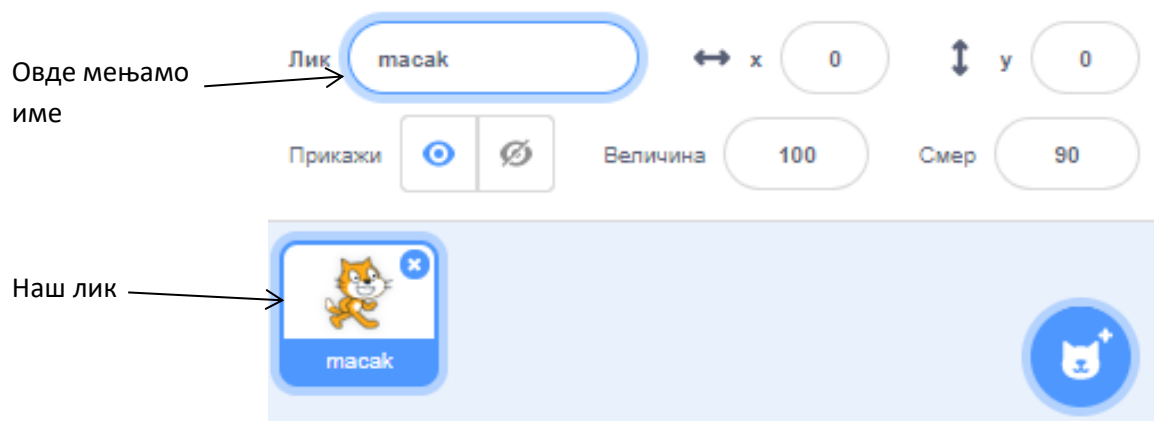


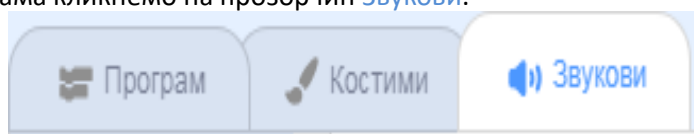
Тунел судбине

Ова скрипта ће вам помоћи да направите игрицу у Скречу. Игрица се зове Тунел судбине. Игрица функционише тако што пређемо мишем преко нашег лика, у овом случају мачак и покретима миша крећемо се кроз тунел при чему не смемо да закачимо зид јер у том случају нисмо успели. Циљ је да се до куће дође што брже. У наставку ће вам бити објашњено како да корак по корак направите ову игрицу. Напомена: ово није једини начин што значи да можете да употребите машту и модификујете игрицу.

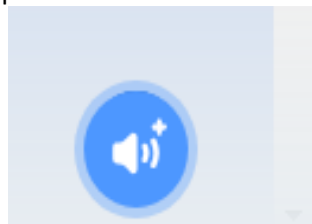
1. Први корак је да изаберемо лика, у нашем случају то је мачак који је од почетка учитан са програмом. Уписаћемо има нашег лика као масак.



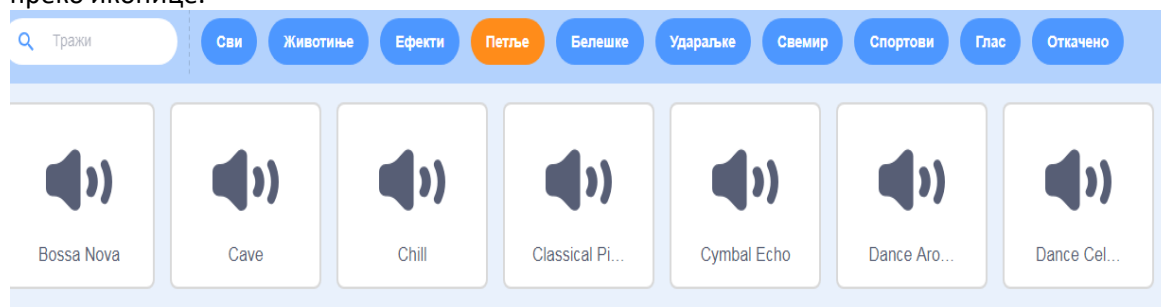
2. Други корак је да убацимо музику у нашу игрицу како би била боља атмосфера. У горњем левом делу програма кликнемо на прозорчић [Звукови](#).



