

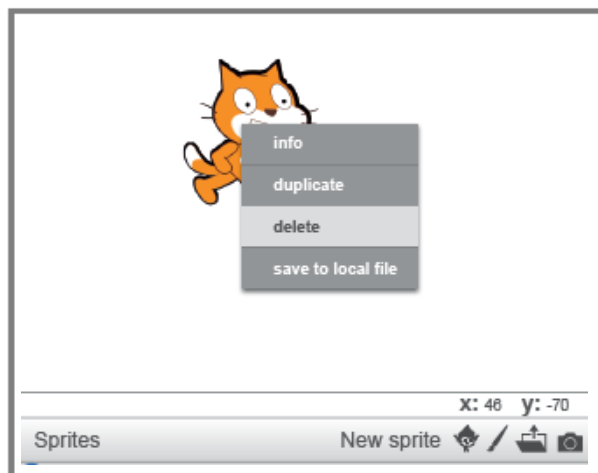
## ЧАС 4: Програмирање игра „Брканица“

Во оваа активност ќе креираш игра во која една фигура ќе брка друга фигура.

Проектот зачувај го под име vezba\_4.

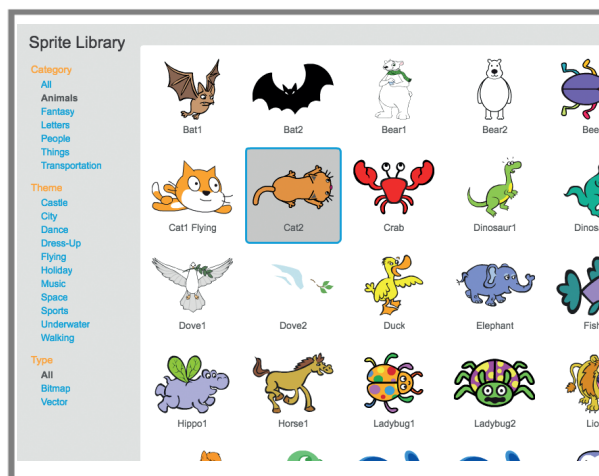
1

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



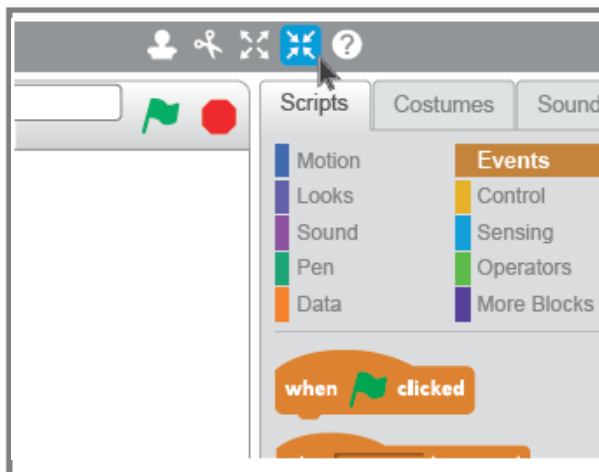
2

Направи Скрипта со која една  
фигура ќе се движи бавно како што  
се движи покажувачот на глумчето.  
Клик на иконата **Choose sprite from  
library** и селектирај **Cat2**. Клик  
**OK**.





3

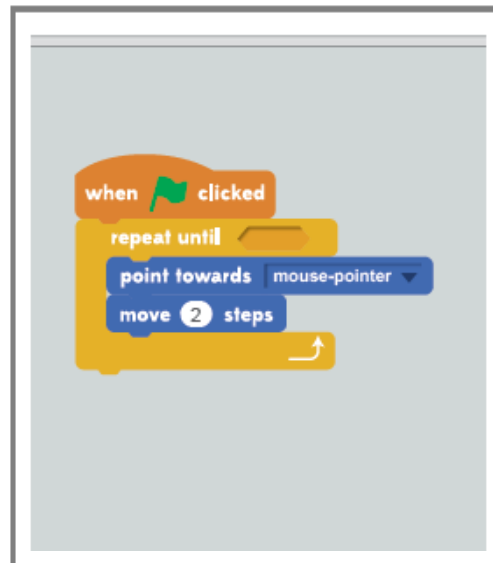
Смали ја фигурата со алатката за  
смалување **Shrink** што се наоѓа на  
горната лента со главното мени.  
Клиќни четирипати на фигурата за  
да се смали.




4

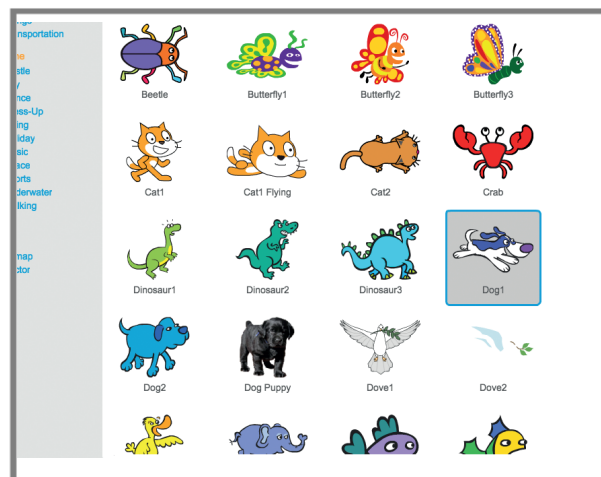
Програмирај го мачето за да се движи како што се движи покажувачот на глумчето. Кликни на **Events** и повлечи го блокот **When clicked** во областа на скриптата. Кликни на **Control** и вклопи го блокот **repeat until** под него. Кликни на **Motions** и постави ги блоковите **point towards mouse-pointer** и **move...steps**. Во белото празно поле на блокот **move...steps** внеси **2**.

