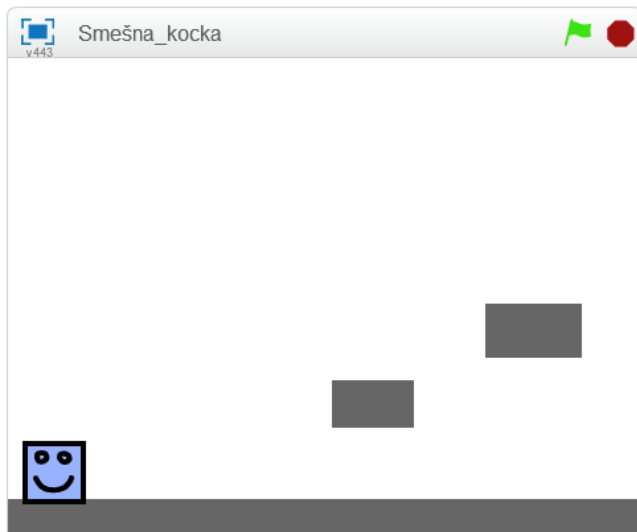
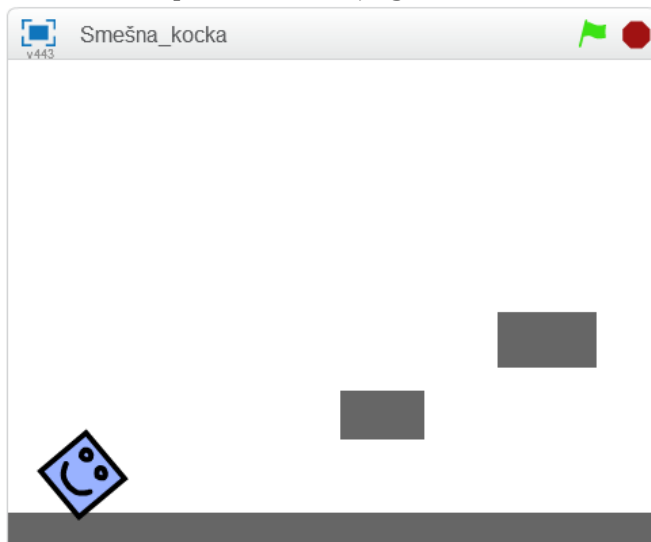


SMEŠNA KOCKA

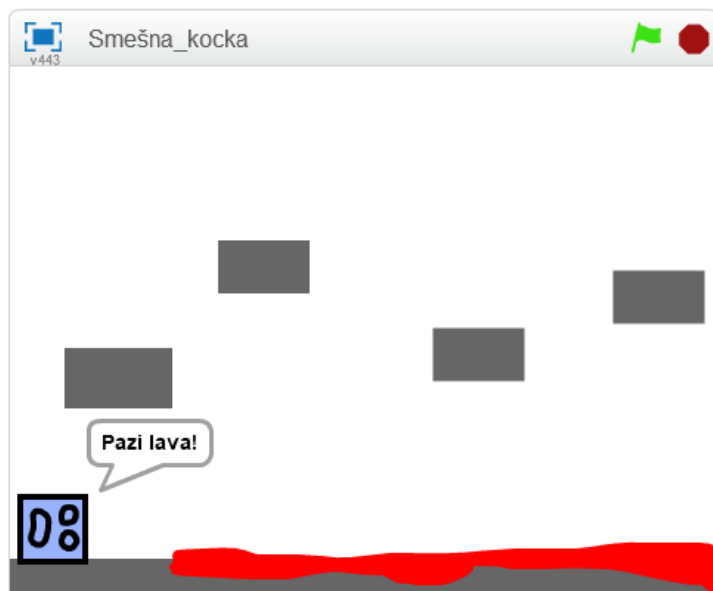
S pomočjo programa Scratch bomo izdelali igro Smešna kocka. Kocka naj se kotali po podlagi. Premikamo jo s pomočjo tipk desno, levo in gor.



