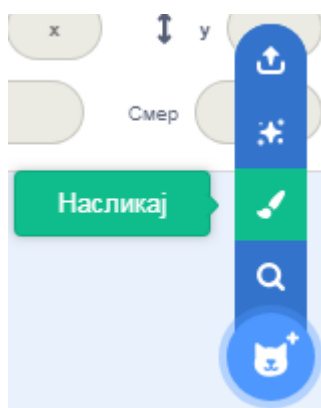


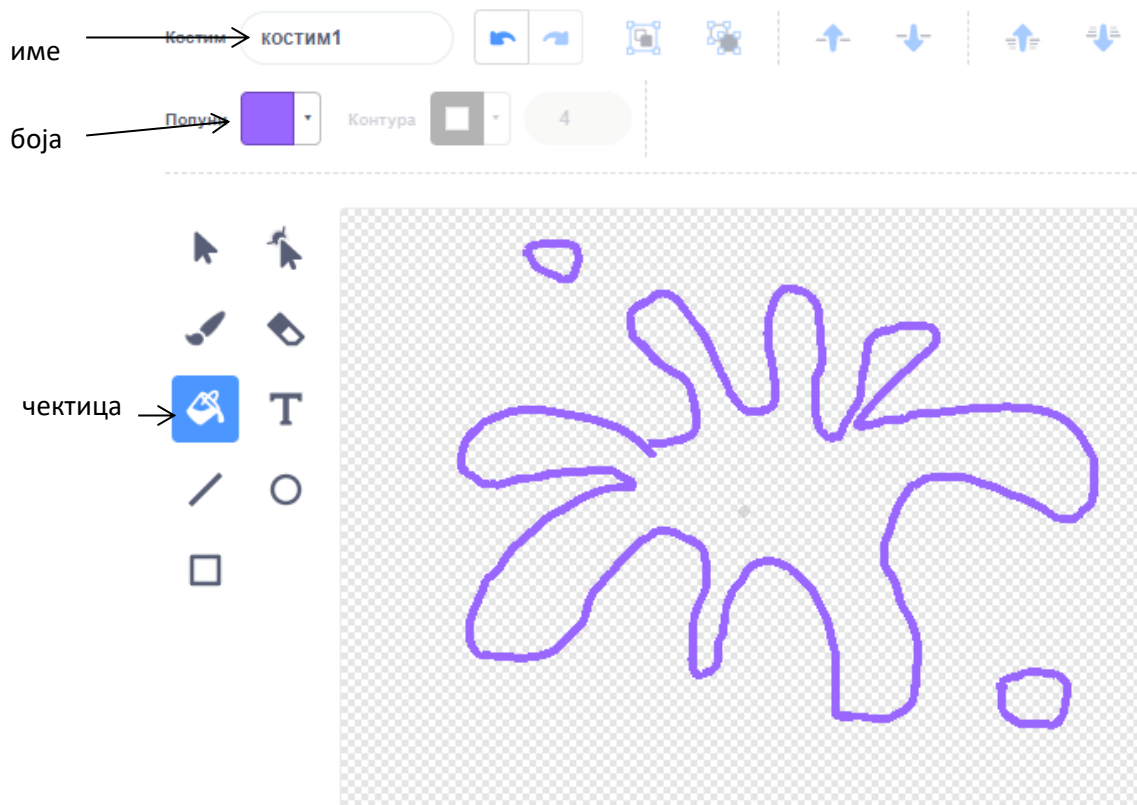
Перач прозора

Ова скрипта ће вам помоћи да направите једну интересантну игрицу под називом Перач прозора. Како функционише ова игрица? Игрица почиње тако што се на нашем прозору стварају мрље или флеке које ми требамо да очистимо. Игра има две верзије. У првој верзији мрље бришемо курсором док у другој верзији, која је интересантнија, мрље бришемо рукама и за то нам је потребна камера како бисмо могли да видимо покрете наших руку. Почињемо са првом верзијом која је уједно и лакша.

