

Igro poženemo s klikom na zeleno zastavico, nato se začne odštevati čas igranja in liki se začno premikati po zaslonu. Dosežene točke so tedaj 0.

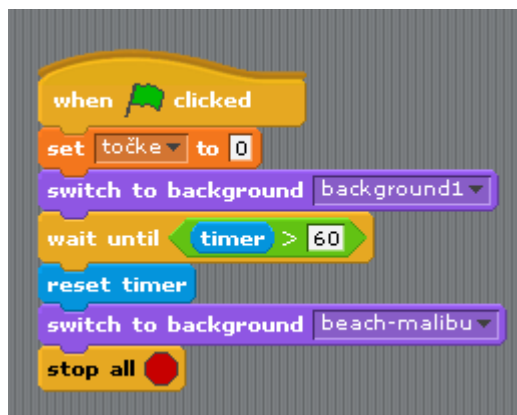
Igri so dodani tudi zvočni efekti, ko padejo dežne kaplje se zasliši zvok vode, pa tudi ostali zvoki, ko se metulj dotakne cvetlice, oziroma čebele in kobilice.

Bolj spreten kot bo igralec in več cvetliclic bo obiskal v 60 sekundah, več točk si bo torej pridobil. Ko čas poteče, se nam na zaslonu napiše besedilo KONEC IGRE!, liki se ustavijo. Na zaslonu so prikazane točke, ki jih je igralec zbral.

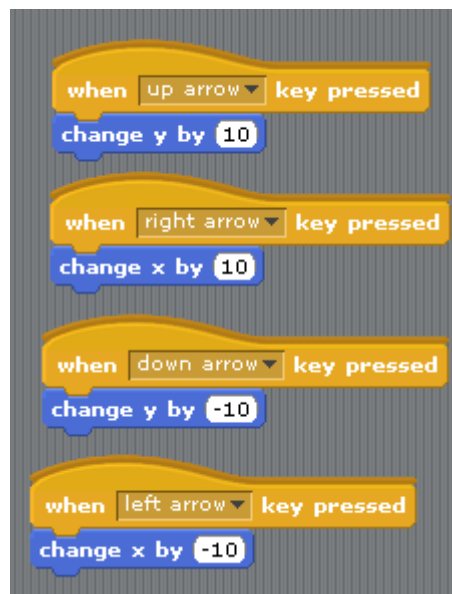


KODA

Kodo za igro bomo pisali za vsak element posebej. Najprej to storimo za ozadje (stage). Dodamo ukaz, ko pritisnemo zeleno zastavico (when (zastavica) clicked), ponastavimo spremenljivki točke vrednost 0, nato preklopimo na prvo ozadje, sledi pogoj, wait until timer > 60, torej počakamo dokler ne poteče čas igranja, ki smo ga nastavili na 60 sekund. Sedi ukaz reset timer, torej štoparico spet postavimo na 0, preklopimo na drugo ozadje in ustavimo vse postopke.



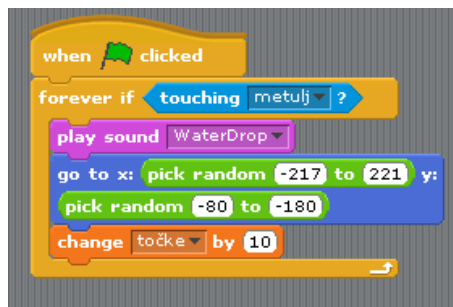
(koda ozadje)



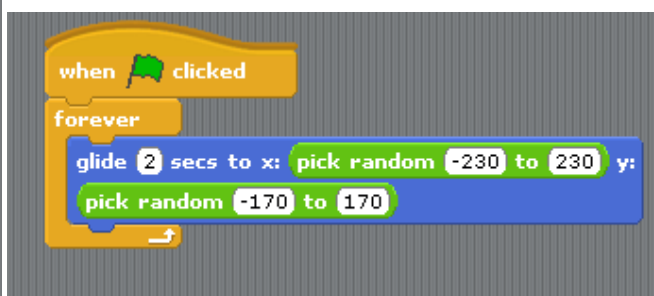
(koda metulj)

Sledi koda za metulja. Metulj ima le funkcijo premikanja, zato dodamo ukaze, za koliko se spremenijo x in y koordinate, ko pritisnemo določene puščice. Določimo naj se koordinate spremenijo za 10.