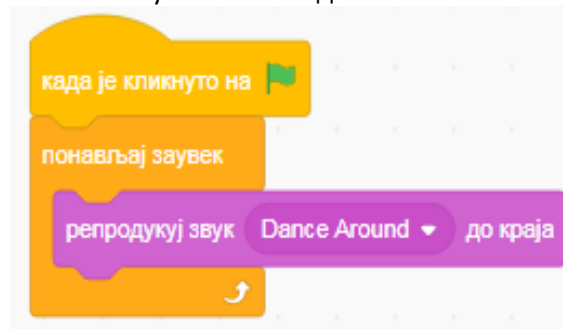
Затим у доњем левом делу програма кликнемо на ово плаво дугме да изаберемо звукове.



Кликом на петље бирамо музику која ће ићи изнова и изнова. Да бисте видели која вам се музика свиђа само пређите мишем преко иконице песме и чућете је све док вам је курсор преко иконице.



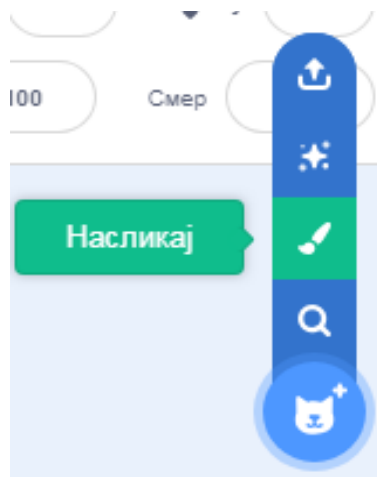
3. Сада је време да направимо наш први блок наредби. Након што смо изабрали нашу музику искористићемо је да нам иде у позадини све време. Јако је битно да наша музика буде у блоку **Понављај заувек** како би испунила наш задатак.



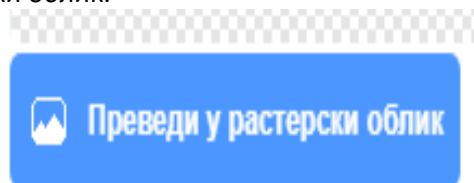
4. Сада ћемо покренути наш програм кликом на зелену заставу да проверимо да ли ради наша музика нон-стоп. Пошто ради кликом на црвени круг заустављамо наш програм.



