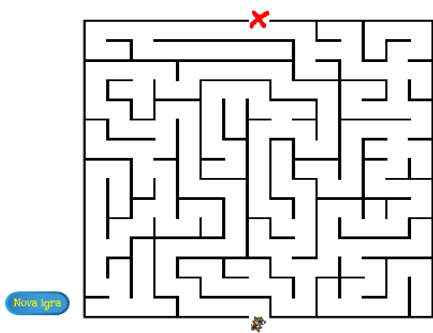


**Primjer 1. – Igra lavirint**

Na web adresi <http://www.mazegenerator.net/> možete naći online generator za lavirint, koji možemo download-ovati u png formatu, a zatim učitati u skrać kao lik ili kao dodatni kostim za lik lavirinta, ako lik lavirinta već postoji.



```
када је кликнуто на
пређи сасвим напред
иди на x: 2 y: -167
понављај
  ако је дирка стрелица десно је притиснута? онда
    промени x за 4
    следећи костим
    ако је додирује боју ? онда
      промени x за -4
  ако је дирка стрелица лево је притиснута? онда
    промени x за -4
    следећи костим
    ако је додирује боју ? онда
      промени x за 4
  ако је дирка стрелица горе је притиснута? онда
    промени y за 4
    следећи костим
    ако је додирује боју ? онда
      промени y за -4
  ако је дирка стрелица доле је притиснута? онда
    промени y за -4
    следећи костим
    ако је додирује боју ? онда
      промени y за 4
  ако је додирује Лик2 ? онда
    изговори Јури! Pobjedio sam! током 2 секунде
када примим порука1
иди на x: 2 y: -167
```

```
када је кликнуто на овај лик
разгласи порука1
Nova igra
x: -198
y: -167
```

```
када примим порука1
следећи костим
x: 2
y: 3
```

## KORIŠĆENJE PROMJENLJIVIH

Naučićemo da **koristimo promjenljive i da čuvamo informacije** u svojim igrama.

Za čuvanje određene informacije u igri koriste se promjenljive. Zovu se promjenljive, jer informacije koje se čuvaju u njima mogu da se mijenjaju tokom izvršavanja programa.

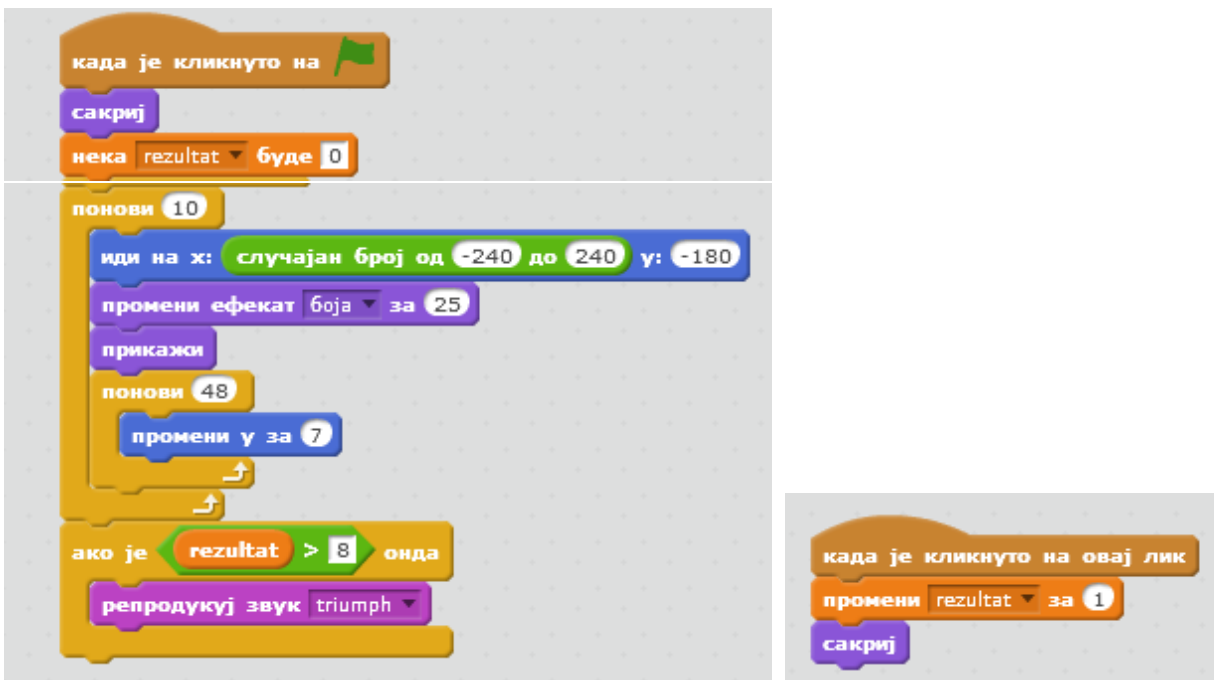
Da bismo napravili promjenljivu u skraću, kliknemo na dugme **Podaci** u paleti blokova, a potom na dugme **Napravi promjenljivu**. Unesemo ime za promjenljivu i čekiramo **Za sve likove**, što znači da je svi likovi u programu mogu koristiti/mijenjeti. Pojaviće se **novi blok s imenom promjenljive** u paleti blokova. Pojavljuju se i još neki dodatni blokovi **Neka, Promjeni, Prikaži promjenljivu, Sakrij promjenljivu...**

Za naziv promjenljive koristiti riječ koja opisuje šta se u promjenljivoj nalazi.

**Promjenljive mogu da čuvaju brojeve i tekst!**

### Primjer 2. – Igra u kojoj pucaju baloni (primjer upotrebe promjenljivih)

Dodamo lik balona, **dodamo promjenljivu Rezultat** i zvučni efekat triumph na lika. Prave se dva programa za lik balona. Pojavljuje se 10 balona s dna pozornice i kreću se na gore. Kada kliknemo na balon, on nestaje, a promjenljiva Rezultat se uvećava za 1. Ako je „puknuto“ više od 8 balona, čuje se zvuk triumph.



**Savjet:** kada pravimo promjenljivu, skrać ce vas pitati da li želite da je vežete za sve likove ili samo za jednog lika. Uglavnom je u redu izabrati da bude za sve likove. Međutim, ako je projmenljiva vezana za samo jedan lik, tada samo programi tog lika mogu da mijenjaju tu promjenljivu, pa ako dođe do neočekivanog ponašanja te promjenljive, lako ćemo znati u kom dijelu programa se greška nalazi.

Takođe, ako promjenljivu vežemo samo za jedan lik, kada umnožimo taj lik, svi umnoženi likovi će imati promjenljivu s istim imenom, ali te će promjenljive biti nezavisne jedna od druge i vezane samo za svoje likove, tj likovi neće uticati na međusobne promjenljive.

### Za domaći:

- 1) Izmijeniti program tako da se za svaki puknuti balon dobija 10 poena i da se oglasi zvuk fanfara ukoliko igrač dobije više od 70 poena.
- 2) Napisati program koji računa i prikazuje sumu prvih 10 prirodnih brojeva. Prvo napraviti promjenljive n i s.