|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Návod na tvorbu hry**   |  |  | | --- | --- | | **Úloha č. 10 Riadenie Korytnačky:**  Naprogramujeme jednoduchú hru v ktorej budeme riadiť korytnačku kľukatou cestou z klávesnice:  šípka vľavo - otočenie doľava šípka vpravo - otočenie doprava šípka hore - otočenie hore šípka dole - otočenie dole.   Korytnačka  budeme musieť prísť do cieľa, pričom nesmieme zísť z cesty. Ak zíde z  cesty korytnačka sa zastaví – v stavovom riadku sa vypíše BÚM, v textovom okne sa vypíše " Nezvládol si riadeniu skús novú hru" a prehra sa zvuk nabúrania. Po príchode do cieľa sa v stavovom riadku vypíše "Hurá cieľ" v textovom okne "Blahoželáme" a prehrá sa zvuk potlesk. Hru naprogramujte, tak že korytnačka sa bude stále pohybovať a  riadenie korytnačky bude z klávesnice šípkami. | **Čo sa pri programovaní  hry naučíme:**   * kresliť v Imagine * prácu s textom * zmeniť druh veľkosť a tvar písma v textovom poli * príkazy pre riadenie – otáčanie korytnačky * naučíme sa vytvárať podmienky pre vetvenie * naučíme sa spustiť – prehrať zvukový súbor |  |  |  | | --- | --- | | **Postup**  **1.Zapneme panel kreslenie,**  nakreslíme cestu, kde okraje cesty budú vyznačené červenou, lebo v programe sa bude testovať či nieje pod korytnačku červená farba, ak áno to znamená že sme nezvládli riadenie a program sa ukončí. V cieli by mala byť farba cesty podľa obr. žltá  lebo v programe  sa bude testovať či je pod korytnačkou žltá farba, ak áno znamená to že sme  došli do cieľa.   Okolie cesty môže byť vyfarbené zelenou farbou. | http://www.sougbj.edu.sk/imagine/obr/vetvenie/ikona.PNG  http://www.sougbj.edu.sk/imagine/obr/navod%20hra/1.jpg | |

|  |
| --- |
| **2.  Program**    **viem pohyb**  **ph**   */ zdvihneme pero hore aby korytnačka nekreslila za sebou stopu*  **ak kláves?**       */príkazy pre riadenie – otáčanie korytnačky*  **[akJe kláves**   */ pre jednotlivé klávesy nadefinujeme smer ako sa ma otočiť korytnačka*  **[hore   [nechSmer 0]**   */stlačením šípka hore sa korytnačka otočí v smere šípky hore príkaz****nechsmer 0***  **vľavo  [nechSmer 270]**  */stlačením šípka vľavo sa korytnačka otočí v smere šípky vľavo*  **vpravo [nechSmer 90]** */stlačením šípka pravo sa korytnačka otočí v smere šípky pravo*  **dole   [nechSmer 180]]]** */stlačením šípka dole sa korytnačka otočí v smere šípky dole*    **k1'do 0.3** / *korytnačka k1 sa pohne dopredu krokom 0,3*  **ak farbabodu="červená [píš [BUM]**  */skúmame farbu aká je pod korytnačkou ak je červená vypíše do*  *stavového riadku*  BUM  **odštartuj [hrajSúbor "Bomb.wav]** */ prehrá zvuk Bomb.wav ak je  pod korytnačkou*  *červená farba*  **text1'nechHodnota "|Nezvládol si riadenie skús novú hru.|**  */ ak je červená farba*  *pod korytnačkou vypíše do  textového poľa 1  daný text*  **čakaj 1500**   */ čaká*  **text1'nechPísmoVCelomTexte [|Tahoma| [10 700 1 0 1 0]]** */  vt extovom poli 1 zmení písmo na písmo v zátvorkách*  **čakaj 1500**  **text1'nechPísmoVCelomTexte [|Tahoma| [14 700 1 0 1 0]]** */  v textovom poli 1 zmení písmo na písmo v zátvorkách*    **ukonči]** */ pri nabúraní do červenej farby sa pohyb korytnačky ukonči – ukončí sa beh celého programu*    **ak farbabodu="žltá [píš [Hurá cieľ]**   */skúmame farbu aká je pod korytnačkou ak je žltá vypíše do*  *stavového riadku*  Hurá cieľ  **odštartuj [hrajSúbor "Applause.wav]** *prehrá zvuk*  **text1'nechHodnota "|Blahoželáme|**  */ ak je žltá farba pod korytnačkou vypíše do  textového poľa  daný text*  **text1'nechPísmoVCelomTexte [|Tahoma| [14 700 1 0 1 0]]** */  v textovom poli 1 zmení písmo na písmo v zátvorkách*  **ukonči]**  / *ak je pod korytnačkou žltá farba – farba cieľa  ukončí sa beh celého programu*    **čakaj 10**  **pohyb**  **koniec**    **3. Umiestnenie textových polí a tlačidiel**    http://www.sougbj.edu.sk/imagine/obr/navod%20hra/popistl.jpg  ***Tlačidlo 1 Nová hra* : nechpoz [-343 -223] nechsmer 0 text1'nechhodnota "**  nechpoz [-343 -223] nechsmer 0   - *poloha korytnačky pri štarte*    text1'nechhodnota " – *pri spustení novej hry sa zmaže text v textovom poli text1*    ***Pri stlačení tlačidla Nová hra sa korytnačka vráti na začiatok cesty a v textovom poli sa zmaže text***    http://www.sougbj.edu.sk/imagine/obr/navod%20hra/t1.PNG    **Tlačidlo 2 pohyb**  pohyb - *spustí sa program pohyb*  ***Pri stlačení tlačidla pohyb sa dá korytnačka do pohybu, pri opätovnom  stlačení sa korytnačka zastaví***    http://www.sougbj.edu.sk/imagine/obr/navod%20hra/t2.PNG |