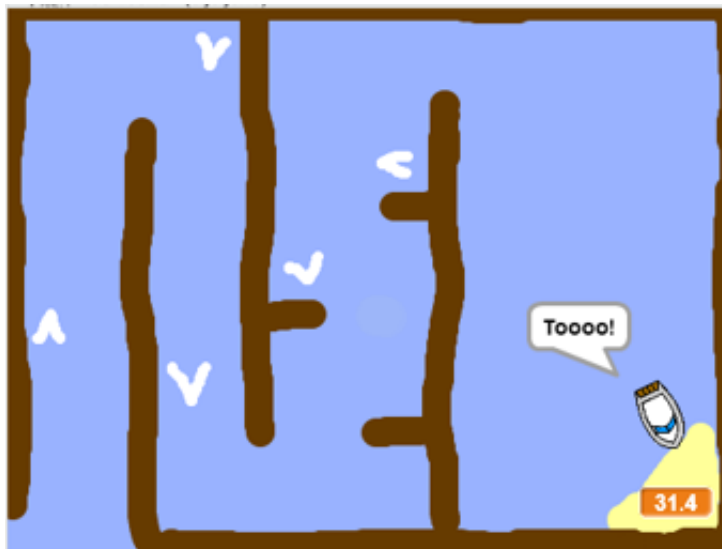


All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at codeclubworld.org.

Uvod

U ovom projektu naučit ćeš napraviti igricu u kojoj ćeš mišem dovesti brod do pustog otoka.



Activity Checklist



Test your Project



Save your Project

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one

Click on the green flag to **TEST** your code

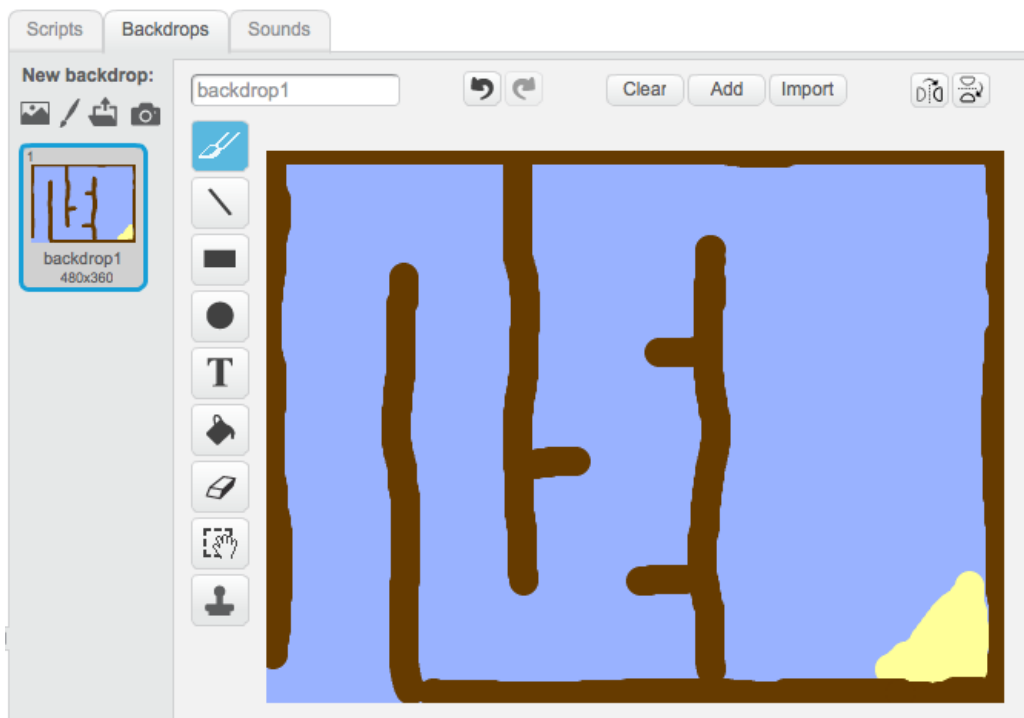
Make sure to **SAVE** your work now

Korak 1: Planiranje igrice

✓ Zadatci

- Pokreni novi 'Scratch' projekt, i obriši lik mačke tako da pozornica ostane prazna. Online Scratch nalazi se na adresi [jumpto.cc/scratch-new](https://jump.to/cc/scratch-new). ☐
- Klikni na pozadinu pozornice i isplaniraj svoju razinu. Trebaš dodati:
 - Drva koja brod treba izbjegavati;
 - Pusti otok do kojeg brod treba doći.

