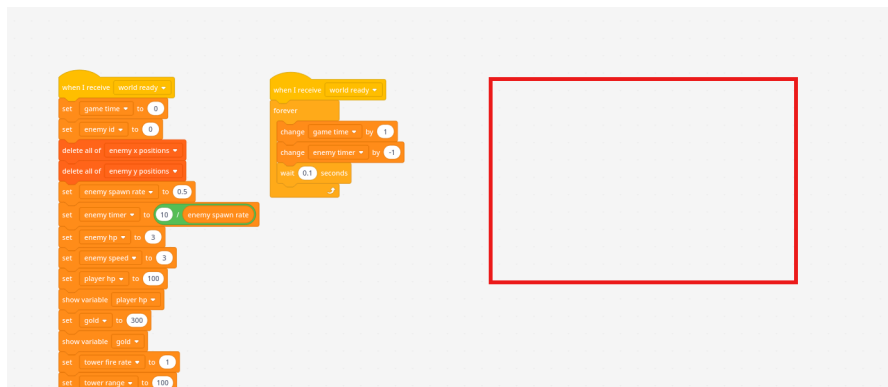
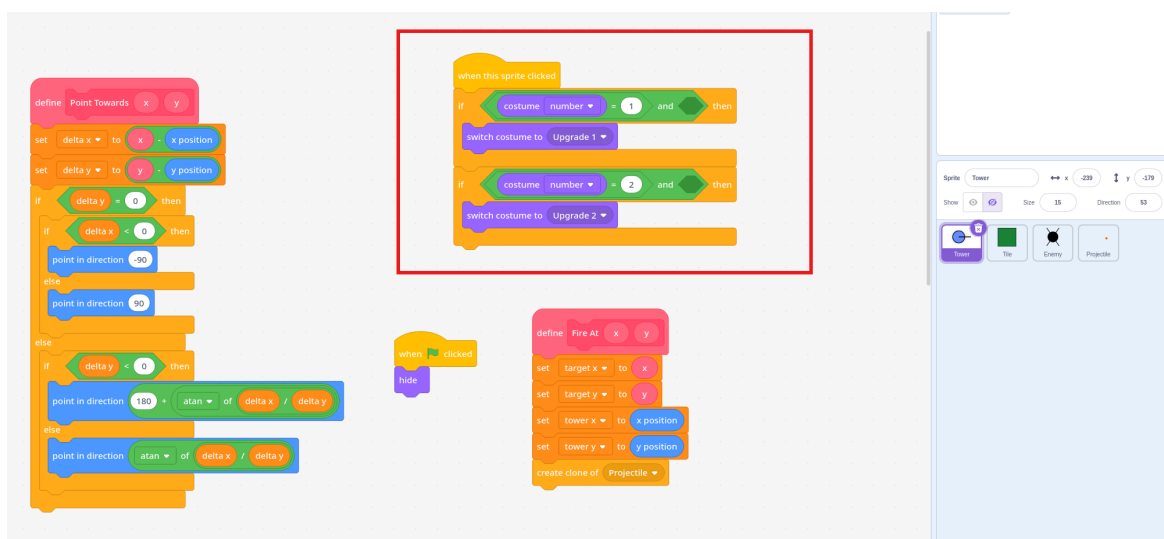


# Test ze Scratche

1. [1 bod] Přidejte do Stage podmínku, která způsobí konec hry, když proměnná player hp klesne na 0.

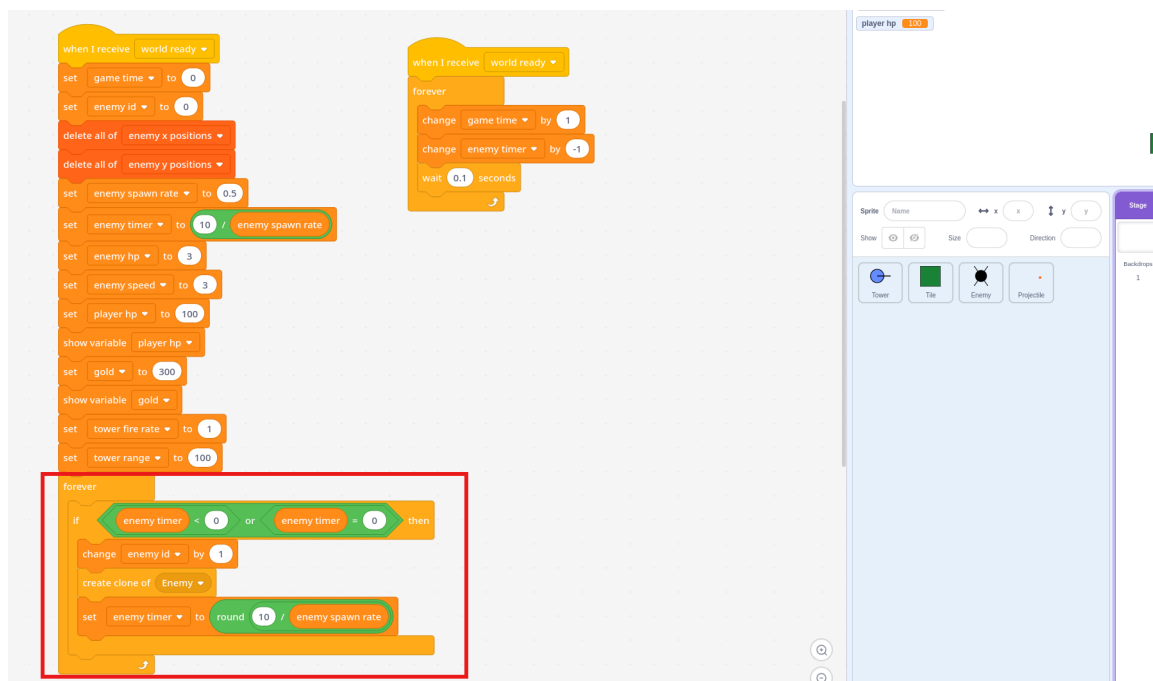


2. [2 body] Zařídte, aby při kliknutí na věž dostala tato upgrade tím, že se jí zvýší range a fire rate. Upgrade smí nastat jedině, když má hráč dostatek gold. Základní strukturu už máte připravenou. Nezapomeňte odečíst z gold cenu upgradu.



3. [3 body] Zařídte, aby (ve Stage) každých 100 jednotek herního času (proměnná game time) došlo ke zvýšení hodnot enemy spawn rate, enemy speed a enemy hp. **Pozor**, enemy hp musí být celé číslo. Zkuste hodnoty volit tak, aby hra byla hratelná.

**Hint:** Operátor mod značí zbytek po dělení.



4. [1 bod] Přidejte do spritu Enemy podmínku, která způsobí, že mu klesne hodnota hp o 1, kdykoli se dotkne spritu Projectile.

