

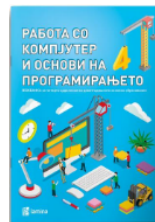
Во оваа активност ќе направиш игра слична на играта пинг-понг. Зачувај го проектот под име Vezba_5.

1. Дефинирање фигури и движења

2. Поени

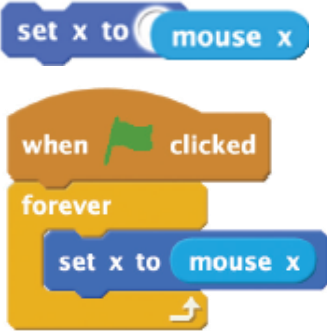

3. Дефинирање крај на играта

повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 4 одделение. со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.

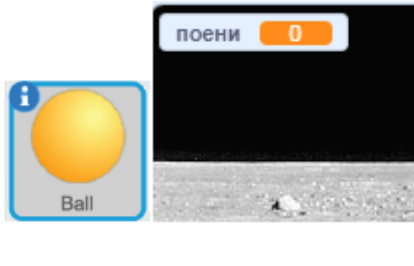
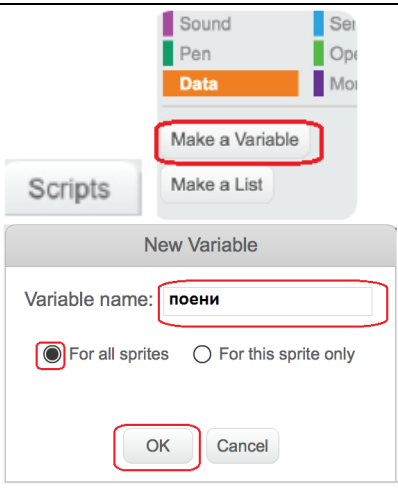


1. Дефинирање фигури и движења

<p>Креирај програмски кодови со кои топчето и палката ќе се движат на Сцената.</p>	
<p>A) Избери заднина.</p>	
<p>Б) Избери ги фигурите топче и палка.</p>	
<p>В) Креирај програмски код со кој топчето ќе се движи на Сцената и ќе се одбива назад кога ќе се допре до ѕидовите на Сцената. За да се постигне ефектот на одбивање од ѕидовите, се користи блокот за вртење (turn).</p>	
<p>Вртењето во Скреч е дефинирано во две насоки: во насока на движење на стрелките на часовникот (↻) и спротивно од насоката на движење на стрелките на часовникот (↺). Големината на вртењето се одредува според големината на аголот на вртење изразена во степени.</p>	

<p>Г) Креирај програмски код со кој палката ќе се движи во насока на движење на покажувачот на глумчето по хоризонталната права (x-оската). За таа цел вметни го блокот за распознавање глумче x (mouse x) како местоположба во блокот постави x на... (set x to...).</p>	
<p>Д) Креирај програмски код за топчето со кој ќе се одбива од палката. Користи го блокот за распознавање допира палка (touching paddle). По допирот топката треба да се заврти и да се придвижи одреден број чекори.</p>	
<p>Ѓ) Вметни оператор и направи топката да се заврти произволен (random) број на степени по допирот со палката</p>	

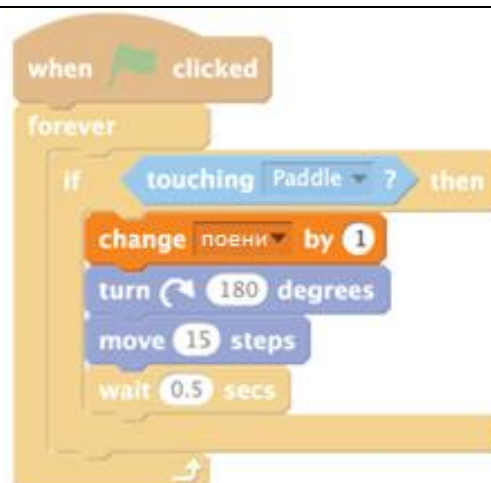
2. Поени

<p>За фигурата топка креирај програмски код со кој играчот ќе освојува поени. Креирај променлива (variable) со која ќе се прикажуваат освоените поени на играчот.</p>	
<p>А) Кликни на јазичето скрипти (scripts). Кликни на групата блокови податоци (data). Лев клик на креирај променлива (make a variable). Ќе се отвори прозорец за нова променлива (new variable) и како име на променлива (variable name) запиши поени. Селектирај дека променливата е за сите фигури (for all sprites), а потоа лев клик на ОК.</p>	

ТЕМА: Креирање едноставни програми во „Скреч“

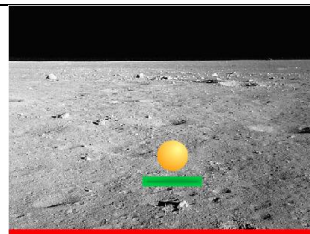
Б) Во кодот на фигурата топка вметни блок со кој вредноста на променливата **поени** ќе се зголемува за 1 секој пат кога топката ќе ја допре палката.

Дополни го кодот на фигурата топка со блок во кој променливата секогаш ќе има вредност нула на почетокот на нова игра.

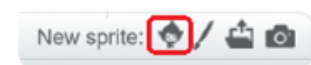


3. Дефинирање крај на играта

Постави нова фигура и креирај програмски код со кој ќе се означат крајот на играта.

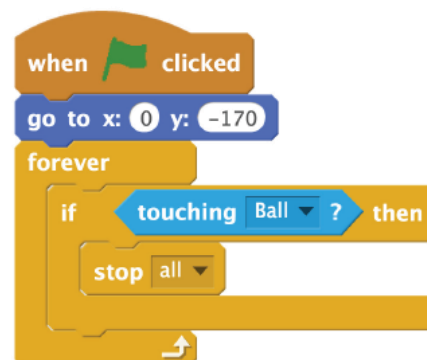


А) Избери ја фигурата линија (line) и постави ја на долниот дел од Сцената.



Line

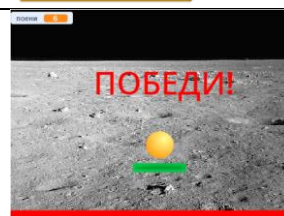
Б) Креирај го програмскиот код за фигурата линија така што играта да запре кога топката ќе ја допре црвената линија.



В) Креирај фигура со текст **ПОБЕДИ!** што ќе се појави кога бројот на поени е поголем од 5.

Кликни на иконата за цртање за да се отвори **едиторот за цртање (paint editor)**. Избери ја опцијата за фигурата **претвори во вектор (convert to vector)**.

Избери ја алатката за пишување текст и напиши го текстот **ПОБЕДИ!** со црвена боја. Можеш да направиш и измена во бројот на поени потребни за да се победи во играта.



Bitmap Mode

Convert to vector

ПОБЕДИ!