

## ODELJENJE 2A - DOMAĆI ZADATAK Podorica, 15.12.2018.

### Sakupljanje poklona



Napolju je zima i jako je hladno. Pada sneg. Iz Deda Mrazovih sanki ispali su pokloni. Pomozi mu da ih sakupi. Pazi da ne udariš sankama u drveće koje raste u šumi iznad koje leti Deda Mraz sa svojim sankama.

Za svaki sakupljeni poklon (Deda Mraz ga mora dotaći, da bi ga sakupio) osvajaš jedan poen. Ukoliko, pri tome, dotakneš drvo, gubiš jedan poen. Deda Mraz je malo umoran i puno gladan. Zato ćeš, za svaku sakupljenu krofnu, dobiti dodatnih 10 poena. Broj sakupljenih poena se prikazuje na ekranu.

Deda Mrazove sanke pokrećeš (gore, dole, napred, nazad) koristeći strelice na tastaturi.

Predmeti koje tebaš sakupiti se pojavljuju na slučajnim pozicijama. Nakon što su sakupljeni, predmeti nestaju i ponovo se pojavljuju na slučajnom mestu.

**Možeš smisliti i neki drugi sličan scenario za igricu. Napiši pravila svoje igrice ako da ih i ostali znaju i razumeju. Na primer:**

- Maca leti iznad grada sa visokim zgradama i sakuplja poklone koji su ispali Deda Mrazu ili
- Plamenko leti iznad grada sa visokim zgradama i sakuplja nestašne plamenove ili
- Hermiona leti sakuplja knjige koje je ukrao zli čarobnjak,...

### **Predlog dopunskih zadataka:**

- Kada lik koji leti dotakne objekte iznad kojih leti (drveće, zgrade,...), neka se čuje odgovarajući zvuk.
- Kada lik koji leti sakupi predmet, neka se čuje odgovarajući zvuk (npr. Deda Mraz izgovara "Ho, ho, ho!", kada sakupi poklon).
- Neka se krofna (ili drugi odabrani lik) pojavljuje ređe od poklona (ili drugog odabranog lika) i nestaje sa ekrana nakon 2 sekunde (tako da ga je teže sakupiti).

- d. Zvonce (ili neki drugi novi predmet-lik) pada (odozgora na dole 😊) sa slučajne pozicije koja se nalazi na "vrhu" ekrana i nestaje kada dodje do "dna" ekrana. Ukoliko Deda Mraz (ili drugi, odabrani lik) uspe da sakupi taj predmet, dobija više bonus poena, npr. 20 poena.
- e. Dodaj predmet koji se povremeno pojavljuje na slučajnoj poziciji i nestaje nakon 5 sekundi, a koji **ne bi** trebalo sakupiti. Ukoliko lik koji sakuplja predmete dotakne ovaj predmet, dobijaju se negativni poeni, npr. -10.
- f. \* Čuvaj i prikaži rekordan broj poena u igrici.
- g. \* Posebno ćemo nagraditi inventivne ideje koje uspeš da realizuješ. Slobodno istražuj!
- h. **OBAVEZNO:** Napiši pravila svoje igrice i upiši podatke o zaslugama. I naravno, ne zaboravi da sve objaviš!
- i. **OBAVEZNO:** Pregledaj radove drugarica i drugova iz virtuelnog odljenja. Upiši svoje komentare i podeli zvezdice i srca radovima za koje misliš da to zaslužuju.

**Svakog vikenda** (subota, oko 7h ujutru 😊) ćemo pregledati domaće zadatke i najbolje izdvajati u Studiu sa odabranim radovima.

Slobodno pišite, ukoliko imate nekih pitanja ( <https://igramiranje.me/kontakt> ).

**Naredne, 2019. godine, organizovaćemo prezentaciju svih odabranih radova.**

**Srećno!**