

## Igra v SCRATCH: Kill the Bird

### Predstavitev igre

Naloga je bila predstaviti neko igro v Byob ali Scratch. Izbrala sem program Scrath. Naredila sem igro 'Kill the bird' v kateri streljaš ptice. Ptice so narejene kot animacija s petimi različnimi slikami, gibajo pa se po diagonali z manjšimi odstopanji. Ko ptico zadanemo, prične ta padati enakomerno po diagonali, poleg zvoka pištole, kasneje šibrovke, pa slišimo zvok ptice. Na voljo imamo 24 nabojev oz. strellov. Prvih 12 nabojev izstrelimo iz navadne pištole, ko preteče pol sekunde pa se ta avtomatsko spremeni v šibrovko. Tudi zvok orožij je drugačen, slišimo pa tudi zvok polnjenja.

Na igri je vidno tudi štetje nabojev in sicer šteje koliko krat smo streljali, koliko je zgrešenih strellov in koliko je zadetkov, vidimo pa tudi položaj miške (x,y).

V splošnem je naša naloga da ustrelimo največ ptic možno.

### Igranje igre

S pritiskom na zeleno zastavo, se začne odštevanje.





Po treh sekundah se igra prične.



Ptice se z manjšim odmikom gibljejo po diagonali.



Ko ptico zadaneš, pada po istem kotu navzdol, pri tem pa se poveča števec zadetih strellov.



Po dvanajstih strelah se pištola spremeni v šibrovko, spremeni se tudi zvok izstrelka.



Ko porabimo vseh 24 strelav se igra zaključi, vidni so zgrešeni in zadeti strelji.

## Opis kode

Koda je sestavljena iz treh delov:

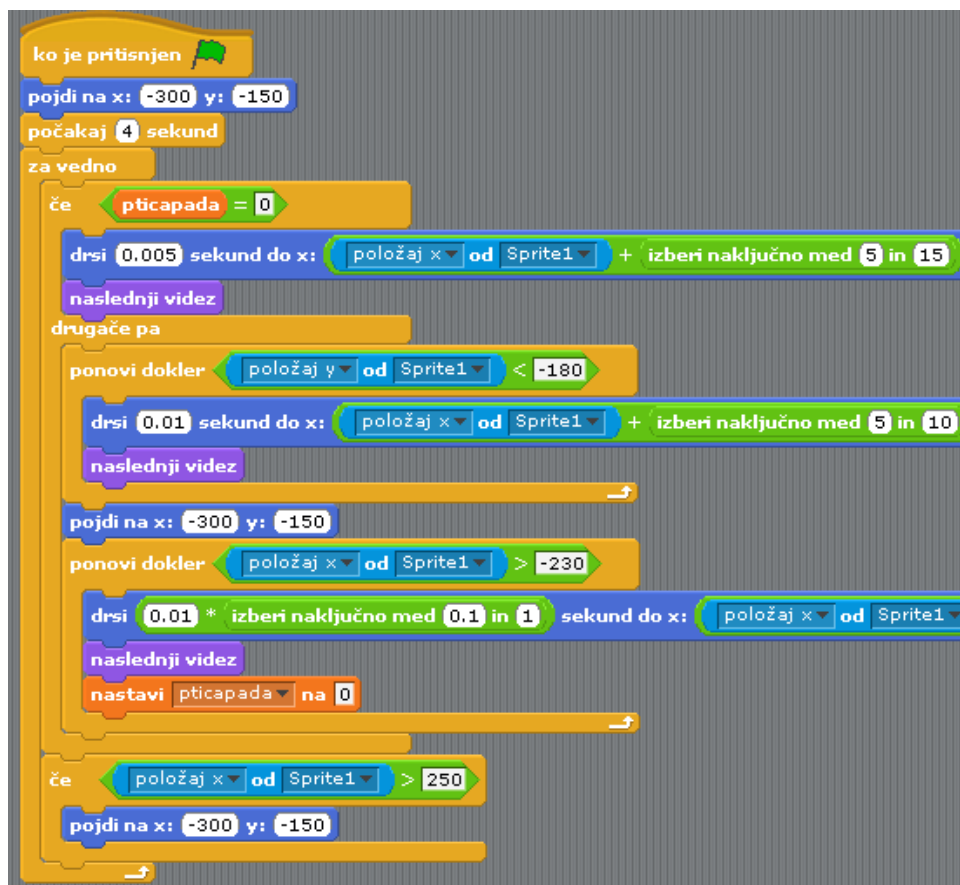
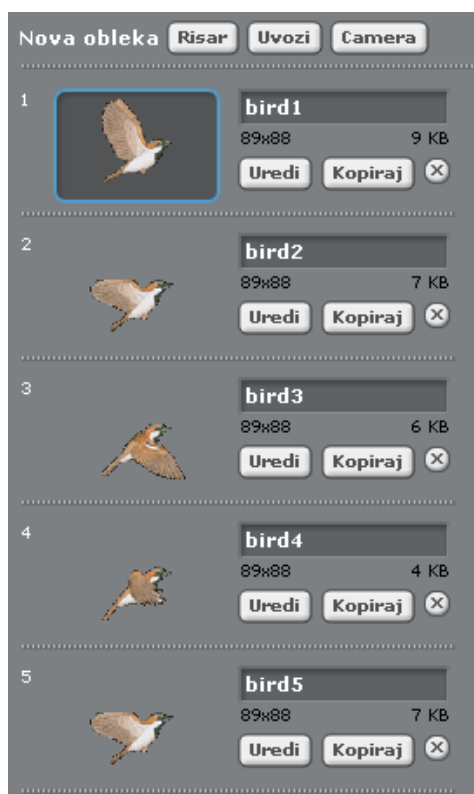
- Odzadje
- Animacija ptic
- Streljanje

