









### Uvod

Zajedno ćemo napraviti igru u kojoj mačak Felix ganja miša Herberta. Ti češ kontrolirati Herberta sa tvojim kompjuter mišem i pokušati da izbjegneš Felixa. Što duže uspiješ da izbjegneš Felixa to ćeš više bodova dobiti. Ali pazi, gubiš bodove kad te Felix ubvati



# Korak 1: Felix ganja kompjuter miša



sljedeći kostim

bubnjaj po 3v 0.25 puta



Pritisni zelenu zastavu.

Ganja li Felix Herberta?

Kreče li se Herbert zajedno sa kompjuter mišem?

# Korak 3: Felix nam treba javiti da je uhvatio Herberta



Promjeni Skripte od Felixa tako da bude isti kao program ispod:

```
ponavljaj

okreni se k strelice misa v
idi 18 koraka
sljedeći kostim
bubnjaj po 3 v 0.25 puta
ako dodiruje Herbert v ? onda

govori Uhvatio sam te! 1 sekundi
```



Pritisni zelenu zastavu.

Javi li nam Felix kada uhvati Herberta?

## Korak 4: Herbert se pretvara u duha kada ga Felix uhvati



Promjeni Skripte od Felixa tako da program pošalje poruku da je Herbert uhvačen:

```
kada je * kliknut

ponavljaj

okreni se k strelice misa v

idi 10 koraka

sljedeći kostim

bubnjaj po 3 v 0.25 puta

ako dodiruje Herbert v ? onda

pošalji Uhvatio v

govori Uhvatio sam te! 1 sekundi
čekaj 1 sekundi
```

Izaberi Herberta i pritisni Kostimi pored Skripte .

Pritisni na 💠 i izaberi kategoriju <mark>Mašta</mark> pa onda kostim <mark>ghost2a</mark> (duh).
Smanji malo veličinu, pritisni 6 puta na 💥.
Promjeni imena Herbertovih kostima. Miš kostim nazovi Živ a duh kostim Duh.
Pritisni na Skripte i dodaj ovaj program. Zadrži stari program.
promijeni kostim u Duh v  čekaj 0.5 sekundi  promijeni kostim u Živ v
promijem kostim u ZIV V



# 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 od Felixa. Počinjemo sa 0 bodova i dodajemo bod svake sekunde. Kada Felix uhvati Herberta smjanujemo bodove za 10.



Pritisni na Skripte i pod Podaci pritisni na Napravi varijablu . Nazovi varijablu Bodovi i izaberi da bodovi važe za sve likove (figure). Pritisni OK.



Bodovi če se sada pojaviti gore lijevo na tvojoj igrici.

Pritisni na Pozomica lijevo od Felixa. Izaberi Skripte i dodaj ova dva programa:

```
postavi Bodovi ▼ na 0
  čekaj 🕕 sekundi
  promijeni Bodovi ▼ za 1
kada primim Uhvatio ▼
promijeni Bodovi ▼ za [-10]
```

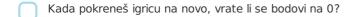
## Probaj program

#### Pritisni zelenu zastavu.

Mjenjaju li se bodovi svake sekuno	le?

Smanjuju li se bodovi za 10 kada	a Felix uhvati Herberta?
----------------------------------	--------------------------

Što se desi kada Felix uhvati Herberta	prije ne	nego sto	dobijes 1	10	bodova?
--	----------	----------	-----------	----	---------





# Spasi projekt

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

Podjeli igricu sa svojom porodicom i prijateljima. Pritisni na Dijeli gore desno na ektranu.

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service Forfatter: Prevedeno s Code Club UK

Oversetter: Goran Stene Solomonovic