Evo kako bi igra trebala izgledati:

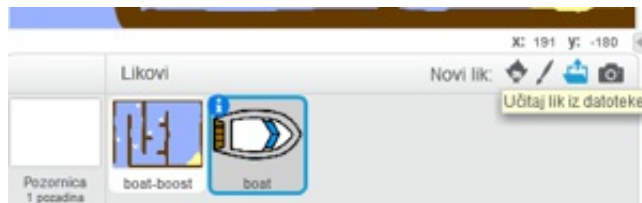


Korak 2: Upravljanje brodom

✓ Zadatci

- Ako ti je voditelj radionice dao mapu koja sadrži materijale za ☐

ovu radionicu, u dijelu za odabir likova odaberi mogućnost 'Učitaj lik iz datoteke' i dodaj 'boat.png' sliku. Smanji brod i postavi ga na početnu poziciju.



Ako nemaš boat.png sliku, nacrtaj svoj brod!

- Brodom ćeš upravljati pomoću miša. Dodaj mu sljedeće naredbe:



- Testiraj program. Klikni na zelenu zastavicu i pomiči strelicu miša. Plovi li brod prema mišu?



- Što će se dogoditi kada brod dođe do strelice miša?



Da bi se to izbjeglo potrebno je dodati **ako ... onda** naredbu u program, tako da se brod pomiče samo ako je udaljen više od 5 piksela od pokazivača.



- Ponovno pokreni program i provjeri je li problem riješen.



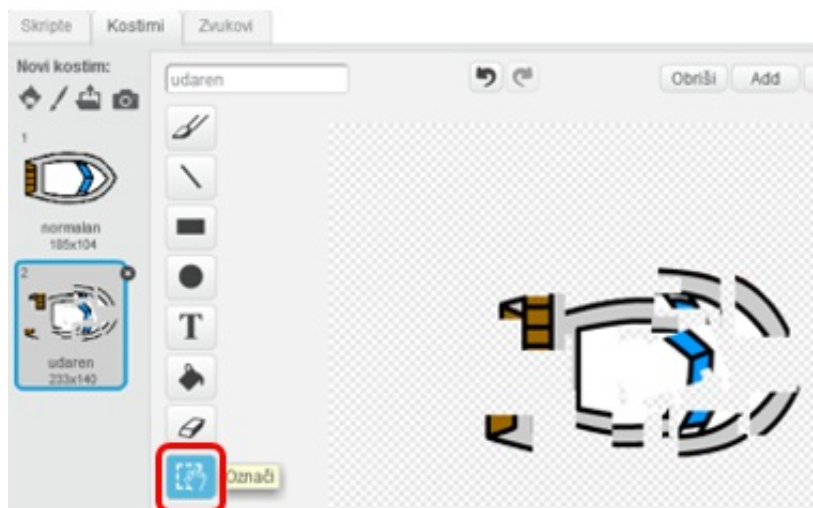
Spremi promjene u projektu

Korak 3: Sudaranje!

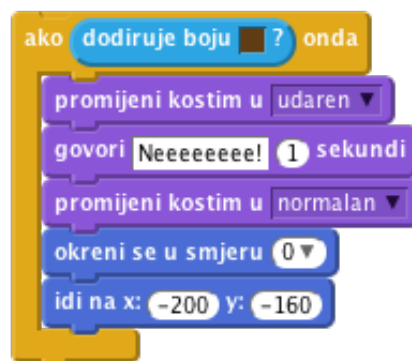
Za sada brod može ploviti kroz drvene prepreke. Popravimo to!

✓ Zadatci

- Bit će ti potrebna dva kostima za brod: jedan normalan i jedan kada se brod sudari. Kloniraj kostim broda i kostime nazovi 'normalan' i 'udaren'. ☐
- Klikni na kostim 'udaren', i odaberi alat 'Označi'. Sada možeš uhvatiti komadiće broda, premještati ih i rotirati. Složi dijelove broda tako da izgleda kao da se sudario. ☐



- Unutar bloka **ponavljaaj** dodaj sljedeće naredbe, tako da se sudari kada dotakne prepreku: ☐



Kako se ove naredbe nalaze unutar bloka **ponavljaaj**, stalno će

se provjeravati je li se brod sudario.

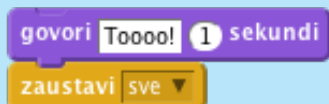
- Vodi računa o tome da nakon sudara brod vrati na normalan izgled!.
- Probaš li sada proći kroz drvenu zapreku vidjet ćeš da se brod sudari i vrati na početak.