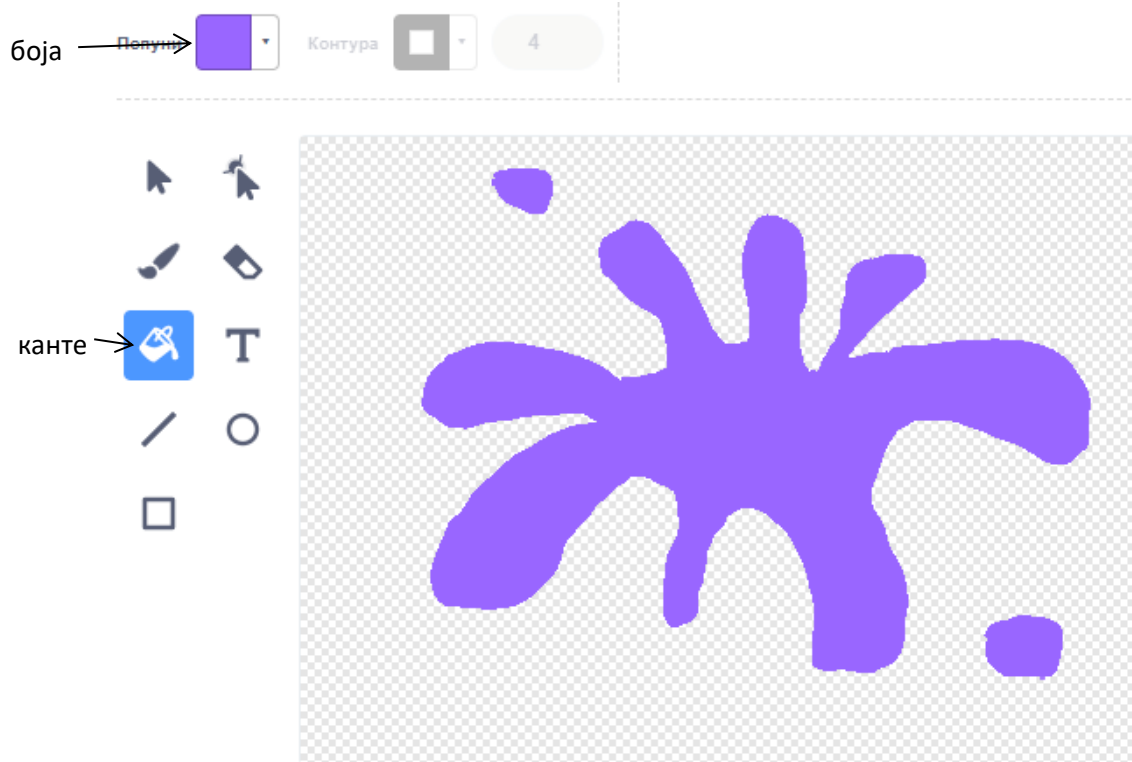
1. Креирање наше игрице крећемо кликом на Нови пројекат. За почетак треба да избришемо нашег почетног лика тј. мачка кликом на х (које се налази на иконици лика). Сада ћемо креирати наше ликове који у игрици представљају мрље. Кликком на четкицу Насликај крећемо у израду наших мрља.



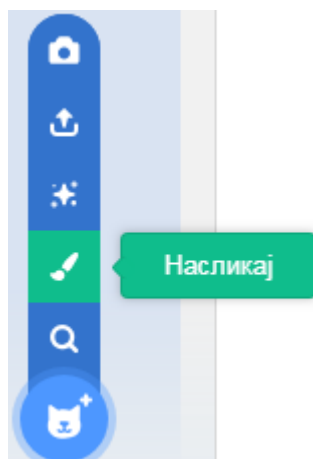
2. Прво бирамо четкицу која нам служи за цртање а затим бирамо боју коју желимо. Након тога крећемо са цртањем.



