

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 [Лик1]
  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 [црна] ? онда
        промени x за -4
    ако је дирка [стрелица лево] је притиснута? онда
      промени x за -4
      следећи костим
      ако је додирује боју [црна] ? онда
        промени x за 4
    ако је дирка [стрелица горе] је притиснута? онда
      промени y за 4
      следећи костим
      ако је додирује боју [црна] ? онда
        промени y за -4
    ако је дирка [стрелица доле] је притиснута? онда
      промени y за -4
      следећи костим
      ако је додирује боју [црна] ? онда
        промени y за 4
    ако је додирује Лик2 ? онда
      изговори [Дупи! Pobjedio sam! током 2 секунде]
  када примим порука1
    иди на x: 2 y: -167
```

```
када је кликнуто на овај лик [Лик1]
  разгласи [порука1]
  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 mjenjaju tokom izvršavanja programa.

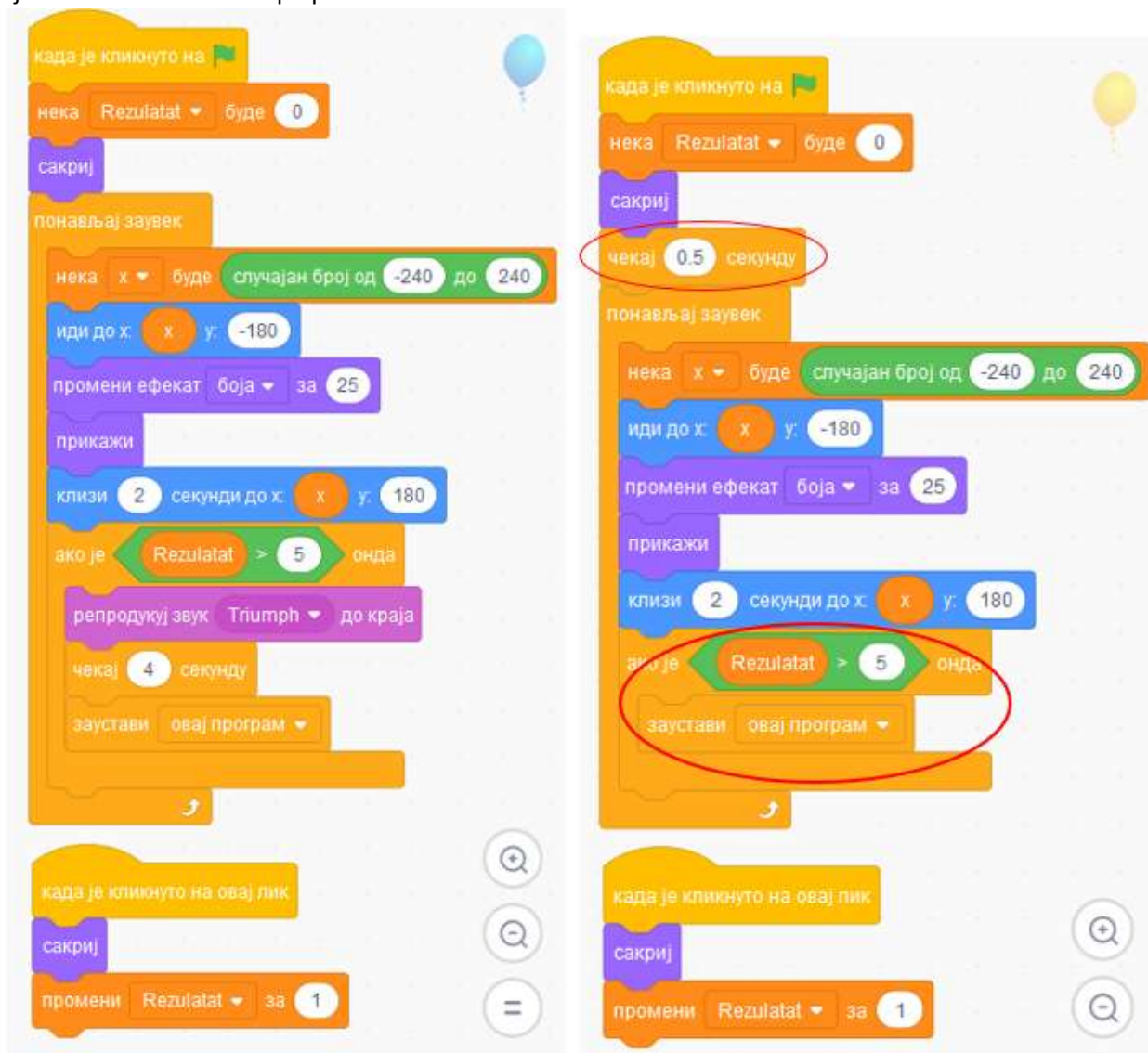
Da bismo napravili promjenljivu u skraću, kliknemo na dugme **Podaci** u paleti blokova, a potom na dugme **Napravi promjenljivu**. Unesemo ime za promjenljivu i čekiramo **Za sve likove**, što znači da je svi likovi u programu mogu koristiti/mijenjeti. Pojaviće se **novi blok s imenom promjenljive** 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 promjenljive Rezultat i X** i zvučni efekat triumph na lika. Baloni se pojavljuju 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 5 balona, čuje se zvuk triumph. Kada napišemo program za balon, umnožavanjem lika balona dobijemo još jedan lik balona s istim programom, koji malo izmjenimo (zaokruženi dio na slici). Na taj način dobijamo dva balona koji se istovremeno kreću po pozornici.



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 mjenjaju 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 lavirint tako da lik mačka ne možemo pomjerati osim sa strelicama
- 2) Napisati program koji računa i prikazuje sumu prvih 10 prirodnih brojeva, koristeći promjenljive. Prvo napraviti promjenljive n i s .