Pri cvetlicah je koda identična pri vseh treh. Zopet najprej uporabimo ukaz ko je pritisnjen gumb zelena zastava, nato pa zanka, forever if touching metulj. Torej vedno ko se roža in metulj dotikata, se najprej zasliši melodija, nato se roža naključno premakne (pick random), določimo le meje v katerih lahko računalnik izbira koordinate. Na koncu seveda še spremenimo točke in sicer za 10.

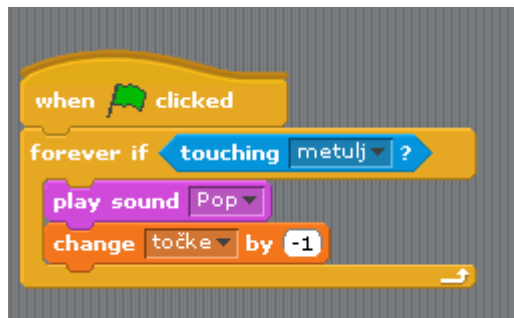


(koda roža)



(koda čebela 1)

Koda čebele bo vsebovala dva sklopa, prvi bo omogočal nenehno letanje čebele, drugi pa beležil dotike z metuljem. Enako kot pri prejšnji zanki uporabimo ukaz ko je prižgana zelena zastava, nato za vedno (forever), leti 2 sekundi od ene koordinate do druge. Koordinate se seveda zopet izbirajo naključno (pick random). Drugo zanko pa zgradimo tako, ko je prižgana zelena zastava, zavedno ko se čebela dotika metulja, se zasliši zvok, nato pa se število točk zmanjša za 1.



(koda čebela 2)

Kobilico definiramo tako, da jo postavimo na skrajno levo stran zaslona nekje na travo, uporabimo set x in set y. Potem uporabimo zanko forever znotraj nje pa še repeat 20, torej 20 krat bomo ponovili kodo, ki bo predstavljala en skok (potrebuje pa jih približno 20, da priskaklja do konca ekrana). Skok zapišemo tako, da najprej spremeni koordinato x za 20, koordinato y pa za 10, počaka 1 sekundo in zopet skoči nazaj na travo, torej se koordinati spremenita za 10 oziroma -20. Ko opravi 20 skokov je na skrajni desni strani ekrana torej jo spet postavimo na začetek. Sledi še zanka za beleženje dotika z metuljem in zmanjšanje števila točk, ki pa je enaka kot pri čebeli, le da točke zmanjšamo za 2.



(koda kobilica 1)



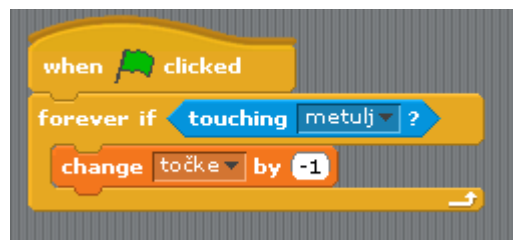
(koda oblak)

Ostane le še definicija dežja. Dež bo sestavljen iz oblaka ki se prikaže in dežnih kapljic, ki padejo na travo. Oblak le premikamo v x smeri proti desni, zanka bo torej sledeča, forever (za vedno) postavimo oblak v levo zgornji kot, počakamo 1 sekundo in ga premaknemo v x smeri v desno, potem zopet počakamo in tako dokler ne pridemo do konca ekrana, nato se zanka ponovi.

Dežne kaplje v zanki forever, postavimo na iste koordinate kot oblak, še prej dodamo ukaz za predvajanje zvoka, nato pa namesto da bi čakale 1 sekundo kot oblak, zdrsnejo po ekranu navzdol, torej uporabimo ukaz glide 1 secs to, 1 sekundo drsijo do koordinate ki jim jih določimo. Sledi le še ena zanka, ki beleži dotike dežnih kapelj z metuljem in odštevata točke.



(koda dež 1)



(koda dež 2)

IDEJA NADGRADNJE IGRE

Igro bi lahko nadgradili, z večimi nivoji, tako da bi igralec, če bi dosegel predvideno število točk, prišel v višji nivo v katerem bi se metulj znašev v drugem ozadju (prvi nivo : travnik, drugi nivo: mesto, tretji nivo: snežna dežela...). Metulj bi lahko skozi nivoje dobival še dodatne funkcije (hitreše letenje, možnost obrambe, bonus točke,..)Prav tako bi lahko beležili tudi največje število točk, ki bi jih igralec dosegel, in ustvarili listo najboljših 10 igralcev igre.