

SIR GUSTAFSON

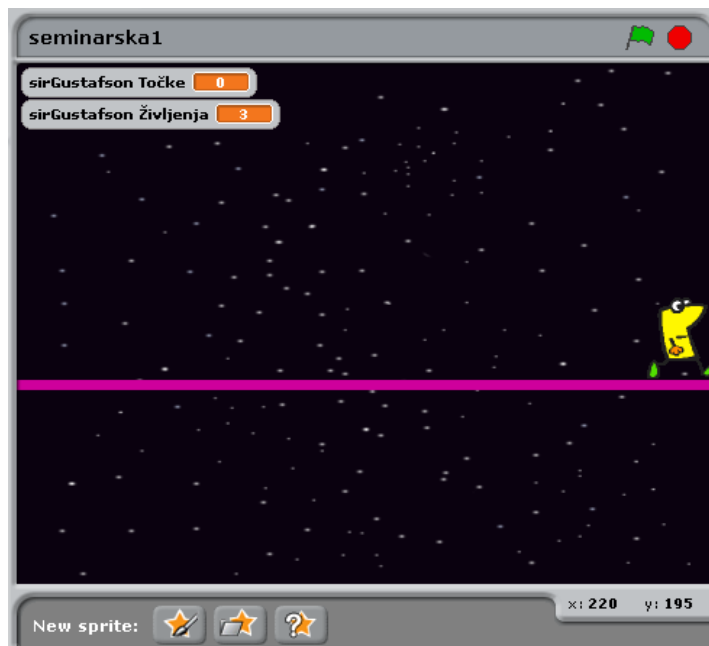
OPIS NALOGE IN ANALIZA

Sir Gustafson živi dolgočasno življenje sira. Vsak dan opazuje, kako dan za dnem ljudje kupujejo njegove prijatelje in upa, da ga ne doleti enaka usoda. Vsi namreč vemo, kaj se zgodi s kupljenimi siri iz sirarne. Vendar pa sir Gustafson ni običajen sir. V davnih časih je živel skrivno življenje športne zvezde. Zelo je bil dober pri lovljenju žog, ampak s starostjo se mu je poslabšal vid in več ni razločil med barvami. V sirarni ne dela drugega kot plesni. Zdaj nosi leče in dobro vidi. Zato se je odločil, da se vrne v igro še boljši, spretnejši in bolj motiviran. Tako ga bo opazil kak zastopnik svetovnega kluba v drugi galaksiji in njegovo življenje bo popolno. A vendar je ta pot vse prej kot lahka.

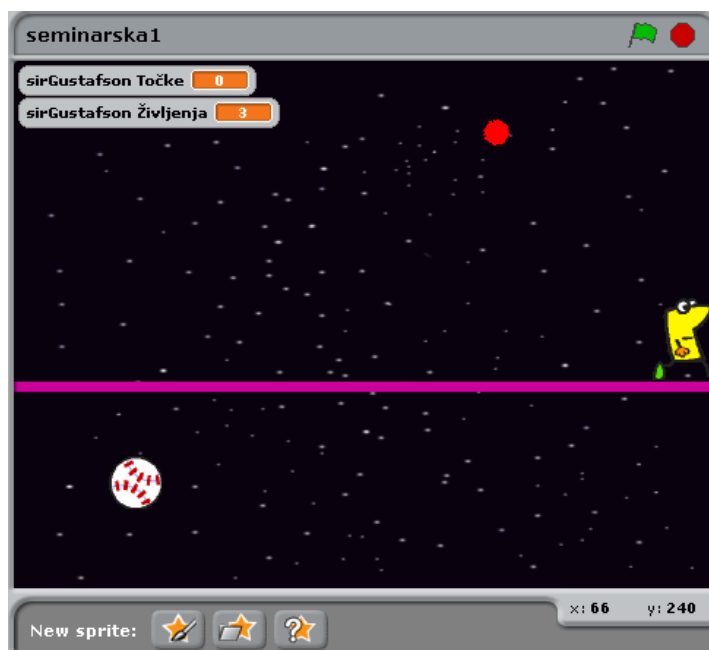
V tistih časih so imeli v sirarni tri žoge (košarkarska odbojkarska in prijazna), vmes pa se je našla tudi kakšna mina. Žoge in mine potujejo po zraku, se odbijajo od sten sirarne, med tem ko se Gustafson premika le levo-desno po gredi. Za vsak dotik odbojkarske žoge dobi po eno točko, za dotik košarkarske žoge dobi dve točki, prijazna pa je najbolj prijazna, saj mu da tri točke. Mine pa so smrtno za našega lika. Igro naj začne pri treh življenjih, za vsak dotik mine pa naj izgubi eno. Obenem pa z vsakim dotikom spremeni sirovo obleko. Naj se nasmeji, ko dobi točko in naj naredi žalosten obraz, ko se dotakne mine. Igra naj se konča, ko nima Gustafson nobenega življenja več na voljo.

