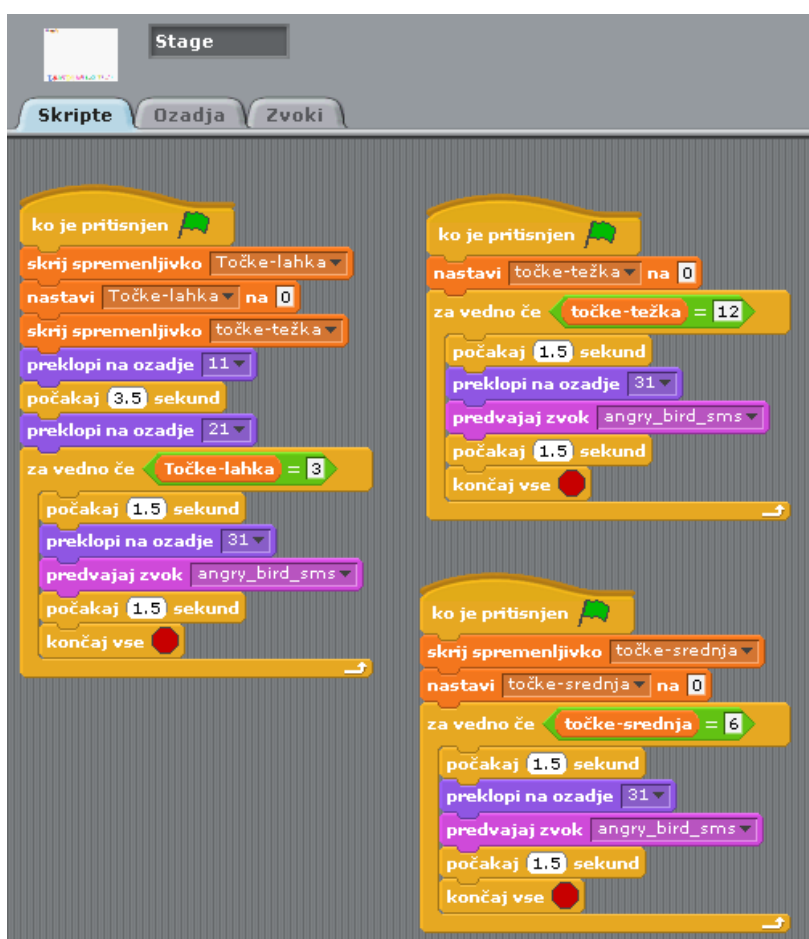
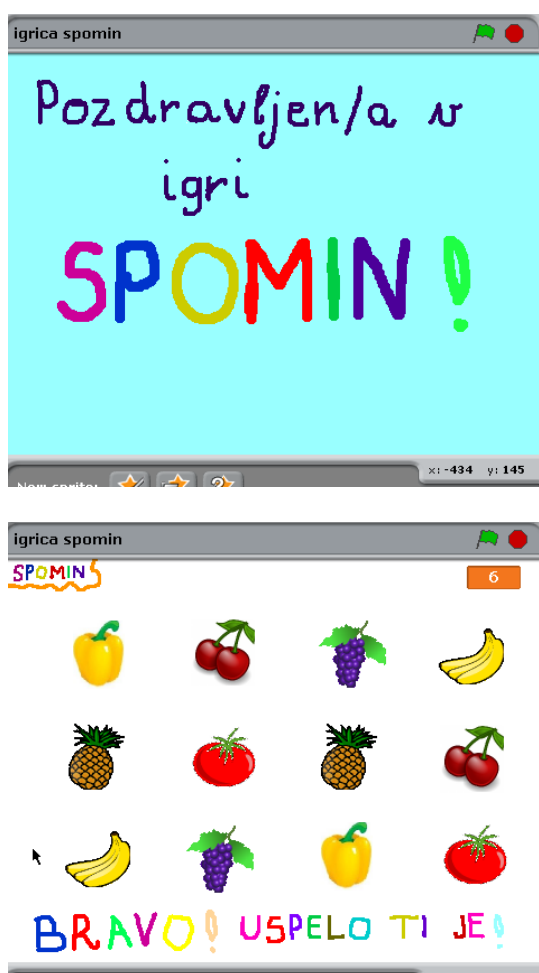