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  поставен до зеленото знаменце.




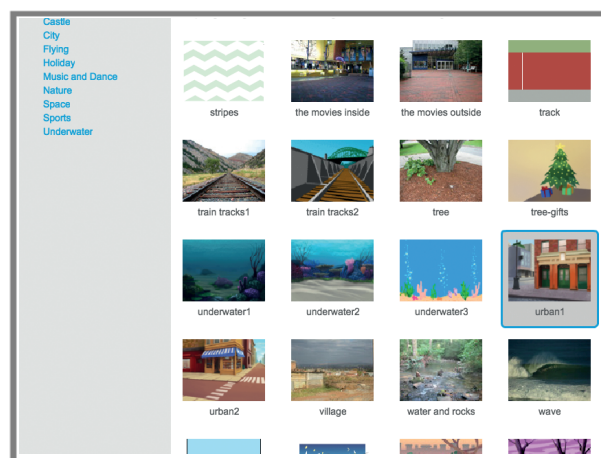
5

Одбери уште една фигура. Клик на иконата **Choose sprite from library**  и селектирај **Dog1**. Клик **OK**. Смали ја втората фигура со алатката за смалување **Shrink** што се наоѓа на горната лента со главното мени. Кликни трипати на фигурата за да се смали.



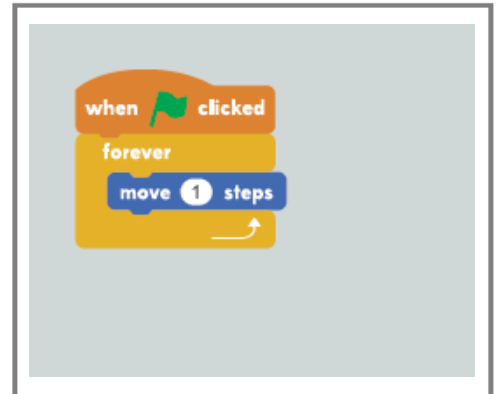
6

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 **Choose backdrop from library** . Кликни на сликата **urban1** и на **OK**.



7

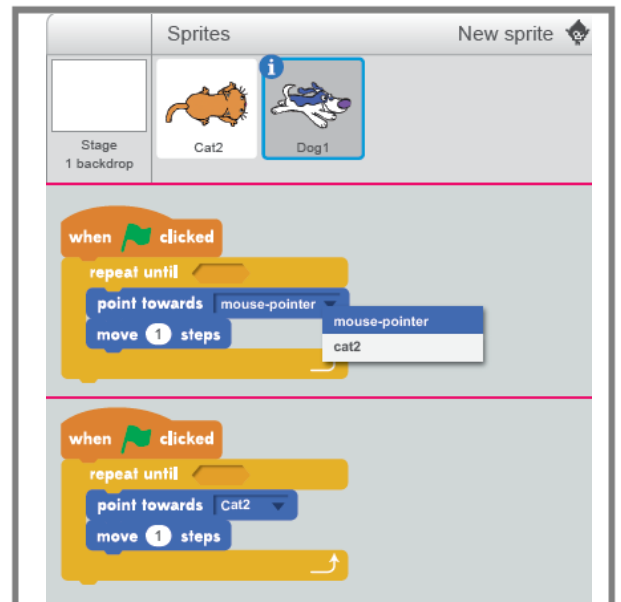
Програмирај го кучето да се движи. Од јазичето **Scripts** избери **Events** и постави го блокот **When clicked** во областа на скриптите. Потоа од **Events** повлечи го блокот **forever** и вклопи го под блокот **When clicked**. Од **Motions** повлечи блок **move..** и вклопи го блокот **forever**. Во празното бело поле на блокот **forever** внеси **1**.



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 поставен до зеленото знаменце. Кучето треба да се движи по права линија, а мачето треба да го следи движењето на покажувачот на глумчето.

8

Програмирај го кучето да го брка мачето. Кликни на фигурата на кучето што се наоѓа под Сцената. Во јазичето **Scripts** избери **Motions** и вклопи го блокот **point towards...** во блокот **forever** над блокот **move...** Кликни во менито на блокот **point towards...** и избери **Cat2**.



9

Програмирај го кучето да застане кога ќе го допре мачето. Кликни на фигурата на мачето (**Cat2**) под Сцената. Во јазичето **Scripts** избери **Sensing (Распознавање/Сетила)**. Постави го блокот **touching...** во празното поле на блокот **Repeat until**. Од менито на блокот **touching...**

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