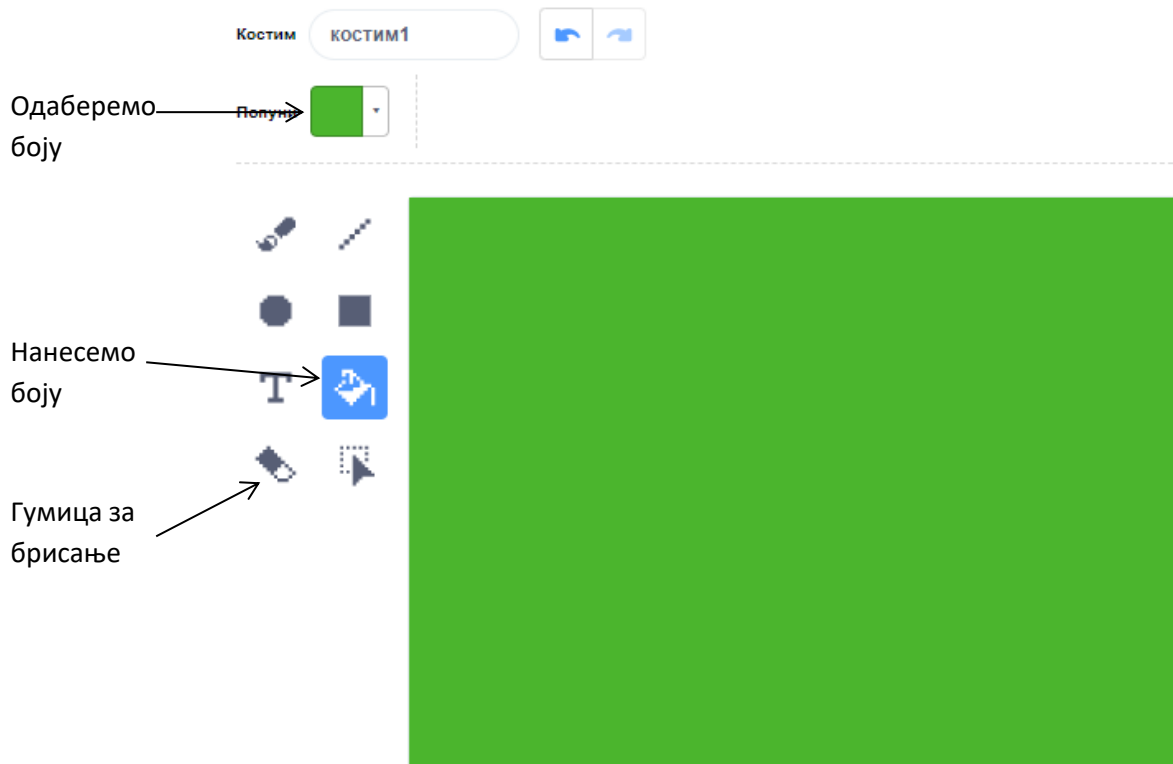
5. Да би наша игрица функционисала треба нам мапа. Кликком на четкицу направићемо нашу мапу.



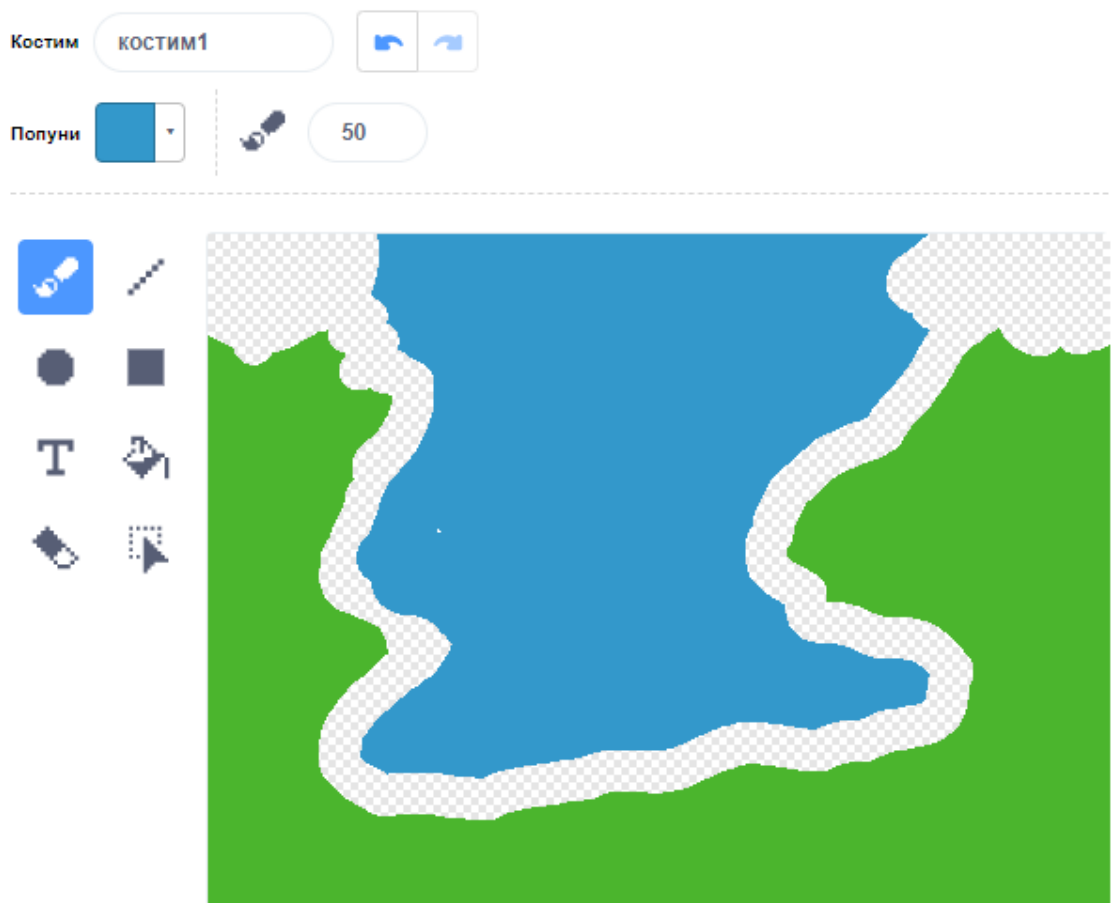
Прво преведемо у растерски облик.