3 Igra Spomin - Scratch

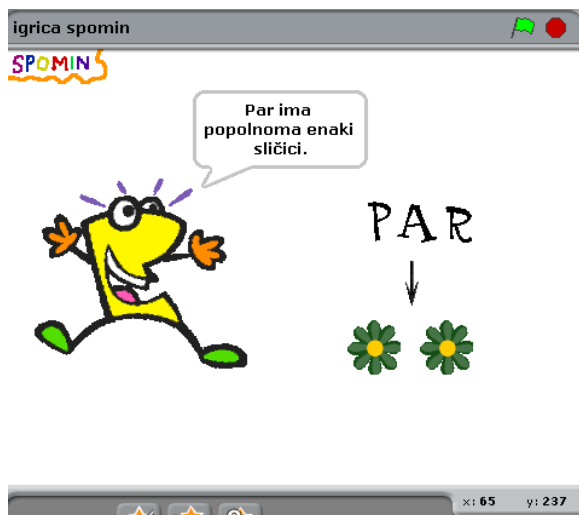
3.1 Besedilo naloge

Igra Spomin je klasična igra, kjer moramo najti vse pare sličic. Igra je namenjena tudi otrokom, saj je preprosto zgrajena, za sličice je uporabljeno sadje in zelenjava. Ob zagonu igrice se prične predvajati glasba, pojavi se pozdravno okno in za tem figura Erik, ki poda nekaj navodil igre (navodila lahko prekinemo). Ob koncu glasbe se pojavi gumb Začni s katerim poženemo igro, izberemo težavnostno stopnjo (lahka, srednja, težka) in že lahko iščemo pare. Sličice so najprej zakrite (v drugi obleki), ob vsakem najdenem paru dobimo 1 točko. Ko najdemo vse pare, se izvede zaključni pozdrav in igre je konec.

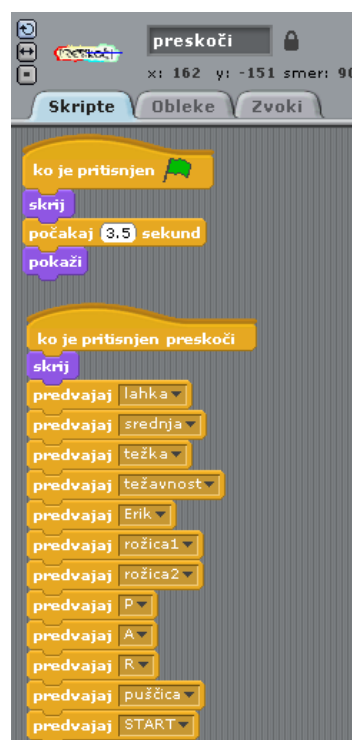
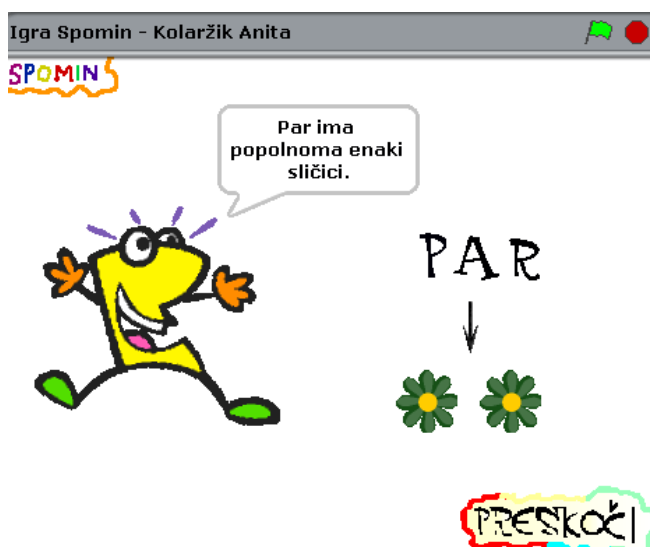
3.2 Opis rešitve in zaslonske slike z igro »v živo«



Pozdravno okno oz. ozadje se prikaže, ko poženemo igro in se po določenem času prestavi na drugo ozadje. Spremenljivke Točke vseh treh težavnostnih stopenj nastavimo na 0 in skozi igro preverjamo kdaj bomo dosegli vse možne pri posamezni stopnji. Takrat se izvede zaključni pozdrav ter konec igre.



