







Uvod

Zajedno ćemo napraviti igru u kojoj mačak Felix ganja miša Herberta. Ti ćeš 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 uhvati.

□

Korak 1: Felix ganja kompjuter miša

✓ Spisak

- ☐ Započni novi projekt.
- ☐ Pritisni na  u  kutu od i promjeni nazovi figuru **Felix**.
- ☐ Stavi «stil rotiranja» da bude . Felix će se onda kretati samo lijevo i desno.
- ☐ Pritisni na pozornicu  lijevo od Felixa. Izaberi pozadinu i zatim pritisni OK.
- ☐ Pritisni na Felixa, odaberi karticu **skripte** i programiraj program ispod:



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 po nekad spasiš tvoj projekt.

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

Korak 2: Felix ganja Herberta

Želimo da Felix slijedi Herberta umjesto kompjuter miša.

Spisak

- ☐ Dodaj novu figuru, pritisni  iznad Felixa. Izaberi kategoriju **Životinje** i **Mouse1** (miš). Pritisni OK.
- ☐ Nazovi novu figuru **Herbert**.
- ☐ Smanji Herberta tako da bude manji od Felixa. Pritisni  na vrhu stranice 6 puta.
- ☐ Pritisni na Herberta, odaberi karticu **Skripte** i programiraj program ispod:



Probaj program

Pritisni zelenu zastavu.

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

Korak 3: Felix nam treba javiti da je uhvatio Herberta

Spisak

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



Probaj program

Pritisni zelenu zastavu.



- ☐ Javi li nam Felix kada uhvati Herberta?

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

Spisak

- ☐ Promjeni **Skripte** od Felixa tako da program pošalje poruku da je Herbert uhvaćen:



- ☐ Izaberi Herberta i pritisni **Kostimi** pored **Skripte**.
- ☐ Pritisni na  i izaberi kategoriju **Mašta** pa onda kostim **ghost2a** (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.



Probaj program

Pritisni zelenu zastavu.

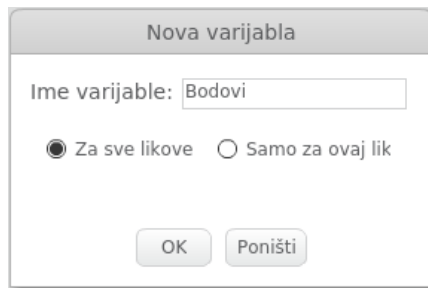
- ☐ Da li se pretvori Herbert u duha kada ga Felix uhvati?
- ☐ Čuješ li zvukove na točnim mjestima?
- ☐ Stoji li Felix dovoljno dugo tako da Herbert uspije da pobjegne?

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 smanjujemo bodove za 10.

✓ Spisak

- ☐ 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 će se sada pojaviti gore lijevo na tvojoj igrici.

- ☐ Pritisni na **Pozornica** lijevo od Felixa. Izaberi **Skripte** i dodaj ova dva programa:



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 bodova?
- ☐ 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** gore desno na ekranu.

Licenca: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Autor:** Prevedeno s [Code Club UK](#)
Prevoditelj: Goran Stene Solomonovic