Ko se kocka premakne, naj zglada takole:



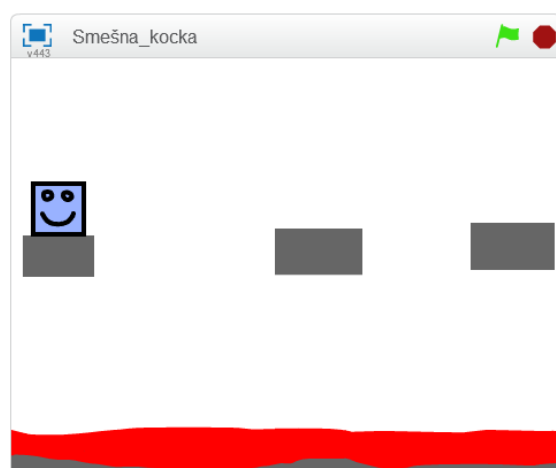
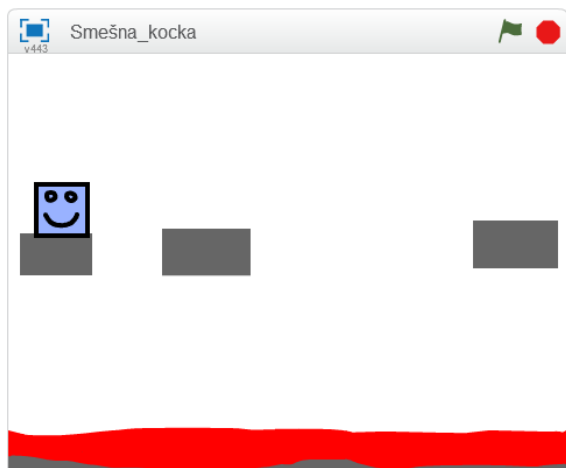
Na prvem ozadju nariši 2 stopnici, ko kocka pride do zgornje stopnice skrajno desno, naj se ozadje spremeni v drugo ozadje (glej sliko).



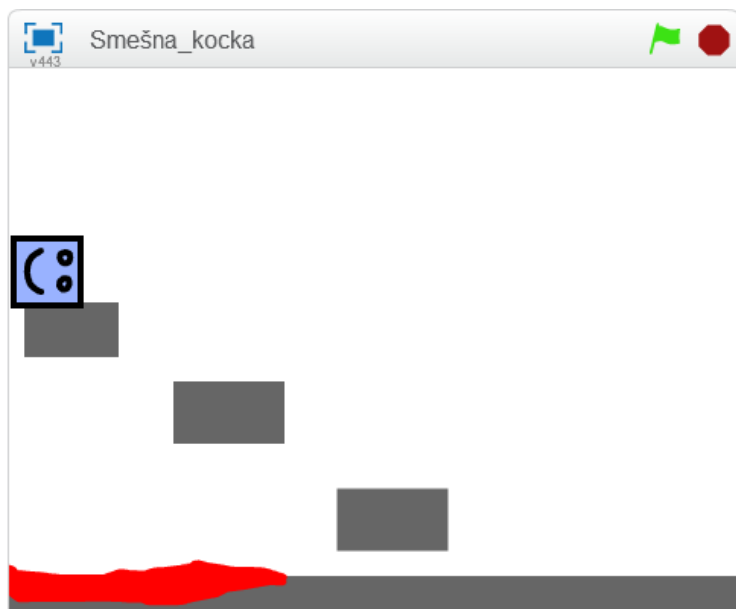
Ob tem se kocki spremeni videz in izpiše opozorilo: Pazi lava! Na drugem ozadju nariši 4 stopnice, spodaj pa rdečo lavo. Če kocka pade na lavo je igre konec (glej sliko). Ob tem se napiše napis Konec igre ☹ in kocki se spremeni videz.



Če igralec uspešno prečka lavo, se ozadje spremeni v novo, pri čemer se srednja deska premika levo in desno (deska je figura).



Če kocka pade v lavo je igre konec, v nasprotnem primeru pa se ozadje spremeni (glej sliko).



Ko kocka pride do desnega roba, se ozadje zopet spremeni. Tukaj čaka robot, ki kocko napada tako, da se premika desno in levo. Če se dotakne kocke je igre konec, če pa kocka pride do zvezdice, je igre konec in kocka je zmagala (glej sliko).