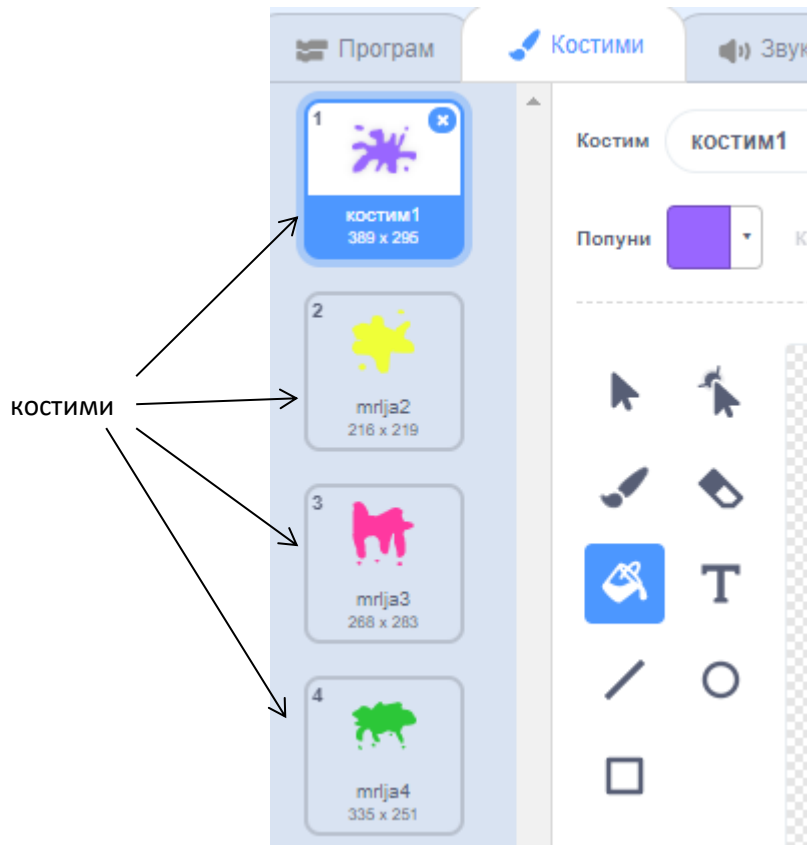
- 3.** Након што смо нацртали мрљу на ред долази њено бојење. То постижемо кликом на канту затим бирамо површину коју желимо да обојимо. Површина треба бити затворена. У случају да није затворена сигурно ће се негде боја просути где не желите зато кликом на иконицу назад враћате потез уназад.



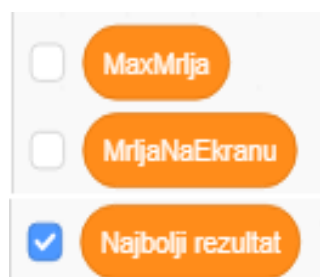
- 4.** Сада ћемо направити још мрља кликом на чектицу на којој пише Насликај али овај пут она се налази у доњем левом углу. Овако правимо костиме мрља а не нове ликове. Нацртаћемо најмање 4 различите мрље које имају различите боје да би игрица била што интересантнија.



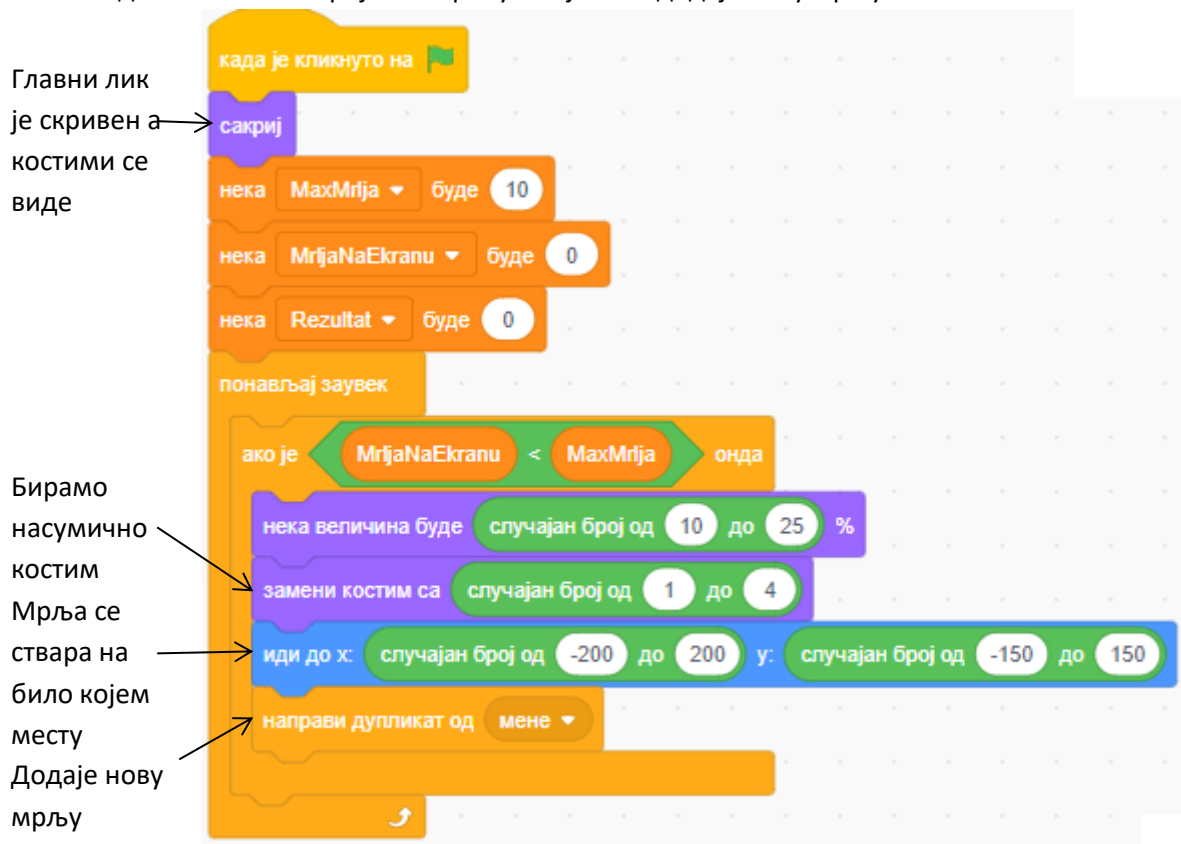
Након цртања осталих мрља са леве стране ће вам се наћи остале мрље које представљају костиме.