Spremi promjene u projektu

Izazov: Pobjedi!

- ☐ Možeš li brodu dodati još jednu **ako ... onda** naredbu, tako da igrač pobjedi kada dođe do napuštenog otoka? Kada brod dođe do žutog napuštenog otoka, trabao bi reći 'Toooo!' i tada igra završava. Koristi naredbe:



Spremi promjene u projektu

Izazov: Zvučni efekti

Možeš li dodati zvučne efekte u igru tako da se čuje kada se brod sudari ili kada dođe do otoka? Možeš li dodati glazbu u pozadinu (ako trebaš pomoć, pogledaj projekt 'Rock grupa').



Spremi promjene u projektu

Korak 4: Vremensko ograničenje

Dodajmo vremensko ograničenje u ovu igru tako da igrač treba doći do pustog otoka što je brže moguće.

✓ Zadatci

- Dodaj novu varijablu koja se zove **vrijeme**. Možeš promijeniti izgled nove varijable. Trebaš li pomoć pogledaj projekt 'Istjerivači duhova'.



- Dodaj sljedeće naredbe na pozornicu, tako da brojač odbrojava vrijeme dok brod ne stigne do pustog otoka:





- To je to! Isprobaj svoju igru i vidi koliko brzo možeš doći do pustog otoka!



Spremi promjene u projektu

Korak 5: Prepreke

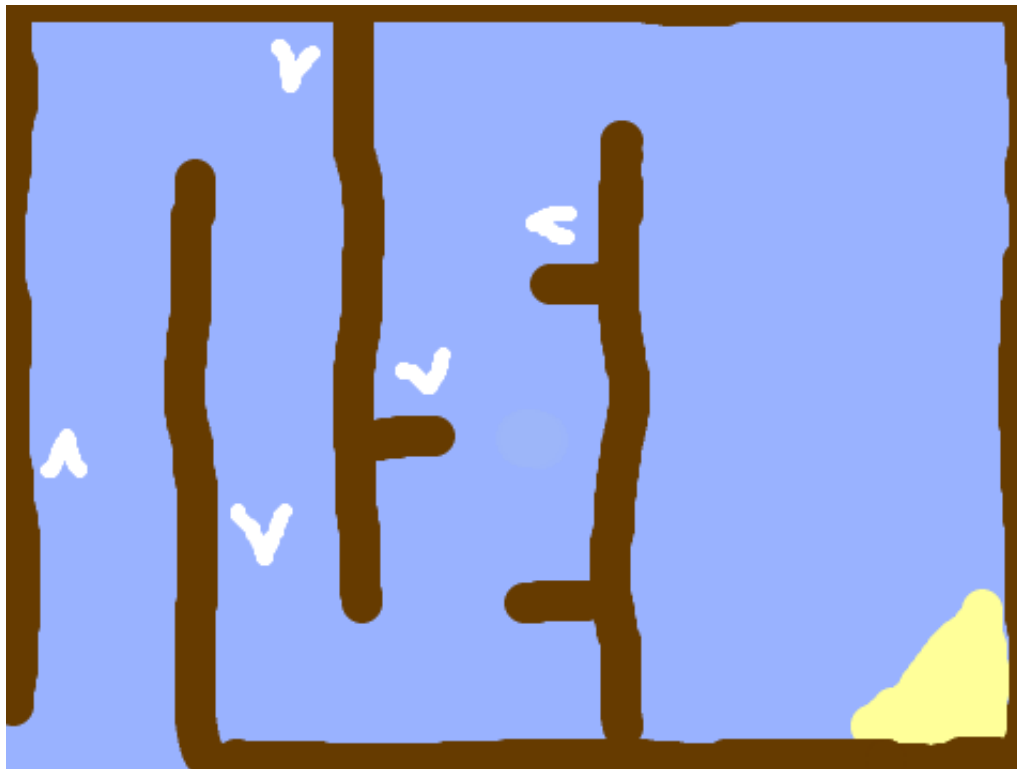
Ova igra je prelagana - dodajmo nešto da bude zanimljivija.



Zadatci

- Najprije dodajmo 'gorivo' svojoj igrici - nešto što će ubrzati brod. Promjeni pozadinu dodajući na nju nekoliko bijelih strelica.



