

# RAČUNALNIŠTVO 1

---

Pozdravljeni učenci. Upam, da ste se zabavali pri izdelavi igrice labirint. Ob programiranju igrice se na zabaven način učite nove ukaze oziroma uporabljate že znane ukaze na drugačen način.

Naslednja naloga je izdelava nove igrice Rak lovi jabolka. Za to nalogo boš imel časa 2 šolski uri, to pomeni dva tedna (*ker imamo po urniku 1 uro tedensko*).

Igrico Rak lovi jabolka boste tudi **delili** (*Kako? Razloženo na koncu naloge.*), to pomeni, da bo program viden tudi drugim uporabnikom in tako bom tudi jaz lahko pogledal, kako vam je uspelo narediti nalogo.

## Program Rak lovi jabolka

### Navodilo:

Izdelaj igrico, v kateri rak lovi padajoča jabolka. Če se rak dotakne jabolka, le-ta izgine in se pojavi novo padajoče jabolko. Igra se konča, ko rak ne ujame padajočega jabolka.



**Primer programa:** <https://scratch.mit.edu/projects/154398801/> (*tukaj si lahko ogledaš kako program deluje in kako je narejen*)

### Postopek izdelave

Dodaj ozadje (pod vodo) in dve figuri (raka in jabolko).

### RAK:

Za premikanje raka moraš uporabiti neskončno zanko, v katero vstaviš pogojni stavek, ki preverja ali je pritisnjena smerna tipka (levo oz. desno). Če je pogoj izpolnjen, se rak pomakne za 5 korakov levo oziroma desno. Ustvariti moraš še pogojni stavek, ki preverja ali se je rak dotaknil jabolka. Ko se rak dotakne jabolka, zastrže s klešči.

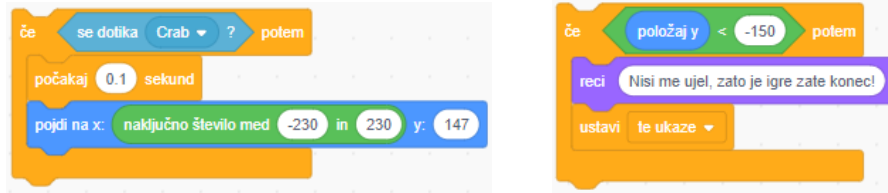


DELNE REŠITVE

### JABOLKO:

Jabolku določiš začetno pozicijo `pojdi na x: naključno število med -230 in 230 y: 147` in obrneš smer premikanja navzdol.

`obrne se v smer: 180` V neskončno zanko dodaš ukaz za premikanje (3 koraka) in vstaviš pogojni stavek, ki preverja ali je rak ulovil jabolko. Če jo je ulovil se ujeto jabolko skrrije in ponovno prikaže na drugem mestu, da je spet pripravljeno na padanje. Dodati moraš še en pogoj, ki preverja pozicijo jabolka, če je jabolko »padlo na tla«, potem se izpiše besedilo: »Nisi me ujel, zato je igre zate konec.«



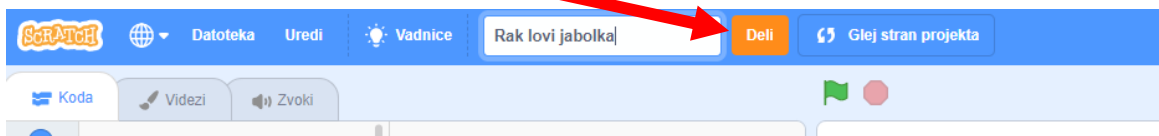
DELNE REŠITVE

Dodatno (neobvezno):

- Dodaj še kakšno jabolko, da bo igrice postala zahtevnejša.
- Na ozadju dodaj zvok Bubbles, ki se ves čas med igranjem predvaja.

### Deli program/igro

Ko si končal z izdelavo programa klikni na gum **deli**, da bom lahko preveril kako ti je uspelo.



Do **petka, 17. aprila** mi sporoči na moj elektronski naslov [andi.jambrosic@osmetlika.si](mailto:andi.jambrosic@osmetlika.si), da si končal in delil program.

ŽELIM TI VELIKO ZABAVE PRI IZDELAVI. 😊