Ker si sir tako močno želi nazaj v tiste dni, kjer so ga vsi občudovali in poznali, mu sestavi program, ki ga bo popeljal v dni, ko je bil zvezda.

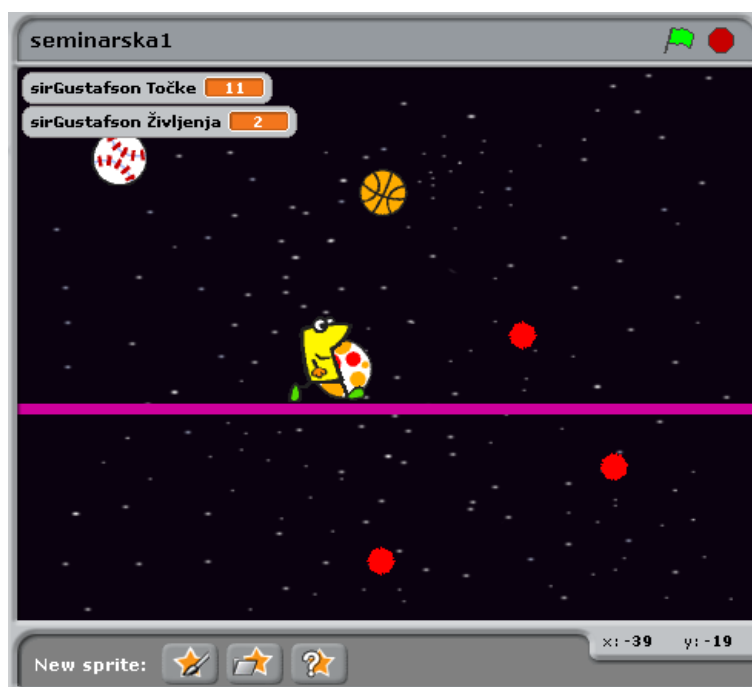
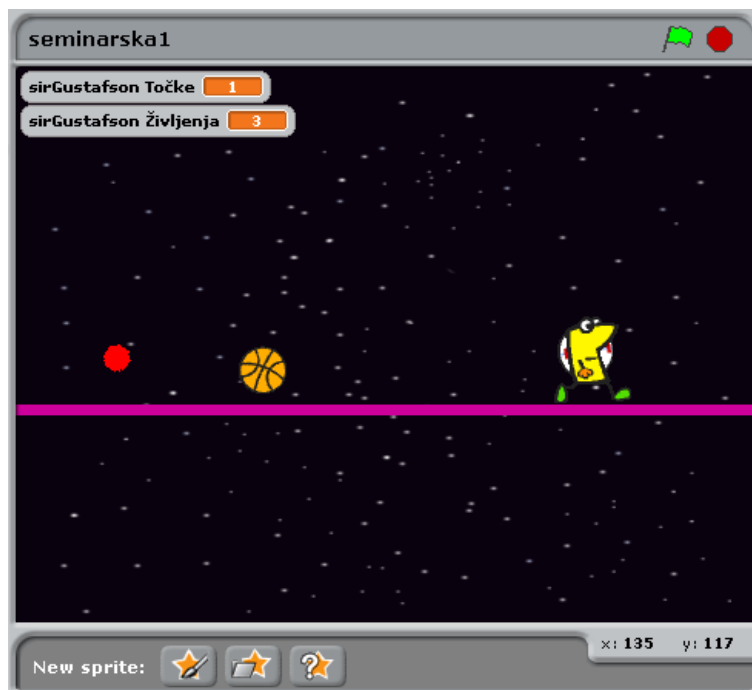
IGRA V ŽIVO