Затим нанесемо боју, у овом случају зелену а затим гумицом исцртамо путању од левог горњег угла до десног горњег угла.

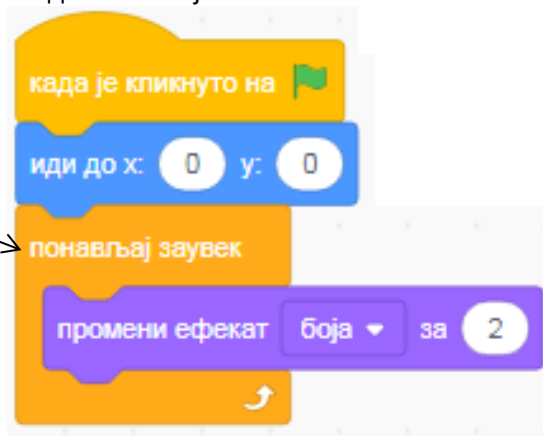


Потом део у средини обојимо плаво и имамо основу наше мапе. Јако је битно да променимо име, ми ћемо је назвати тара.



6. Да би наша мапа била у средини потребан нам је следећи блок. Да би игрица била интересантнија убацићемо блок који ће насумично да мења боје наше мапе.

Петља нам помаже
да се мења боја
мапе



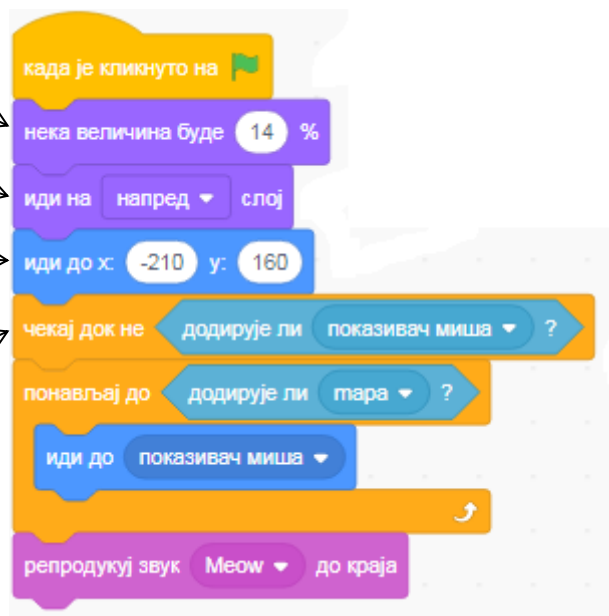
7. Након наше мапе на ред је дошао и наш лик. Сада ћемо корак по корак да објаснимо како да оспособимо нашег мачка да се креће кроз тунел покретом нашег курсора. Мачак почиње да се креће кад пређемо курсором преко њега. Убацићемо блок да мачак мјауче када дотакне зид.

