



SVEMIRSKI OKRŠAJ

Napravite jednostavnu igru u kojoj igrač upravlja svemirskim brodom kroz 5 sektora svemira, boreći se protiv neprijateljskih brodova.

Početno stanje:

1. Igrač ima svemirski brod sa:
 - 100 energije štita
 - 3 rakete
2. Putovanje je podeljeno na 5 sektora.

Neprijateljski brod:

- Svaki neprijateljski brod ima 50 HP (Health Points)

Tok igre:

Za svaki od 5 sektora:

1. Prikaži trenutno stanje:

Sektor: [trenutni sektor]/5
Energija štita: [preostala energija]
Rakete: [preostale rakete]

2. Generišite nasumičan događaj:

- 80% šansa za pojavu neprijateljskog broda
- 20% šansa za miran prolazak

3. Ako se pojavi neprijateljski brod, prikaži:

Neprijateljski brod se pojavio!
HP neprijatelja: [HP]

4. Igrač bira jednu od 3 akcije:

- a) Laserski napad
 - Nanosi 10-20 štete neprijatelju
 - 80% šansa za pogodak



b) Ispaliti raketu

- Troši 1 raketu
- Nanosi 30-40 štete neprijatelju
- 90% šansa za pogodak

c) Pokušaj bekstva

- 50% šansa za uspešno bekstvo

5. Nakon akcije igrača:

- Prikaži rezultat akcije
- Ako je neprijatelj uništen, prikaži poruku o pobedi

6. Ako neprijatelj nije uništen i igrač nije pobegao:

- Neprijatelj uzvraća udarac
- 70% šansa da pogodi i nanese 10-15 štete igraču

7. Na kraju sektora:

- Ako je energija štita igrača 0 ili manje, igra se završava

Kraj igre:

- Ako igrač preživi svih 5 sektora, pobedio je
- Prikaži koliko je neprijatelja uništeno

Saveti za implementaciju:

- Koristite `random`` modul za generisanje nasumičnih brojeva
- Napravite funkcije za različite akcije (npr. `laserski_napad()`, `ispaliti_raketu()`)
- Koristite petlju `for`` za prolazak kroz sektore
- Čuvajte stanje igre u promenljivama (npr. `energija_stita`, `rakete`)