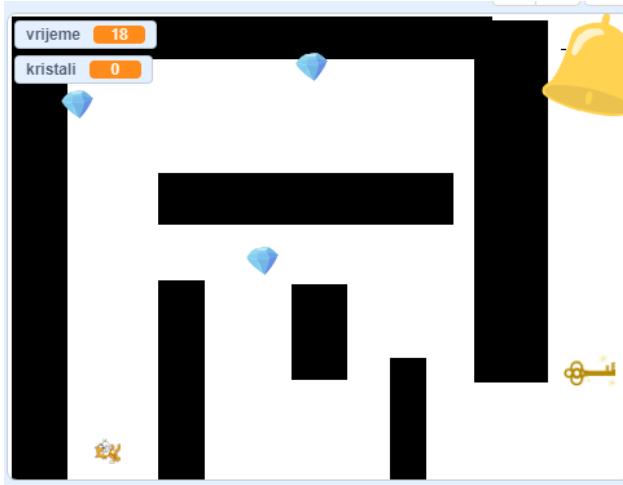


LABIRINT

Izradi igru LABIRINT ([YouTube tutorial](#)) u kojoj se nalaze sljedeći likovi:



mačka koja se pokreće strelicama tipkovnice,

kristali koji donose bodove ukoliko ih mačka dotakne,

zvono koje označava kraj labirinta,

ključ koji nestaje kad ga mačka dotakne.

Poveznica do početnih postavki zadatka.

<https://scratch.mit.edu/projects/632679697>

SCENARIJ:

1. Nacrtaj pozornicu tj. zidove labirinta
2. Umetni lik MAČKE
 1. Mačku smanji tako da može prolaziti između svih zidova.
 2. Uredi kretanje mačke (Mačka se kreće 10 koraka naprijed u smjerovima gore, dolje, lijevo i desno na pritisak strelice na tipkovnici. Jednim pritiskom strelice mačka se pomakne 10 koraka naprijed u odgovarajućem smjeru.)
 3. Ako mačka dotakne zid, vratи se unazad 10 koraka.
 4. Sa svakim početkom igre mačku smjesti na početak labirinta.
2. Umetni lik KRISTALA
 1. KRETANJE KRISTALA - Postavi da se cijelo vrijeme igre kristal pomiče svakih 6 sekundi i pojavi na nekoj nasumično odabranoj poziciji.
 2. PONAŠANJE KRISTALA – Ako mačka dodirne kristal, on promjeni boju i naraste za 5 piksela. Sa svakim početkom igre, kristali nemaju nikakvih efekata i u početnoj su veličini i boji.
 3. VARIJABLA – kristali – Napravi varijablu kristali za sve likove. Broj kristala na početku igre je 0. Kada mačka dodirne kristal, broj kristala se uveća za 1. (*Upotrijebi naredbu čekaj 1 sekundu ako se kristali prebrzo uvećavaju.*)
 4. Dupliciraj kristal u tri primjerka.
3. Umetni lik KLJUČIĆA
 1. Ako mačka dodirne ključić, ključić nestane, a broj kristala se uveća za 5.
 2. Ključić se opet prikazuje s novim pokretanjem igre.
4. Postavke za KRAJ IGRE I ODBROJAVANJE VREMENA
 1. Napravi varijablu vrijeme. Na početku igre, vrijeme je 20. Nakon svake sekunde vrijeme se umanjuje za 1. Ako vrijeme dosegne 0 ili mačka dodiruje zvono zaustavi igru.

Neki od potrebnih blokova su:

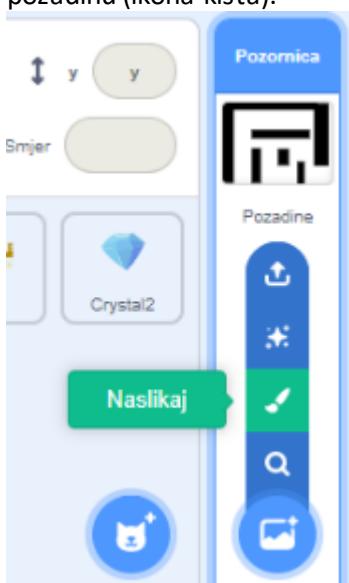
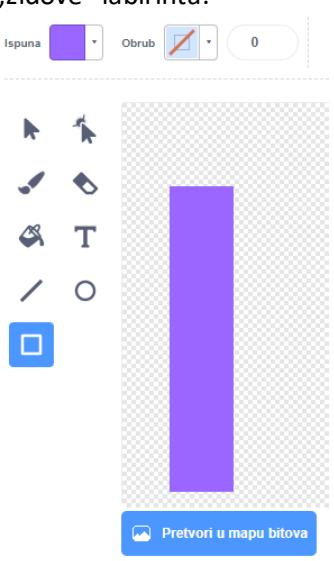


Dodatni zadatci:

5. Promijeni pozadinu u trenutku završetka igre („Game Over“) pazeći da se na početku igre prikazuje pozadina s labirintom.
6. Umetni lik kojeg mačka treba izbjegavati jer se dodirom s njim broj kristala se umanjuje i/ili gube životi tj. završava igra.

1. zadatak - POZORNICA

Za igru je potrebno napraviti jednostavnu pozornicu po uzoru na ovu sa slike. Koraci za izradu pozornice:

<p>1. Pozornica >> Odaberis pozadinu >> Naslikaj pozadinu (ikona kista).</p> 	<p>2. Alatom pravokutnik bez obruba nacrtaj „zidove“ labirinta:</p> 
---	---