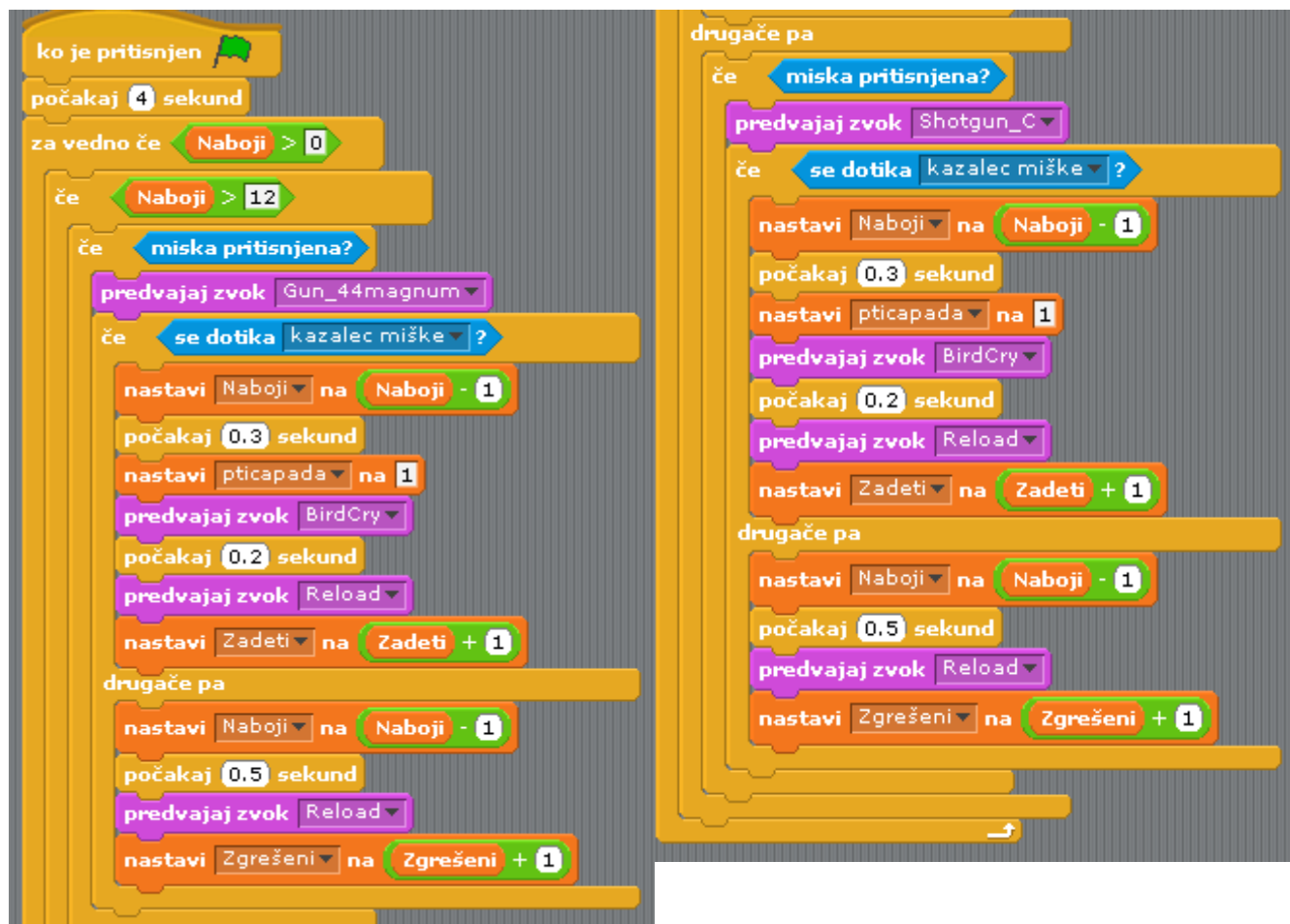
Odzadje je sestavljeno iz skripte in slik za odzadje:



