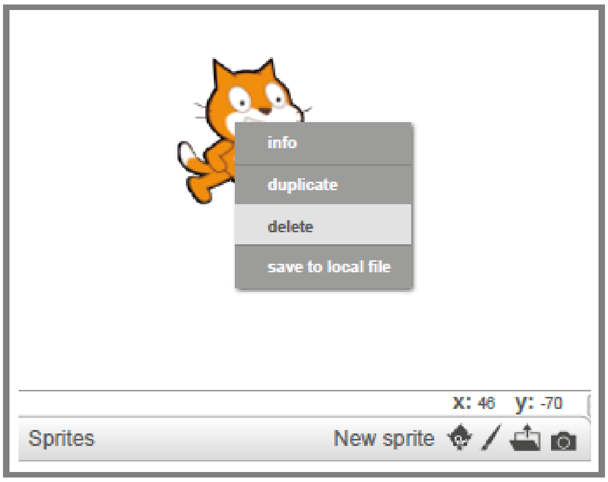
ЧАС 3: Програмирање игра „Лавиринт“

Со оваа вежба ќе креираш лавиринт и ќе програмираш фигура што ќе се движи низ лавиринтот. Проектот зачувај го под име vezba_3.

1

Отвори нова датотека во Скреч. Десен клик на фигурата маче и избери **delete** (**избриши**) за да се избрише мачето.

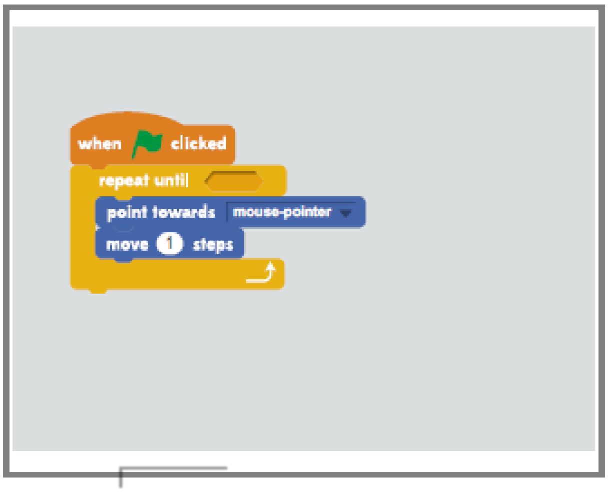


2

Направи Скрипта со која фигурата ќе се движи бавно како што се движи глувчето.
Клик на иконата **Choose sprite from library** и селектирај **Butterfly3**.
Клик **OK**.

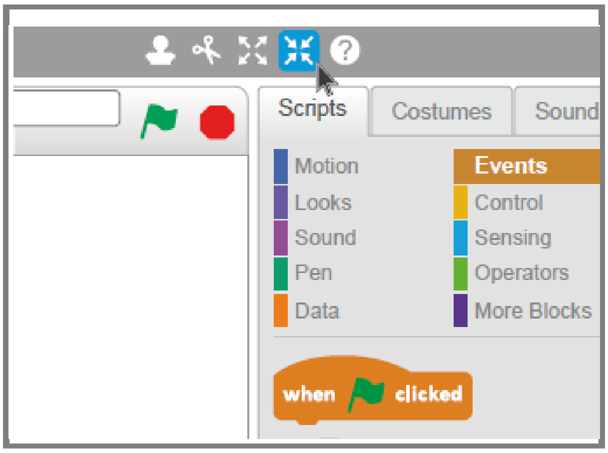
3

Кликни на **Events** и повлечи го блокот **When** **clicked** во областа на скриптата. Кликни на **Control** и вклопи го блокот **repeat until** под него. Кликни на **Motions** и постави ги блоковите **point towards mouse-pointer** и **move...steps**. Во белото празно поле на блокот **move...steps** внеси 1.



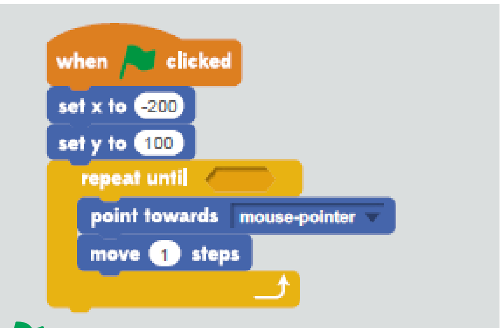
4

Смали ја фигурата со алатката за смалување **Shrink** што се наоѓа на горната лента со главното мени. Кликни трипати на фигурата за да се смали.



5

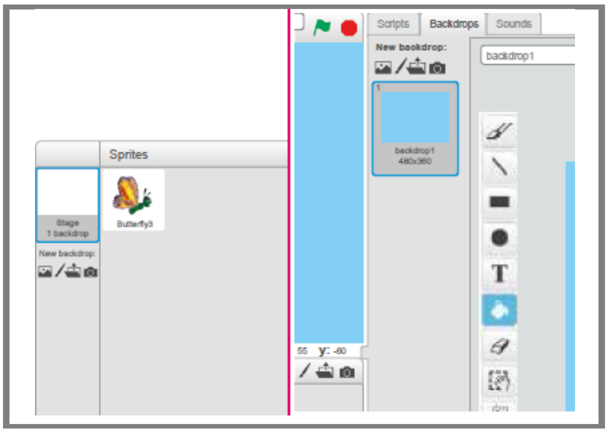
За да фигурата секоаш почнува да се движи од истото место на Сцената ќе ги зададеш x и y координатите на фигурата. Во јазичето **Scripts** кликни на **Motions** и вклопи ги блоковите **set x to...** и **set y to...** помеѓу блоковите **When clicked** и **repeat until**. Во празните полиња, за **x** внеси вредност **-200**, а за **y** внеси вреност **100**.