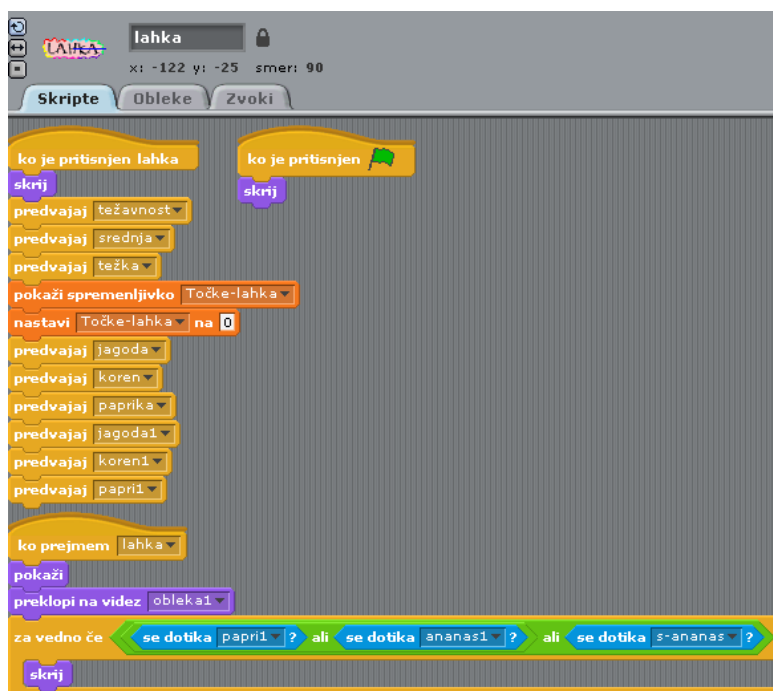
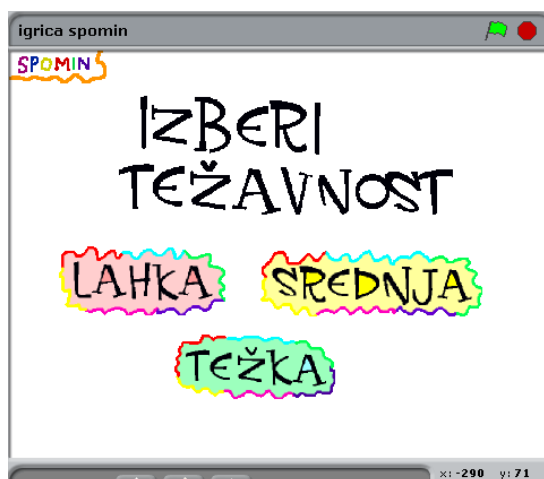
Glasba se prične predvajati, prikazovanje figure Erik in ostalih (P,A,R, puščica, rožici) je časovno nastavljeno. Ostale figure so skrite.