5. Сада ћемо да уведемо три променљиве, **maxmrlje**, **mrljenaekranu** i **rezultat**. Прва променљива нам показује колико мрља максимално може бити на екрану, друга променљива нам показује колико мрља је тренутно на екрану док нам трећа променљива показује колико смо мрља обрисали у току једне партије. Штиклираћемо само резултат да би се видео на екрану јер нам је то битно за игрицу док су друге две променљиве битне за даље блокове.



6. Следећи блок додајемо како би максималан број мрља на екрану био 10 док почетан број мрља на екрану износи 0. Петља Понављај заувек проверава да ли је број мрља на екрану мањи од максималног броја на екрану ако је тако додаје нову мрљу.



7. Следећи блок који ћемо додати помаже нам да се наш клон покаже и да кад пређемо преко мрље она нестаје.



8. Када покренемо игрицу створиће се 10 мрља, при преласку курсором преко мрље она се брише. Долазимо до проблема јер игрици нема краја. Да би игрица имала крај и да би била динамичнија увешћемо време. Направићемо нову променљиву која ће показивати играчу колико му је времена остало. Штиклираћемо променљиву да би била приказана на екрану.



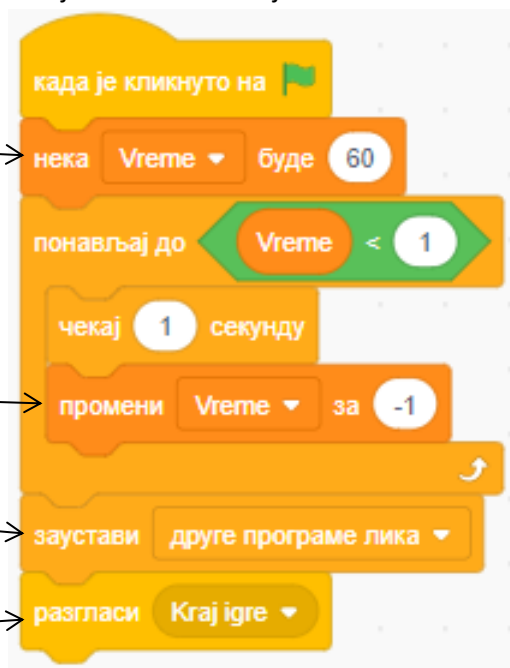
9. Следећи блок који уводимо помаже нам да наше време одбројава један мин. Након истека времена наша скрипта престаје са радом што значи да се мрље више не стварају. На крају стављамо блок Разгласи поруку Крај игре. Овај део нам је битан за касније.

Одређујемо колико
желимо да нам буде
вредност време

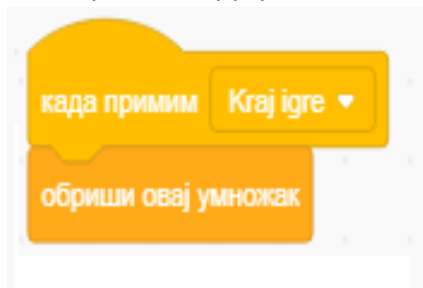
Сваке секунде
променљива **Vreme**
се смањује за 1