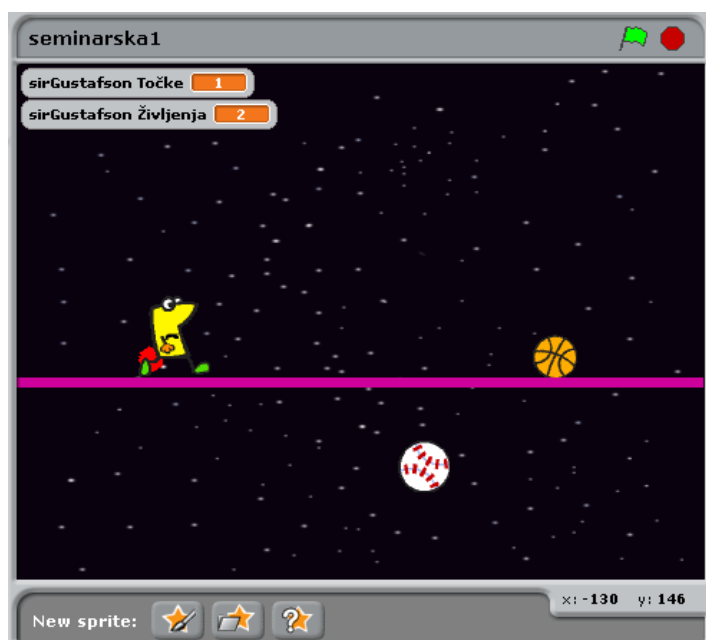
Ko pritisnemo na zastavico, se igra zažene. Število točk se nastavi na nič, število življenj pa na tri. Sir Gustafsona postavimo nekam na vijolično črto, miška se aktivira za premikanje levo-desno. Sir Gustafsonu nastavimo velikost.



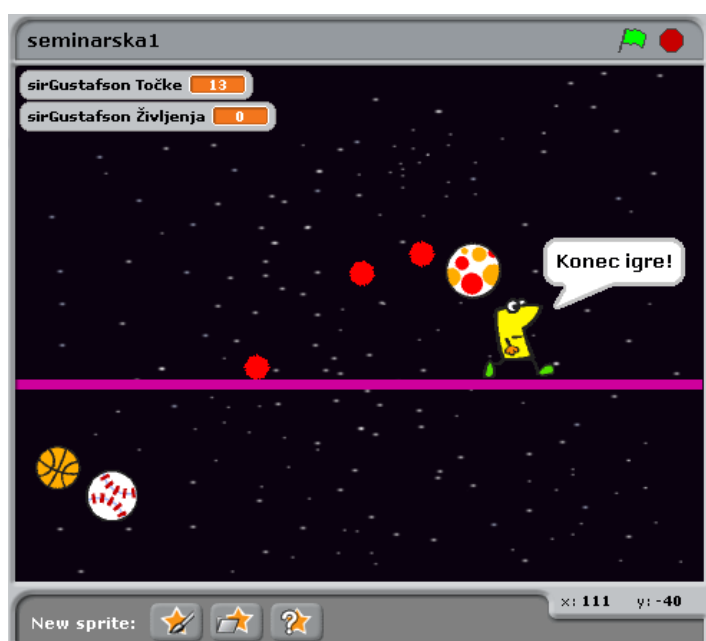
Čez eno sekundo se pokažeta mina in odbojkarska žoga ter se začneta premikati.



Vsak dotik žoge ti da točko. Hkrati pa Gustafson spremeni izraz na obrazu, za delček sekunde se nasmehne.



Ko se Gustafson dotakne mine, za delček sekunde spremeni izraz na obrazu, žalosten je, ker zgubi eno svojih življenj.



Igra se konča, ko Gustafson izgubi vsa življenja, hkrati pa v oblaku izpiše besedilo 'Konec igre!'.