Бирамо величину
мачка

Не дозвољава да
мачак иде испод мапе

Мачак иде у леви
горњи угао

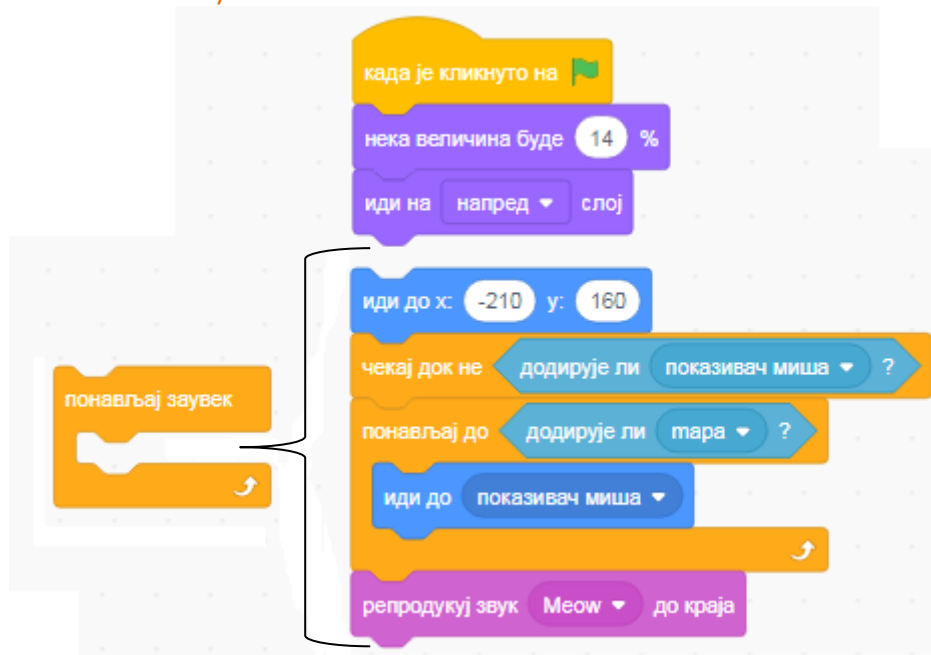
Мачак се не креће док
не пређемо курсором
преко ње



8. Сада ћемо покренути нашу игрицу да видимо шта смо заправо урадили. Видећемо да мачак мјауче кад дотакне зид, у случају да вам је претешко смањите величину мачка да би вам било лакше.



9. Јавља се проблем да кад мачак дотакне зид не враће се на почетну позицију. Исправићемо то блоком **Понављање заувек**.



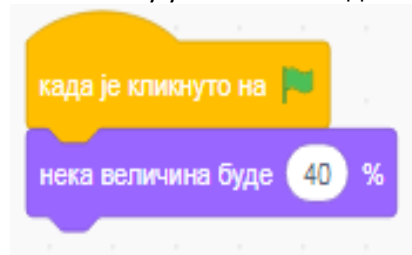
10. Сад је битно да мачак има циљ а то је да дође кући. Кликом на ову иконицу бирамо ликове, у нашем случају кућу.