Престају да се стварају
нове мрље

Креирамо нову поруку
Крај игре

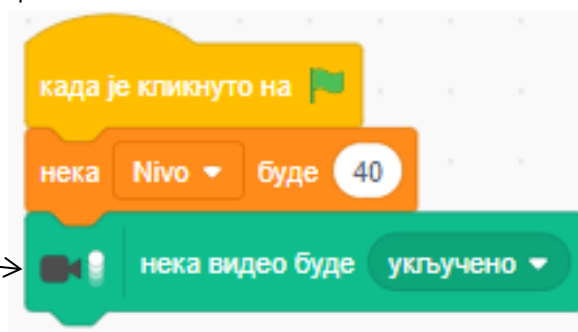


10. На крају игре јавља се проблем где након истека 60 секунди које смо поставили и даље можемо да бришемо мрље. Да бисмо ово спречили додаћемо следећи блок који нам помаже да се уклоне све мрље након истека времена. Сада нам је битан блок Разгласи поруку јер кад убацимо блок Када примим поруку тачно знамо када се извршава овај блок.

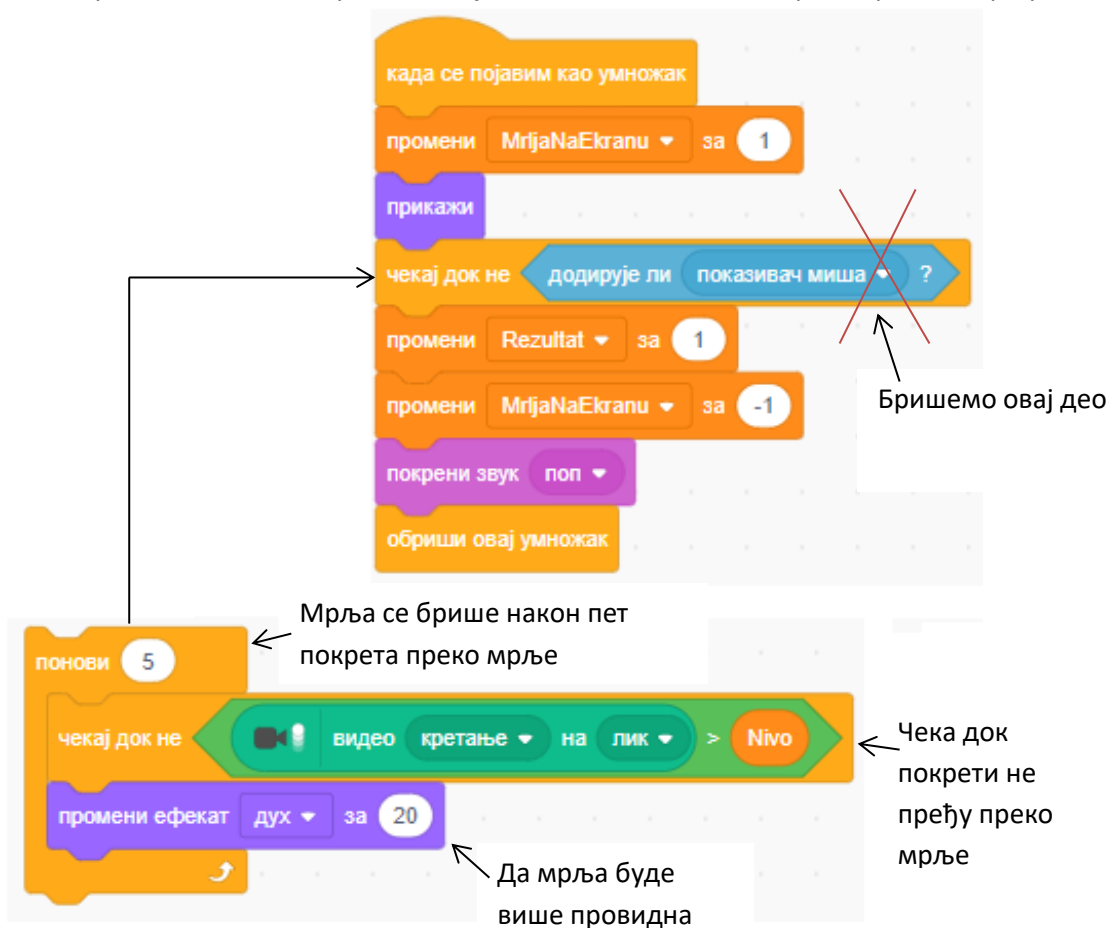


11. Да направимо игрицу још интересантнију увешћемо нове блокове који нам помажу да игрицу играмо преко камера и да рукама бришемо мрље. Наравно за овај део игрице нам је потребна камера која је повезана са компјутером. Прво ћемо увести променљиву **Nivo** која ће показивати колико ће тешка бити игрица.

