

# Projektni rad – jedan učenik

## PONG

Da bi ste napravili ovu igricu potrebno je da iz biblioteke izaberete sledeće likove (objekte):

- Ball 
- Line 
- Paddle 

kao i pozadinu (pozornicu) **NEON TUNNEL**, takođe je potrebno i kreirati dve nove ili izmeniti dve postojeće pozornice tako da na prvoj piše naziv igre „**PONG**“ i obaveštenje kako započeti igru „**PRITISNI TASTER SPACE DA ZAPOČNEŠ IGRU**“, a na drugoj obaveštenje da je igra gotova „**GAME OVER**“



**POČETNA POZADINA**

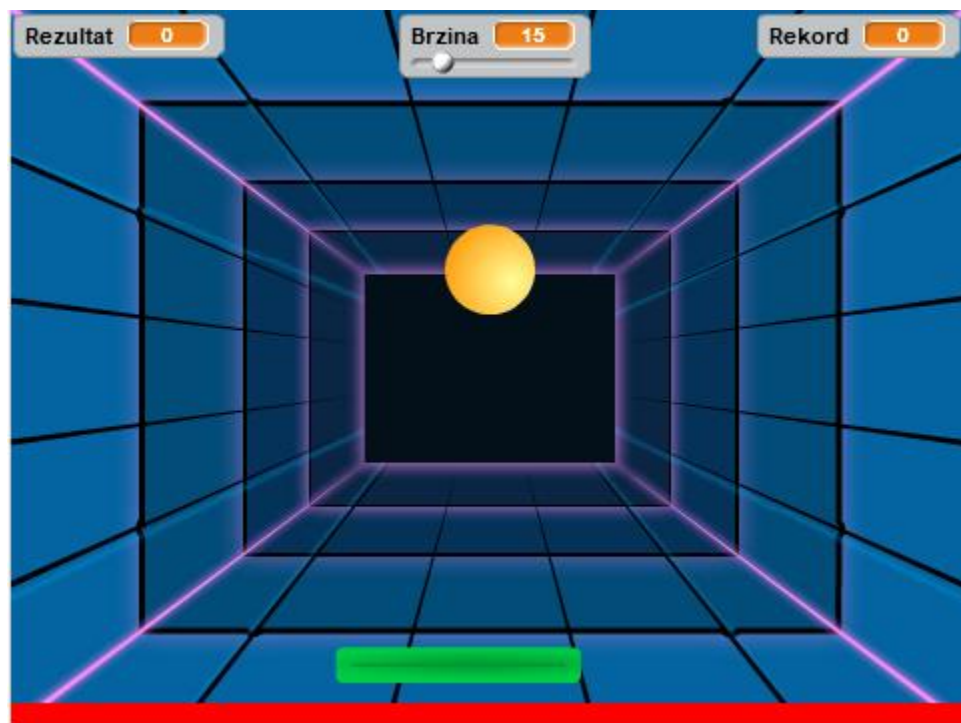


**KRAJNJA POZADINA**

Igrica se pokreće klikom na **ZELENU ZASTIVICU**, nakon pokretanja igraču se prikazuje samo **POČETNA POZADINA**, svi likovi i promenljive su sakriveni.



Pritiskom na taster **SPACE** prikazuju se svi likovi, promenljive i nova pozadina **NEON TUNNEL**.