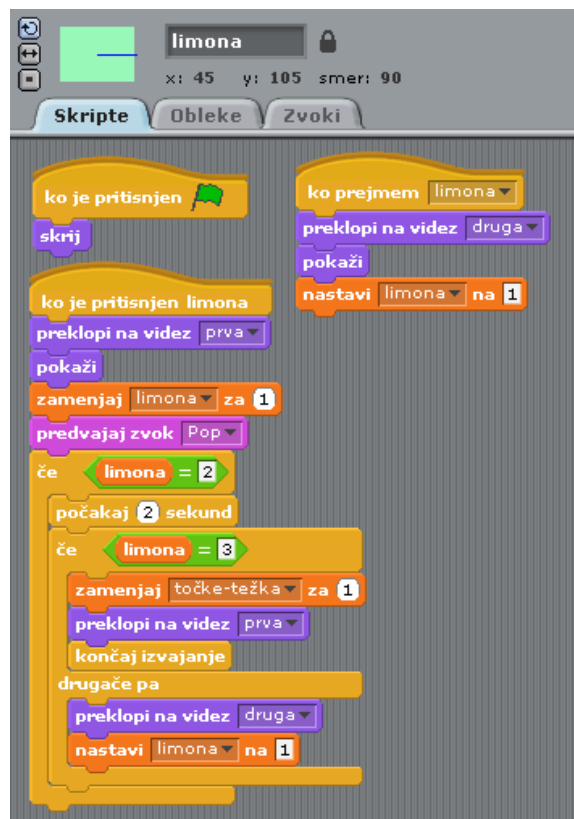
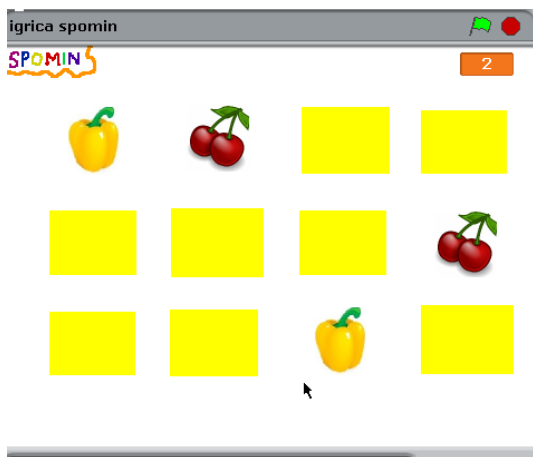
Pojavi se še gumb Preskoči, kar pomeni, da lahko z njim prekinemo navodila in sledi izbira težavnostne stopnje. Navodila prekinemo tako, da se vse figure za navodila skrijejo oz. zamenjajo obleko za majhno belo piko, katera ni vidna. Namreč ko pritisnemo gumb, se predvajajo ostale figure, pri figurah pa nastavimo kaj se zgodi, ko jo predvajamo. To omogoča povezovanje med figurami.



Po določenem času se prikaže gumb za zagon, ob kliku se gumb skrije in se za njim predvaja izbor težavnostne stopnje, tako da se te figure prikažejo in po izboru stopnje skrijejo. Da se skrijejo vse, je odvisno, če se dotikajo katere od sličic. Pri vsaki stopnji je določena najbližja slička.



Ob izbiri tež. stopnje se predvajajo ustrezne sličice. Spodaj je primer srednje tež. stopnje, kjer se prikaže 12 sličic, ko kliknemo na sličico se predvaja »pok« in sličica se odkrije oz. zamenja obleko. Prva obleka je dejanska sličica (sadje oz. zelenjava), druga obleka pa barvast pravokotnik. Če v 3 sekundah ne najdemo njenega para, se zakrije nazaj. Za ugotovitev ali sta sličici par so uporabljene pomožne spremenljivke z nastavljenimi začetno vrednostjo (npr. 2). Ob kliku na sličico se je ta vrednost povečala za 1, saj ima druga sličica dodano isto spremenljivko in nato vrednost doseže 3, kar pomeni, da je par najden in dobimo 1 točko. Spremenljivka si namreč zapomni, katero sličico smo kliknili. Par ostane potem odkrit.



Nadgradnja:

Sličice bi se lahko prikazale na naključnem mestu, vendar ob tem bi se zakrivate in ne bi bilo pregledno, če bi se vsaka prikazala kjerkoli. Poskusila sem s seznamom, vanj vstavila elemente od 1-6 (lahka tež. stopnja) in bi se potem sličico glede na naključno izbiro postavile na določeno mesto. Ampak ker se sličice izvajajo ena za drugo, lahko katera izbere enako mesto, z brisanjem že izbranih iz seznama pa mi ni delovalo, tako da žal igre nisem uspela nadgraditi do te stopnje.