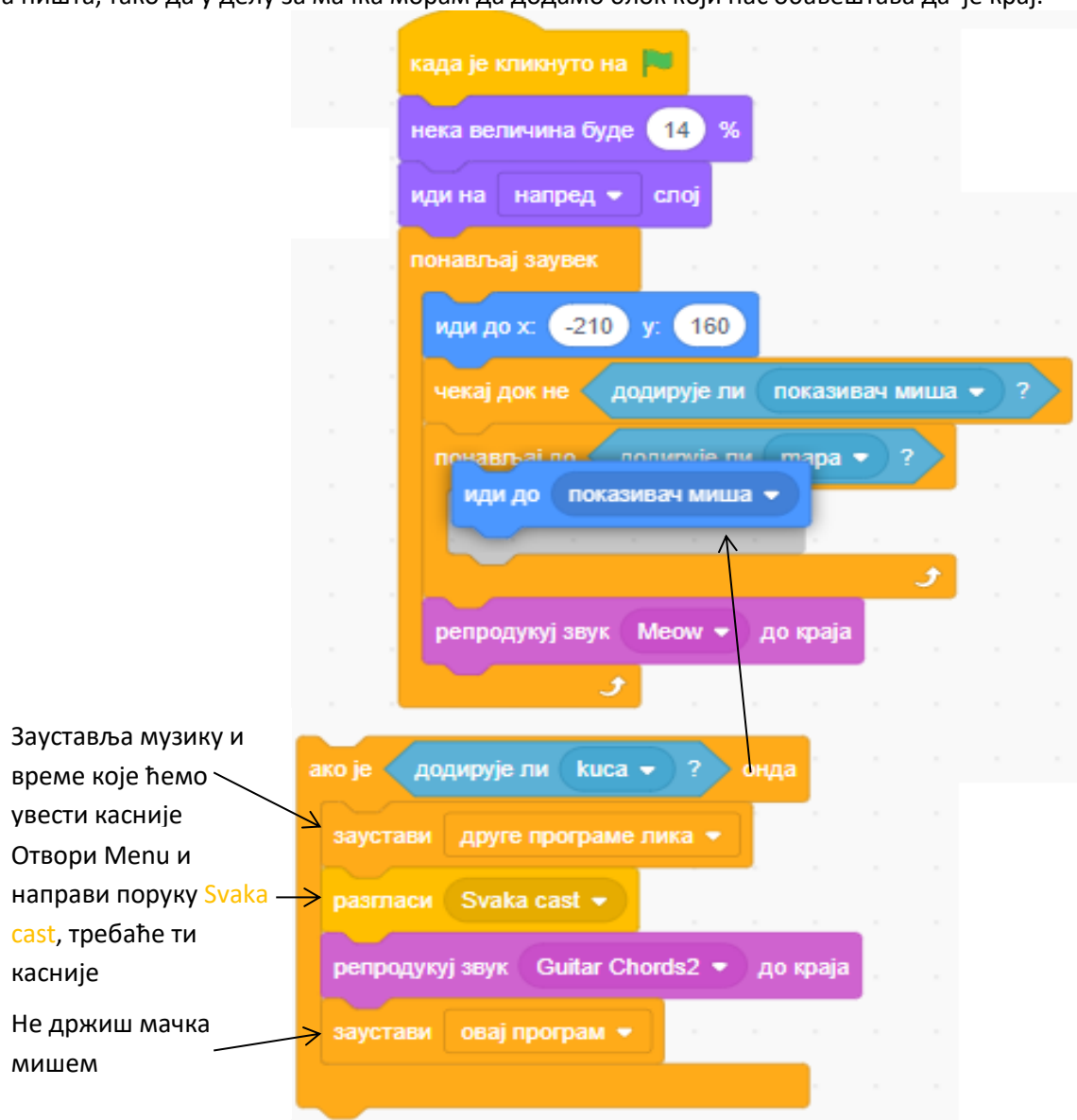
Одабраћемо ову иконицу и поставити у горњи десни угао.



11. Видимо да је кућа мало већа па ћемо у делу за нашу кућу додати следећи блок да се боље уклопи. Ви сами подесите величину у зависности од мапе.

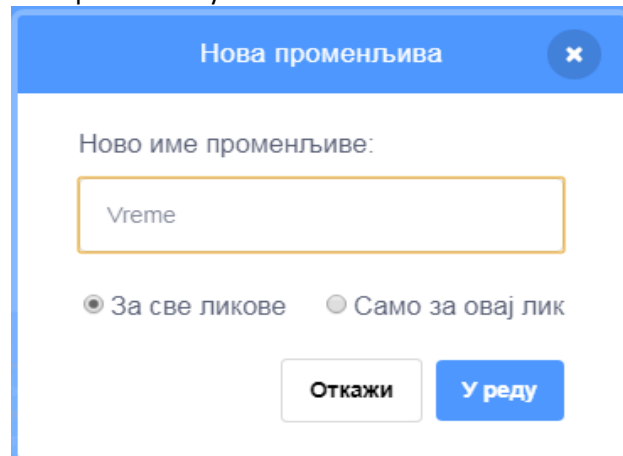


- 12.** Следећи корак је јако битан. Шта ће се десити са нашом игрицом кад дођемо до краја? Па ништа, тако да у делу за мачка морам да додамо блок који нас обавештава да је крај.



