

# Gra: Małpie figle

## Zasady gry:

W grze wcielamy się w postać małpki, która łapie spadające banany. Każdy złapany banan to jeden punkt. Gra kończy się po upływie 60 sekund.

## Cel ćwiczenia:

- Utrwalenie sposobów sterowania duszkiem za pomocą klawiszy strzałek
- Precyzyjne pozycjonowanie obiektów na scenie za pomocą współrzędnych x i y
- Zastosowanie instrukcji warunkowej „jeżeli”

## Instrukcja:

1. Wczytujemy tło małpkę i trzy palmy.



2. Dokładnie ustawiamy palmy. Rozmieszczamy je symetrycznie na scenie



3. Dokładnie ustawiamy małąkę:



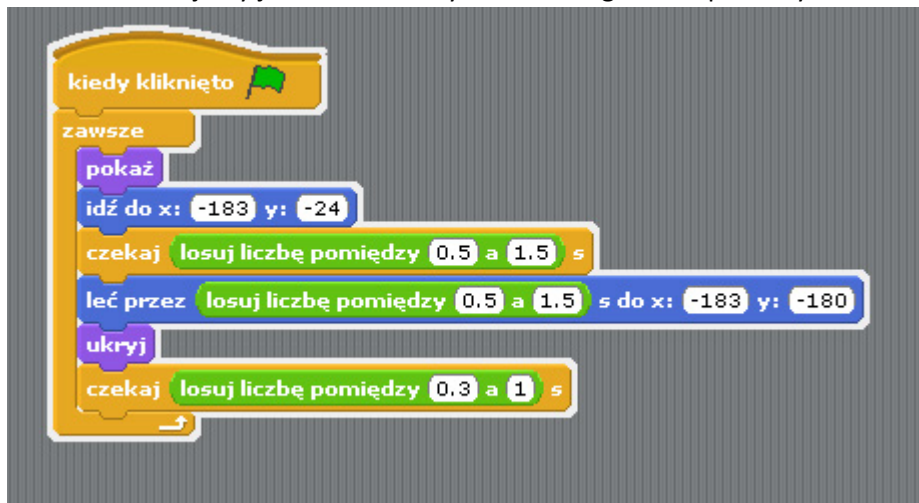
4. Dodajemy sterowanie lewo-prawo dla małąki (wraz z odpowiednimi warunkami ograniczającymi ruch małąki – tak aby nie wyszła ona poza scenę).



5. Programujemy ruch bananów  
Robimy to dla jednego banana  
a) Wariant prosty – wariant do modyfikacji



- b) Docelowo dodajemy jeszcze elementy losowości zgodnie z poniższym wzorem:



6. Analogicznie duplikujemy dwa razy duszka z bananami i zmieniamy kod dla współrzędnych x
7. Dodajemy skrypt odpowiedzialny za to, że w momencie kiedy małpka dotknie spadających bananów, banany znikną (taki sam skrypt musimy dać we wszystkich trzech duszkach bananów):



8. Dodajemy licznik punktów
- a) Dodajemy zmienną globalną „punkty”
- b) Zerujemy wartość tej zmiennej np. w skrypcie startowym dla małpki:



- c) Dodajemy kod zwiększania wartości zmiennej o 1 zawsze kiedy małpka złapie banany (taki sam skrypt, trzeba będzie dodać dla wszystkich trzech zestawów bananów):
9. Dodajemy grę na czas  
Czyli po upływie 60 sekund gra zatrzyma:

Podstawy programowania w programie Scratch.