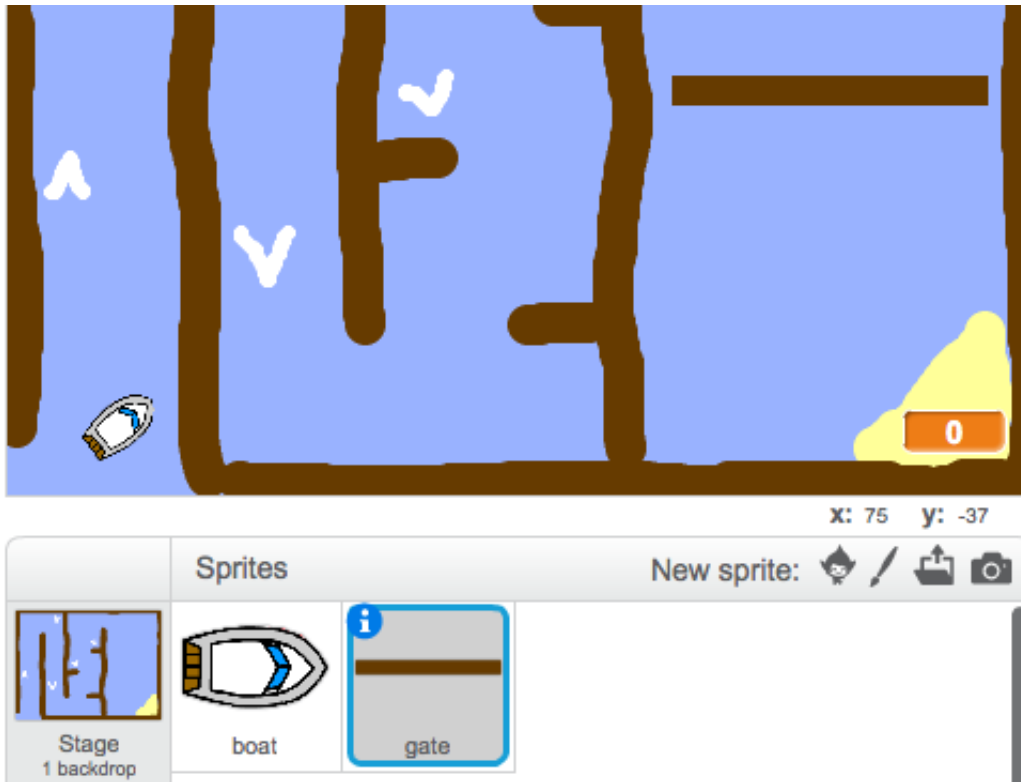


- Sada možeš dodati nekoliko naredbi u blok **ponavljaj**, tako da se brod pomakne za 2 *dodatna* koraka kada dotakne bijelu strelicu.



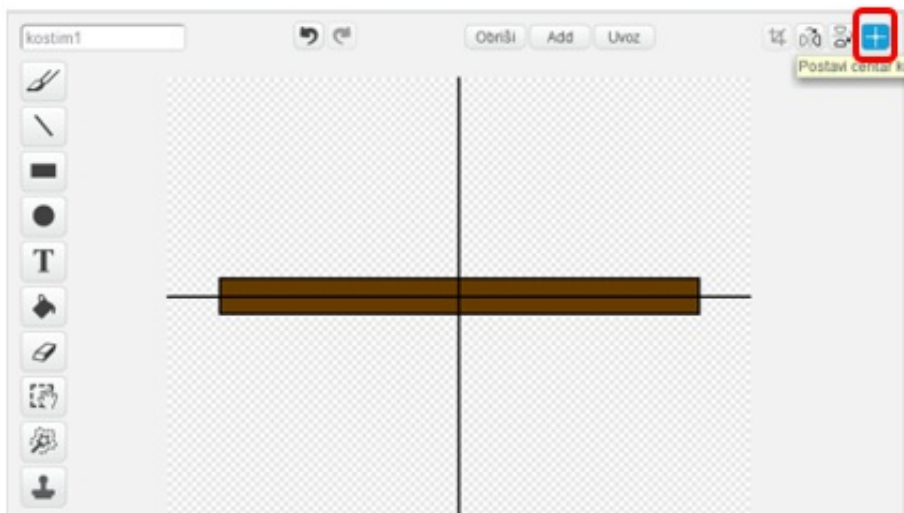
- Možeš dodati i vrata koja se okreću i koja brod treba izbjeći. Dodaj novi lik 'vrata' koji izgleda ovako:





Vodi računa o tome da je boja vrata iste boje kao i drvenih prepreka.