- 13.** Сада ћемо покренути игрицу, видећемо да када дођемо до краја чуће се музика коју смо одабрали, у нашем случају гитара. У случају да вам је игрица тешка смањите величину мачка. Мала помоћ: ако хоћете да видите да ли крај функционише можете само превући мачка до куће (ово је варање ;))

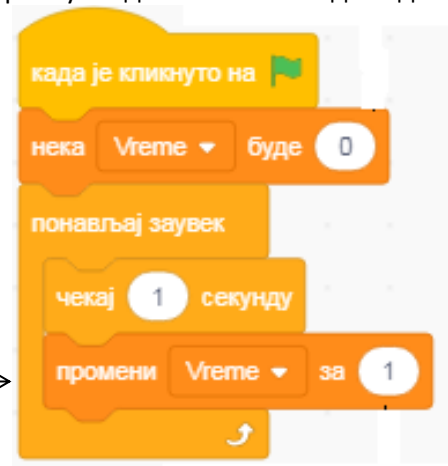
- 14.** Да би игрица имала такмичарског духа треба увести време. Ово ћемо постићи кликом на променљиве и увести променљиву **Vreme**.



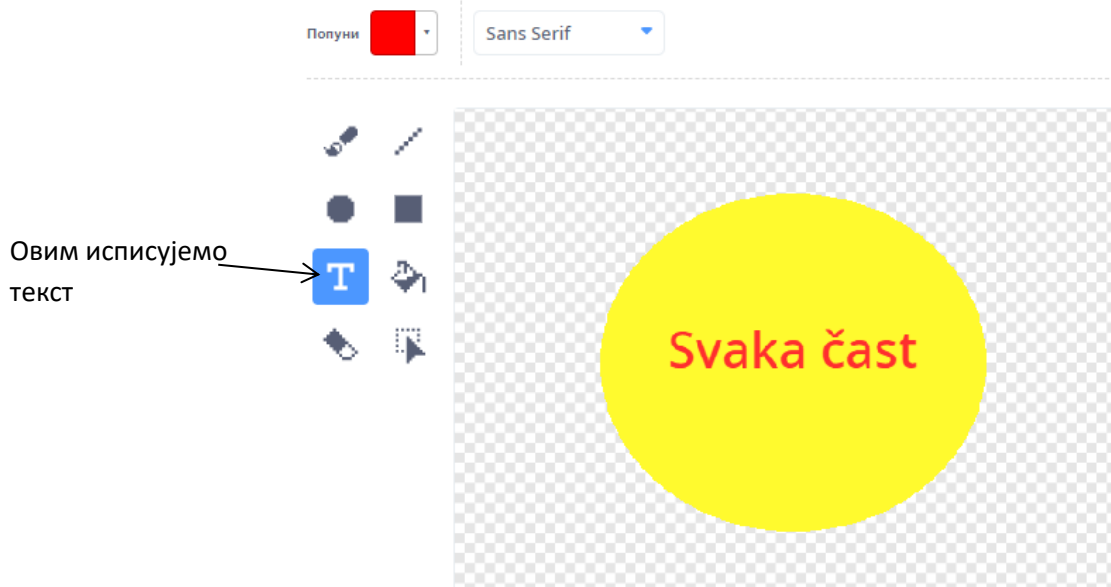
- 15.** Додавањем следећег блока код мачка омогућавамо да видимо време које нам је потребно да пређемо игрицу. Превуците **Vreme** у леви горњи угао да би сви могли да виде.

