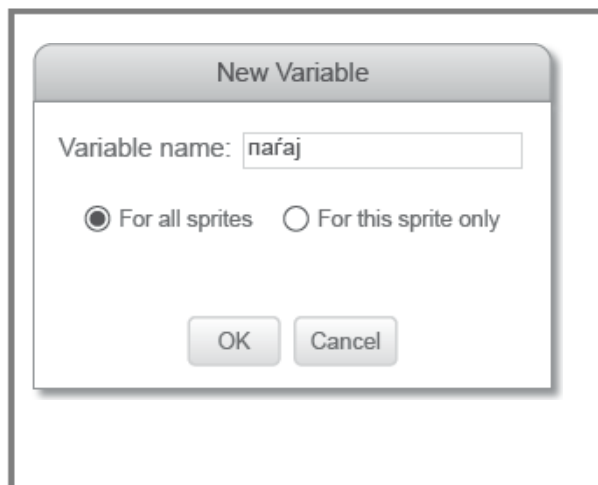


ЧАС 6: Креирање анимација на фигура (продолжение) Отвори го проектот што го зачува на минатата активност под име vezba_5. Во оваа активност се предложени два предизвика со кои можеш да ја направиш играта поинтересна. Дополнетиот проект зачувај го под име vezba_6.

ПРЕДИЗВИК 1:

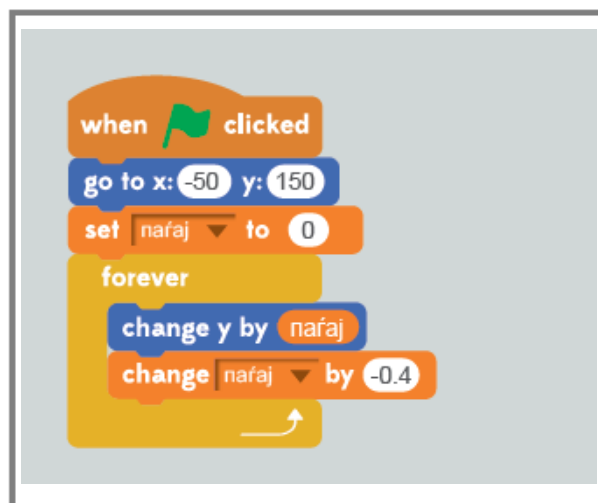
1

Кога некој предмет паѓа на земјата тогаш неговата брзина на паѓање се зголемува. Ќе направиш брзината на паѓање на Поли да се зголемува како што фигурата се приближува кон долниот дел на Сцената. Прво ќе креираш **Променлива (Variable)** со име **Паѓај**. Оваа променлива ќе биде важечка **Само за оваа фигура (For this sprite only)**.



2

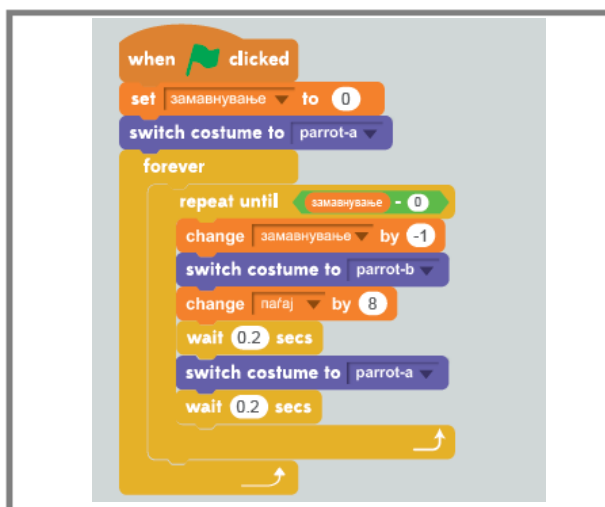
Ќе направиш промена на програмскиот код за паѓање на **Поли**, така што местоположбата (координатата на y) на **Сцената** на **Поли** ќе се зголемува во негативната насока (надолу по y-оската). Оваа променлива треба да биде видлива на **Сцената**. На неа ќе можеш да ја читаш y-координатата на **Поли**.



3

Направи промена во програмскиот код на летање на **Поли**. Вредноста на променливата **Паѓај** треба да се зголемува со секое замавнување на крилјата на **Поли**.

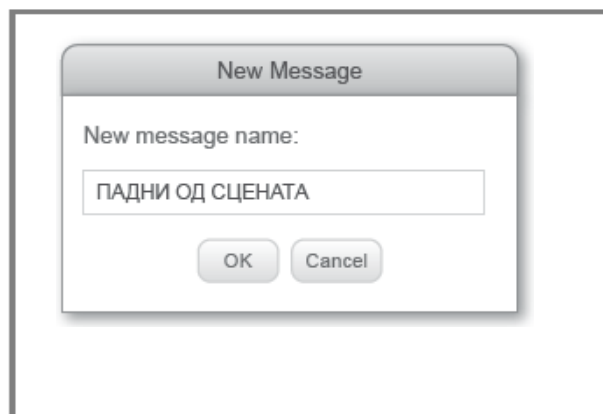
Изврши ја целата програма.
Изиграј ја целата игра и испробај ги сите можности.
Дебагирај и поправи ја програмата така што да биде забавна и интересна за играчот.



ПРЕДИЗВИК 2

1

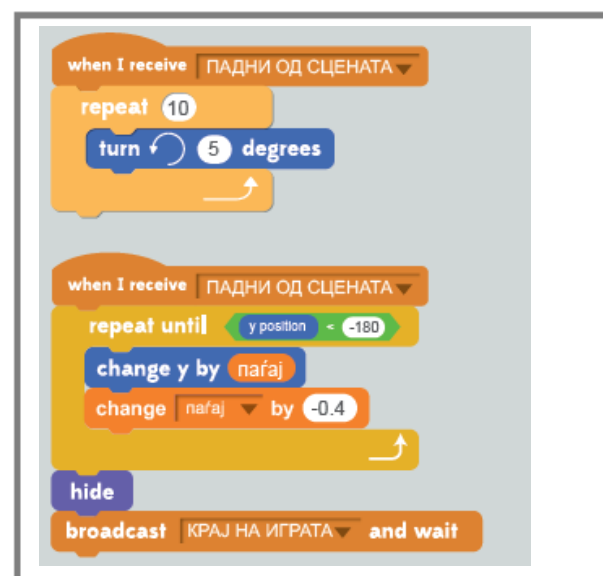
Направи измена во програмскиот код на Поли така што кога играчот ќе изгуби во играта (кога ќе удри во препрека или во работ на Сцената) да „падне“ надвор од Сцената. Прво креирај **Нова Порака (New message)** со назив **ПАДНИ ОД СЦЕНАТА**.



2

Креирај нови програмски кодови. Кога **Поли** ќе се удри во некоја препрека или ќе ги допре ѕидовите на **Сцената**, тогаш:

- Да се заврти налево за мал агол и потоа да падне надолу (да исчезне од **Сцената**)
- За таа цел треба да користиш блок за **Порака (Broadcast) ПАДНИ ОД СЦЕНАТА** и блокот **Сокриј се (Hide)**.



3

На крајот, треба да направиш и измени во другите програмски кодови:

- додај лок **Покажи се (Show)** за да се покаже **Поли** при стартувањето на играта;
- додај лок **Заврти се надесно (turn...)** за **Поли** да се врати во исправена положба при стартувањето на играта;
- додај лок за **Порака (broadcast) ПАДНИ ОД СЦЕНАТА** во програмскиот код од чекор 10 за да падне Поли кога ќе заврши играта.