Укључујемо камеру



12. Сада ћемо убацити део блока у већ постојећи блок да би наши покрети брисали мрљу.



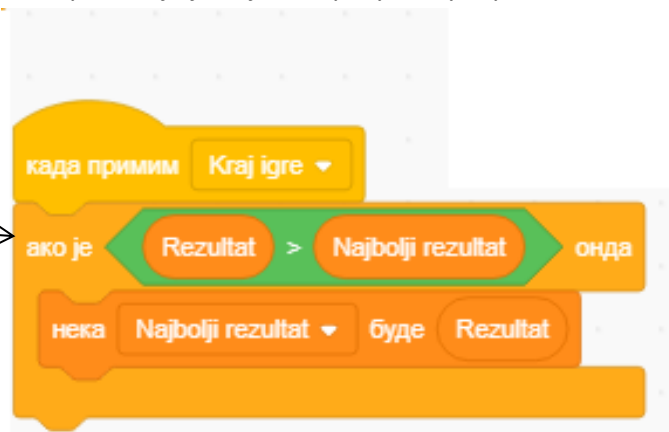
13. Ако вам изађе прозор који вам тражи дозволу за укључивање камера кликните дозволи. Сада можете да покренете игру и уживате.

Додатак

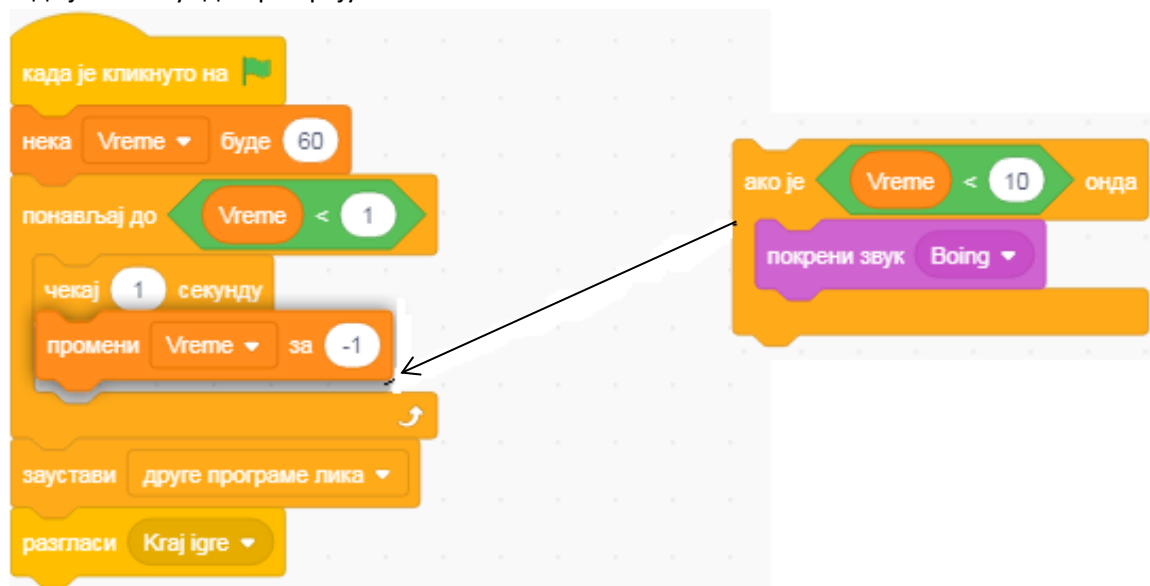
Можемо додати још које блокове да учинимо игрицу занимљивом. Наравно ово није једини начин, сами пробајте што више ствари да бисте креирали вама интересантну и занимљиву игрицу.

14. Додаћемо блок који ће нам помоћи да прати који је најбољи резултат у игрици.

Ако је **Rezultat** већи од **Najbolji rezultat** тада постаје **Najbolji rezultat**



15. Додаћемо блок који представља упозорење играчу када је при крају, у нашем случају када је 10 секунди при крају.



16. Ако вам је претешко или прелако кликните десним кликом на променљиву **Nivo** која се налази на екрану и кликните клизач. Тако можемо лако да мењамо тежину наше игрице

