

SKAKAJOČI MAČEK

S pomočjo programa Scratch bomo izdelali igro Skakajoči maček. V igri bo nastopal maček, ki se bo premikal po zeleni travi in skakal za zvezdicami. Ko se bo dotaknil zvezde se bo vrednost točk povečala za 1, če pa se bo maček dotaknil zelene ovire, ki gleda iz trave, bo igre konec. V igri nastopata tudi oblak in grm, ki se ves čas premikata in s tem dajeta občutek animacije (maček je v resnici pri miru). Zvezdica naj se naključno prikazuje na ozadju, ko pa jo maček ujame zvezdica izgine. Igro bomo nadgradili tako, da bo lahko uporabnik sam določal višino skoka mačka (uporabi spremenljivko maček:skok). Uporabnik bo uporabljal tipko presledek za skok in tipki a za večji skok oziroma tipko s za manjši skok.