OPIS IDEJE

Pri kliku na stage najprej nastavimo željeno ozadje. Nato ustvarimo črto po kateri se bomo lahko premikali in jo postavimo na sredino. Potem dodamo osebek, v našem primeru je to sir Gustafson, in mu nastavimo stalno velikost. Premik Gustafsona levo-desno nastavimo na miško. Ustvarimo nov osebek, in sicer mino, ki jo postavimo v začetno točko (zgornji del ekrana, ker če bi uporabili metodo random, bi se mina lahko prikazala tako blizu osebk, da se ne bi imel časa odmakniti). Z ukazoma skrij/pokaži mino aktiviramo šele po eni sekundi, da se igralec lahko pripravi. Mini določimo hitrost in smer premikanja. Hitrost premikanja nastavimo z metodo 'premakni se število korakov', smer pa nastavimo nad zavihki 'skripte, obleke in zvoki'. Na podoben način definiramo še dve taki mini in tri žoge, razlika je le v času (kdaj mina ali žoga postane aktivna/vidna), hitrosti in smeri premikanja. Za vse definirane mine in žoge dodamo še, da se pri dotiku stene odbijejo. Vsi premiki se izvajajo neskončnokrat, ker so v zanki za vedno.

Ustvarimo še dva števca in ju ustrezno poimenujemo. Eden bo štel točke, drugi pa življenja, zato prvega nastavimo na nič, drugega pa na tri. Znotraj že omenjene zanke za vedno, ustvarimo novo zanko 'če', ki se bo izvajala dokler ima sir Gustafson vsaj eno življenje (števlec življenj vsaj ena).

Znotraj te zanke pa definirajmo kaj se zgodi, če se sir Gustafson dotakne mine ali žoge. Pri dotiku mine števlec življenj zmanjšamo za ena in za 0.4 sekunde spremenimo prikaz sir Gustafsona (pokaže nam njegov žalosten obraz). To naredimo tako, da kliknemo na obleke, kopiramo in uredimo sliko Gustafsona. Pri dotiku žoge pa povečamo števlec točk. Določimo tako, da različne žoge prinesejo različno število točk. Torej če se dotakne prijazne žoge, naj se šteje za tri točke. Če se dotakne košarkarske, naj se šteje za dve točki, in odbojkarska naj bo vredna eno točko. Tako kot pri minah naj bo tudi tu, da pri dotiku žoge sir Gustafson spremeni izraz na obrazu in naj se nasmehne. Spet kopiramo in uredimo originalno sliko Gustafsona in po 0.4 sekunde nastavimo nazaj originalno sliko. Hkrati pa še predvajamo zvok WaterDrop, ki smo ga uvozili s klikom na Zvoki.

Ko se 'če' stavek izteče in sir Gustafson nima več nobenega življenja, se izvrši stavek 'drugače pa', ki ustavi igro in v oder izpiše 'Konec igre!'.