Изврши ја скриптата со клик на зеленото знаменце во горниот десен агол на прозорецот на Сцената. За прекин на скриптата кликни на црвениот знак – стоп ставен до зеленото знаменце.

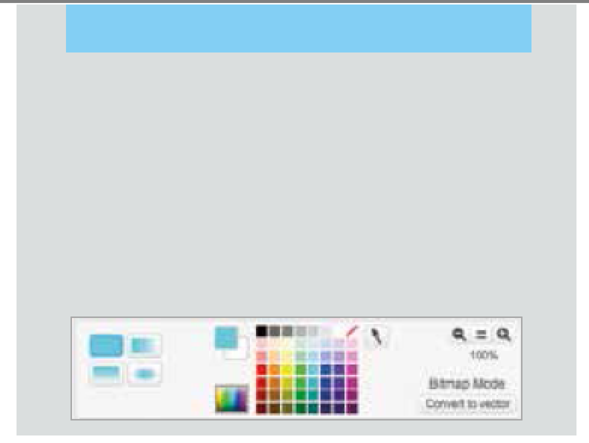
6

Постави заднина на играта. Кликни на иконата **Stage 1 background** (заднина на Сцената 1) што се наоѓа под Сцената. Кликни на јазичето **Backdrops** (**Заднини**), а потоа на иконата **Fill with color** (**Пополни со боја**) од алатките на областа за цртање.



7

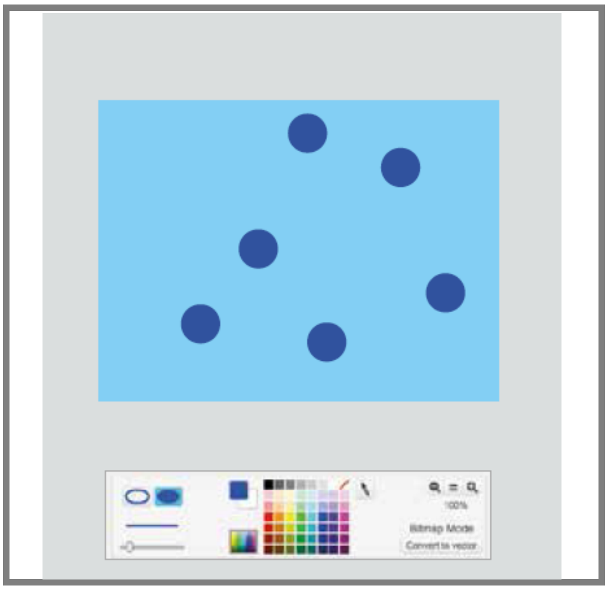
Во долниот лев дел на областа за цртање избери целосно боење со клик на и избери боја од палетата бои на долната десна страна во областа за цртање. Со лев клик на областа за боење, истата ќе се обои во избраната боја.



8

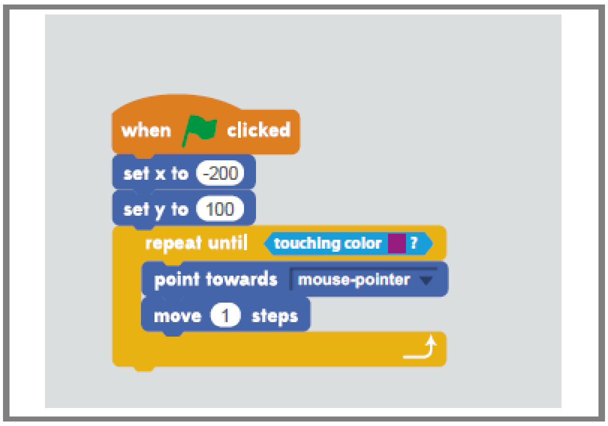
Сега нацртај ги препреките во лавиринтот. Ќе нацртаме мали кругови и ќе ги обоиме во сина боја. Клик на иконата за цртање Ellipse (Shift: Circle) на лентата и одбери цртање со полн круг со клик на иконата во долниот лев дел на областа за цртање. Нацртај еднакви мали кругови на површината за цртање.

За да нацрташ вистински круг држи го притиснато копчето Shift од тастатурата и цртај со глувчето.



9

Додека се движи низ лавиринтот фигурата треба да застане кога ќе допре сина боја. Кликни на фигурата под Сцената. Во јазичето Scripts избери Sensing (Распознавање/Сетила). Постави го блокот touching color... во празното поле на блокот Repeat until.



10

Во полето touching color... треба да ја ставиш бојата на круговите од лавиринтот. Со лев клик во полето со боја, а потоа со лев клик на обоениот круг на заднината на Сцената. Бојата во полето ќе се смени во сина.

За да ја почнеш играта кликни на зеленото знаменце во горниот десен агол на прозорецот на Сцената.