- Centriraj vrata:



- Dodaj naredbe vratima tako da se ona sporo okreću u petlji **ponavljaj**.



- Isprobaj igru. Sada bi trebalo izbjegavati i vrata koja se okreću.





Spremi promjene u projektu

Izazov: Više prepreka!

Možeš li dodati više prepreka u ovu igru? Evo nekoliko ideja:

- ☐ Možeš dodati zeleni mulj u pozadinu, koji će usporiti igrača kada ga dodirne. Za to ćeš trebati naredbu **čekaj**:

čekaj 0.01 sekundi



- ☐ Možeš dodati i objekt koji se pokreće, kao što je balvan ili morski pas!

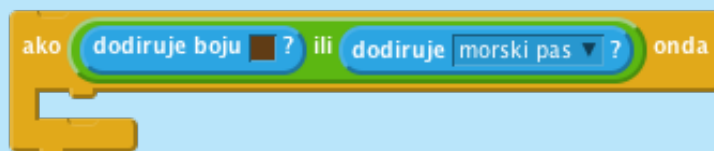


- ☐ Ovi blokovi ti mogu pomoći:

idi 1 koraka

ako si na rubu, okreni se

- ☐ Ako tvoj novi objekt nije smeđe boje, morat ćeš dodati novu naredbu:

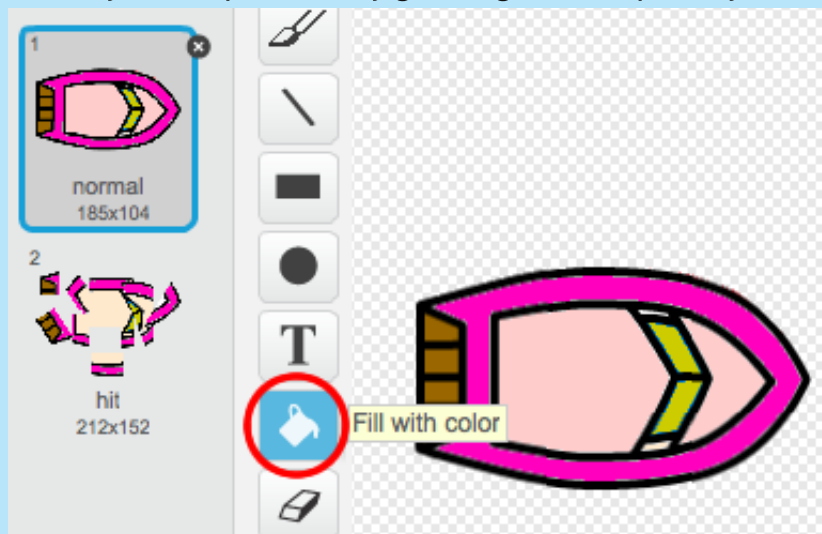


Spremi promjene u projektu

Izazov: Više brodova!

Možeš li pretvoriti svoju igru u utrku između dva igrača?

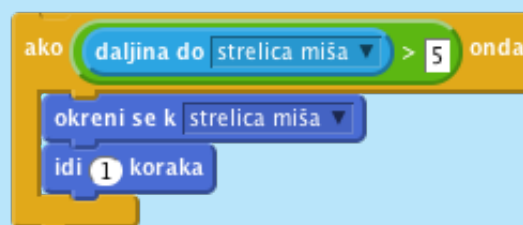
- ☐ Kloniraj brod, preimenuj ga u 'Igrač 2' i promijeni mu boju.



- ☐ Promijeni početnu poziciju drugog igrača izmjenom sljedećeg kôda:

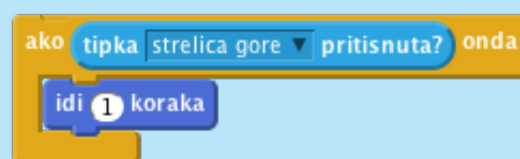
go to x: -190 y: -150

- ☐ Obriši naredbe koje koriste miša za kretanje broda:



...i zamijeni ga s naredbama kojima će se kretanje broda kontrolirati strelicama.

- ☐ Ovo su naredbe kojima će se brod kretati naprijed:



Također ćeš trebati kod za okretanje broda kada se pritisne lijeva ili desnu strelica

njeva ili desna strelica.



Spremi promjene u projektu

Izazov: Više razina!

- ☐ Možeš li napraviti dodatne pozadine tako da igrač može birati različite nivoe igre?



Spremi projekt