Време за сваког играча
креће од 0

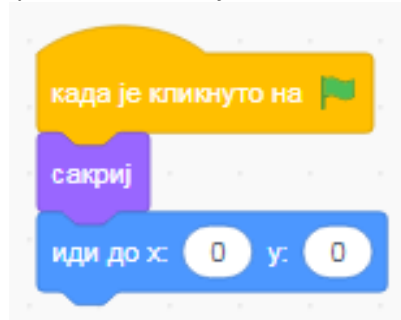
Овај блок повећава
променљиву **Vreme** за 1
сваке секунде



- 16.** Сада ћемо нацртати нови лик који ће се појавити кад победимо и који ће нам честитати. Ја сам направио круг на ком пише „Svaka čast“, ви можете да сами осмислите нешто. Лик се прави исто као мапа тако да ту треба испробати разне могућности.



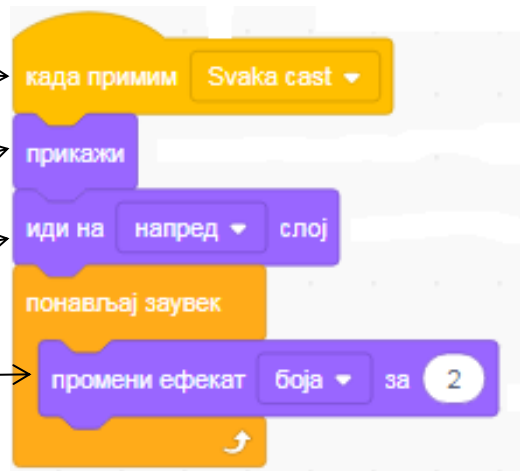
17. Сада ћемо код нашег лика убацити блок који га поставља у центар и сакрити га.



18. Пошто смо га сакрили а као такав нема сврху, ставићемо блок који на крају игрице приказује нашег лика на средини екрана.

Када програм емитује поруку **Svaka cast** активираће се овај блок
Приказује нашег лика
Иде испред свих ликова

Мења боју



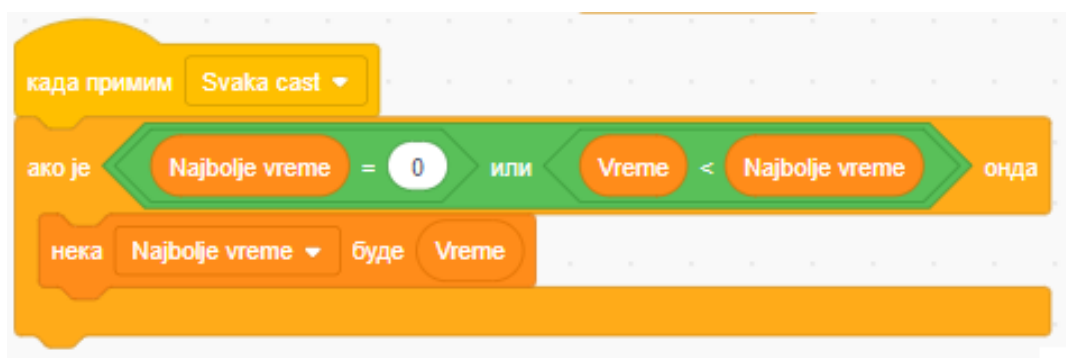
19. Игрица је завршена и треба је тестирати што више пута како бисте видели да ли има грешке и како бисте је побољшали.

Додатак

Сада ћемо још мало унапредити нашу игрицу и направити је још забавнијом. Убацићемо у игрицу које је време најбоље као и који играч је најбољи.

Најбоље време:

Прво ћемо направити променљиву **Најбоље време** коју ћемо на нашој мапи поставити испод променљиве **Време**. Да би наша променљива радила помоћи ће нам следећи блок.



Најбољи играч

Можете да прикажете на екрану име играча који је имао најбоље време. За то вам је потребно два блока која додајете у претходни блок.

Пита играча који
има најбоље
време за име
Име се исписује
на екрану