KODA









košarkarska

x: 203 y: 41 smer: 74

Skripte

Obleke

Zvoki

ko je pritisnjen

skrij

počakaj 5 sekund

pokaži

za vedno

premakni se 7 korakov

odbij se če si na robu

naredimo žogo vidno

žoga se vedno premika





prijazna

x: 31 y: 54 smer: -142

Skripte

Obleke

Zvoki

ko je pritisnjen

skrij

počakaj 20 sekund

pokaži

za vedno

premakni se 5 korakov

odbij se če si na robu

naredimo žogo vidno

žoga se vedno premika

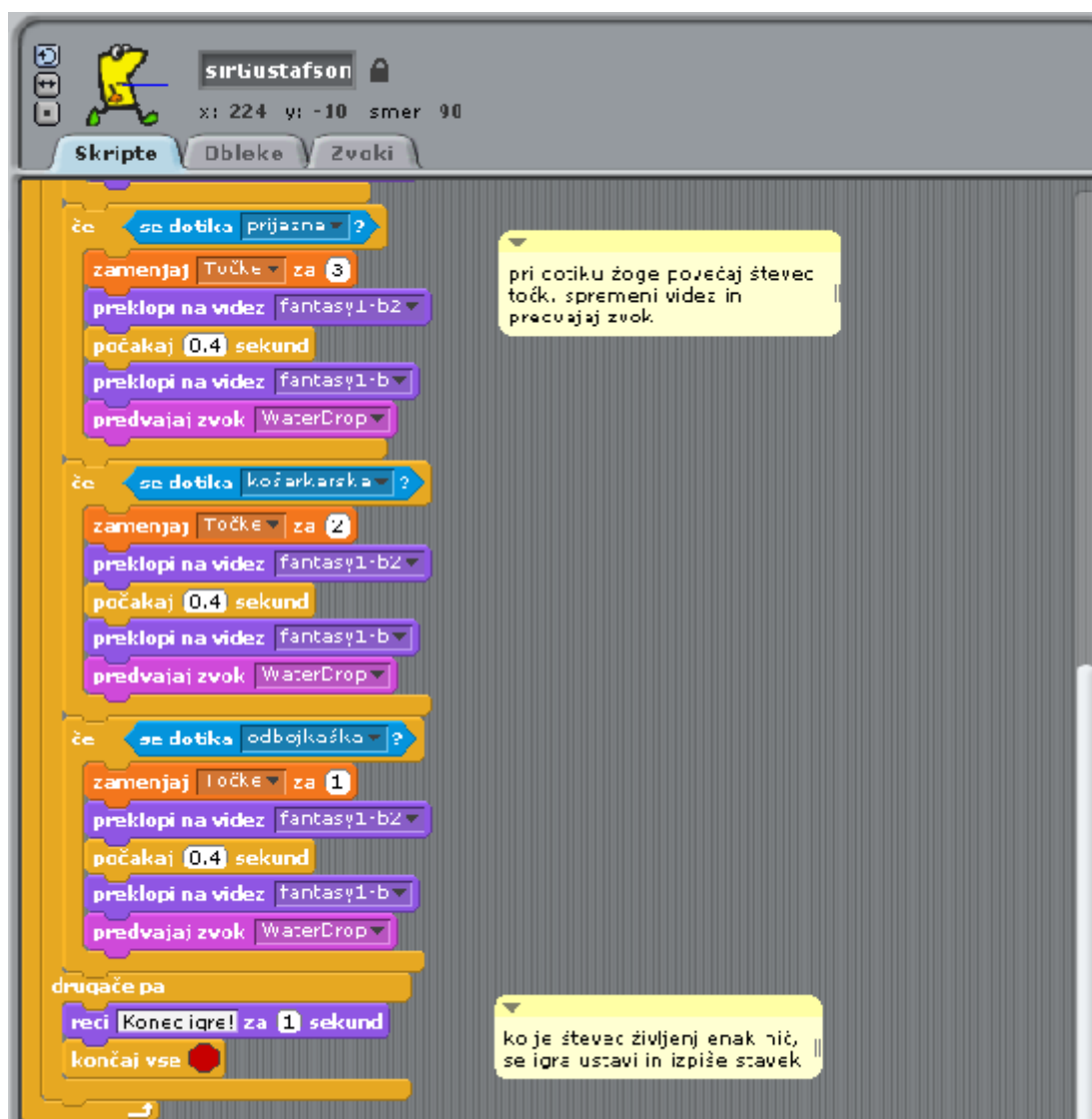
skriptni jezik (Scratch) z uporabniškim imenom **sirGustafson**. V zgornji vrstici so prikazane koordinate **x: 224 y: -10** in smer **90**. Na vrhu so tri zavihke: **Skripte**, **Obleke** in **Zvoki**.

Glavna skripta:

- ko je pritisnjen** (z zeleno zastavico):
 - nastavi velikost na 37 %**
 - nastavi Točke na 0**
 - nastavi Življenja na 3**
 - za vedno** (z oranžnim trakom):
 - nastavi x na miska x**
 - če Življenja > 0** (z oranžnim trakom):
 - če se dotika mina?** (z modrim trakom):
 - zamenjaj Življenja za -1**
 - preklopi na videz fantasy1-b1**
 - počakaj 0.4 sekund**
 - preklopi na videz fantasy1-b**
 - če se dotika mina2?** (z modrim trakom):
 - zamenjaj Življenja za -1**
 - preklopi na videz fantasy1-b1**
 - počakaj 0.4 sekund**
 - preklopi na videz fantasy1-b**
 - če se dotika mina3?** (z modrim trakom):
 - zamenjaj Življenja za -1**
 - preklopi na videz fantasy1-b1**
 - počakaj 0.4 sekund**
 - preklopi na videz fantasy1-b**

Priloge (yellow boxes):

- ustvarimo novi vidni spremenljivki
- za premikanje sprita uporabimo miško
- če se dotakne mine, se izvršijo naslednji ukazi-sprememba videza in sprememba števca
- enako za mino2
- in mino3



Pri dotiku žoge povečaj števec točk, spremeni videz in predvajaj zvok.

Ko je števec življenj enak nič, se igra ustavi in izpiše stavek