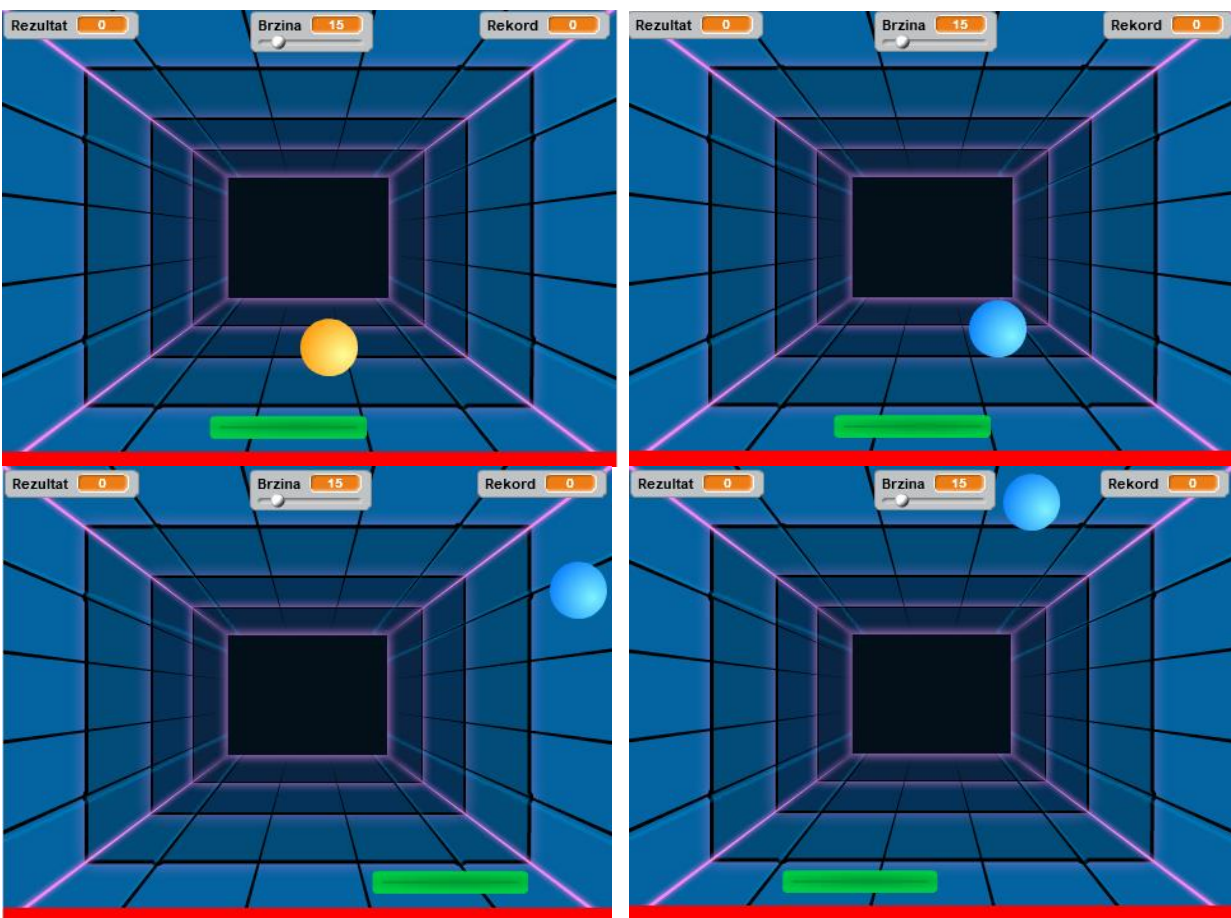


## RASPORED LIKOVA (OBJEKATA):

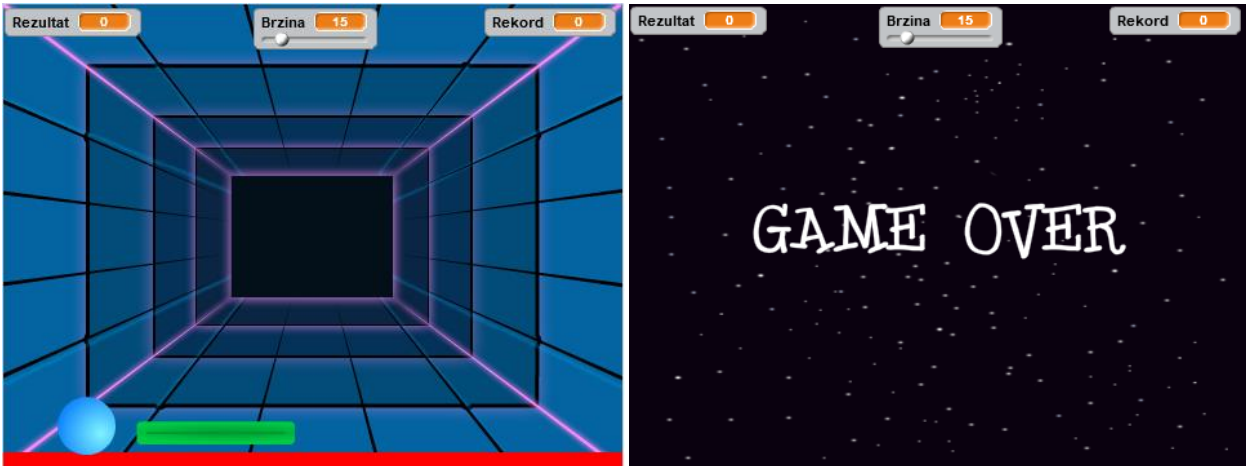
Crvena linija (Line) treba da je postavljena uz donju ivicu pozornice, lopta (Ball) svaki put kada se započne nova igra treba da se nalazi u centru pozornice, a pločica (Paddle) se nalazi nešto malo iznad crvene linije, direktno ispod loptice (pogledaj prethodnu sliku), takođe je neophodno i kreirati tri promenljive o čemu će biti više reči nešto kasnije.

