



Felix i Herbert

Uvod

Zajedno ćemo napraviti igru u kojoj mačak Felix ganja miša Herberta. i pokušati da izbjegneš Felixa. Što duže uspiješ da izbjegneš Felixa to Felix uhvati.



Korak 1: Felix ganja kompj

✓ Spisak

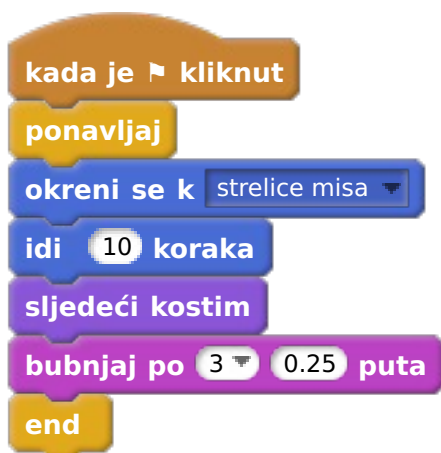
☐ Započni novi projekt.

☐ Pritisni na **i** u kutu od  i nazovi figuru **Felix**.

☐ Stavi **stil rotiranja** da bude . Felix će se onda kretati sam

☐ Pritisni na pozornicu  lijevo od Felixa. Izaberi pozadinu i zatim

☐ Pritisni na Felixa, odaberi karticu **Skripte** i programiraj program



Probaj program

Pritisni zelenu zastavu.

☐ Prati li Felix tvog kompjuter miša?

- ☐ Izgledali da Felix hoda kada se kreće?
- ☐ Kreće li se Felix u točnoj brzini?
- ☐ Pritisni crveni stop simbol da zaustaviš program.

Spasi projekt



Scratch spašava sve tvoje projekte automatski. Ali je ipak mudro da p

- ☐ Pritisni **Datoteka** i **Spremi**.

Korak 2: Felix ganja Herbe

Želimo da Felix slijedi Herberta umjesto kompjuter miša.

Spisak

- ☐ Dodaj novu figuru, pritisni  iznad Felixa. Izaberi kategoriju **Živ**
- ☐ Nazovi novu figuru **Herbert**.
- ☐ Smanji Herberta tako da bude manji od Felixa. Pritisni  na vrh
- ☐ Pritisni na Herberta, odaberi karticu **Skripte** i programiraj prog



Probaj program

Pritisni zelenu zastavu.

- ☐ Kreće li se Herbert zajedno sa kompjuter mišem?
- ☐ Ganja li Felix Herberta?

Korak 3: Felix nam treba ja
Herberta



Spisak

- ☐ Promjeni Skripte od Felixa tako da bude isti kao program ispoc



Probaj program

Pritisni zelenu zastavu.



Javi li nam Felix kada uhvati Herberta?

Korak 4: Herbert se pretva
Felix uhvati





Spisak



Promjeni **Skripte** od Felixa tako da program pošalje poruku da



- ☐ Izaberi Herberta i pritisni **Kostimi** pored **Skripte**.
- ☐ Pritisni na  i izaberi kategoriju **Mašta** pa onda kostim **ghost2a**.
- ☐ Smanji malo veličinu, pritisni 6 puta na .
- ☐ Promjeni imena Herbertovih kostima. Miš kostim nazovi **Živ** a c
- ☐ Pritisni na **Skripte** i dodaj ovaj program. Zadrži stari program.





Probaj program

Pritisni zelenu zastavu.

- ☐ Da li se pretvori Herbert u duha kada ga Felix uhvati?
- ☐ Čuješ li zvukove na točnim mjestima?
- ☐ Stoji li Felix dovoljno dugo tako da Herbert uspije da pobjegne?

Korak 5: Bodovi

Želimo da saberemo bodove da bi vidjeli ko najbolje čuva Herberta oc sekunde. Kada Felix uhvati Herberta smjanujemo bodove za 10.



Spisak

- ☐ Pritisni na **Skripte** i pod **Podaci** pritisni na **Napravi varijablu** sve likove (figure). Pritisni OK.

Nova varijabla

Ime varijable: Bodovi

☒ Za sve likove ☐ Samo za ovog lika

OK Pon

Bodovi će se sada pojaviti gore lijevo na tvojoj igrici.

- ☐ Pritisni na **Pozornica** lijevo od Felixa. Izaberi **Skripte** i dodaj o



Probaj program

Pritisni zelenu zastavu.

- ☐ Mjenjaju li se bodovi svake sekunde?

- ☐ Smanjuju li se bodovi za 10 kada Felix uhvati Herberta?
- ☐ Što se desi kada Felix uhvati Herberta prije nego što dobiješ 10
- ☐ Kada pokreneš igricu na novo, vrate li se bodovi na 0?

Spasi projekt

To je to! Bravo, sada možeš igrati svoju igricu.

Podjeli igricu sa svojom porodicom i prijateljima. Pritisni na [Dijeli](#) gc

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** Pr
Oversetter: Goran Stene Solomonovic