Na začetku je odzadje brez ptic in čaka uporabnika da pritisne zeleno zastavo da se igra prične

Animacija ptice je sestavljena iz skripte, petih slik za animacijo ptice in štirih različnih zvokov. Ti so: zvok ko zadanemo ptico, dveh različnih zvokov orožij – pištola, šibrovka in zvoka polnitve orožja.

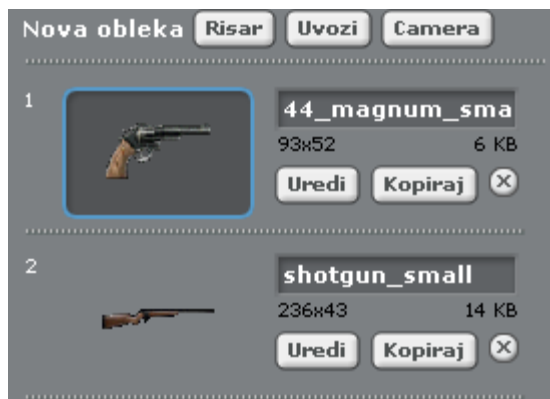




Zaradi predolge kode sem jo razdelila v tri slike.

Prva slika opisuje položaj ptice v primeru ko je ne zadaneš in ko jo. Druga opisuje streljanje s pištolo oz. šibrovko. Ko izstrelimo naboj, se števec nabojev iz 24 zmanjša za 1. Ko ustrelimo ptico, se predvaja zvok "birdCry", števec zadetih se poveča za 1, sliši pa se tudi zvok izstrelka in kasneje polnitev orožja. Če ptico zgrešimo se števec zgrešenih poveča za 1.

Streljanje je sestavljeno iz skripte, dveh različnih slik za orožja in zvoka ko zadanemo ptico.



Ko se igra začne, se prikaže pištola, katera ima 4 sekunde raznika med streljanje.

Uvožena sta 2 zvoka in 2 sliki – pištola in šibrovka