## KAKO SE IGRA:

Igrač pomoću strelica na tastaturi kontroliše pločicu, pri čemu može da je pomera samo levo ili desno. Nakon što se započne igra loptica će padati na dole pod uglom od 170 stepeni, pomerajući pločicu igrač treba da spreči lopticu da dodirne crvenu liniju, ako ne uspe igra je završena. Ukoliko loptica udari u pločicu ili u ivicu (rub) pozornice ona će se odbiti pod odgovarajućim uglom, takođe u dodiru sa pločicom loptica menja kostim (boju)



Kao što je rečeno igra se završava kada loptica dodirne crvenu liniju nakon čega se pozornica menja u **KRAJNJU POZADINU (GAME OVER)**, svi likovi (objekti) postaju sakriveni, s tim što su promenljive i dalje prikazane.



### PROMENLJIVE:

U toku igranja neophodno je da nam se prikazuju sledeći podaci:

- Trenutni rezultat

**Rezultat** 0

- Brzina kojom se kreće loptica

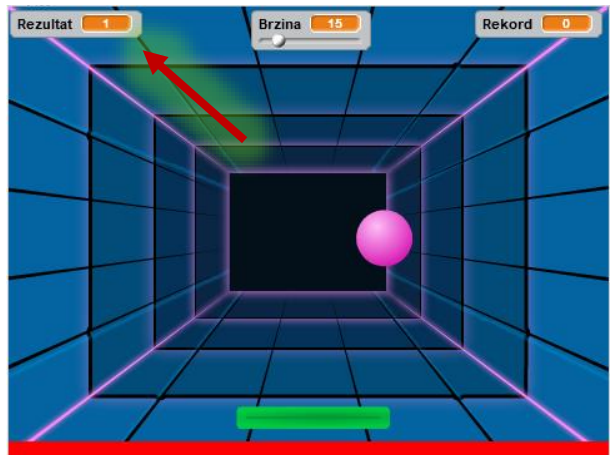
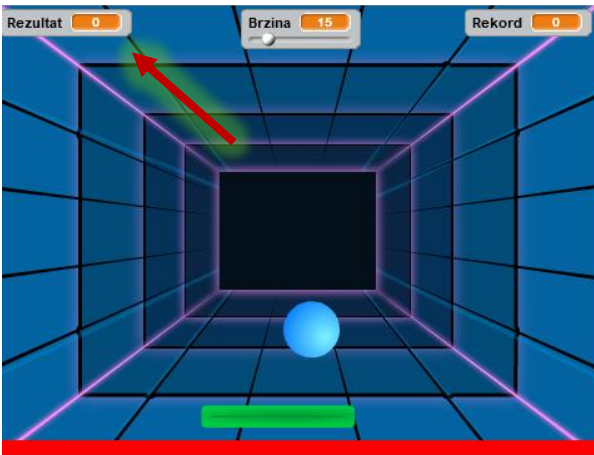
**Brzina** 15

- Rekord (najbolji rezultat do sada)

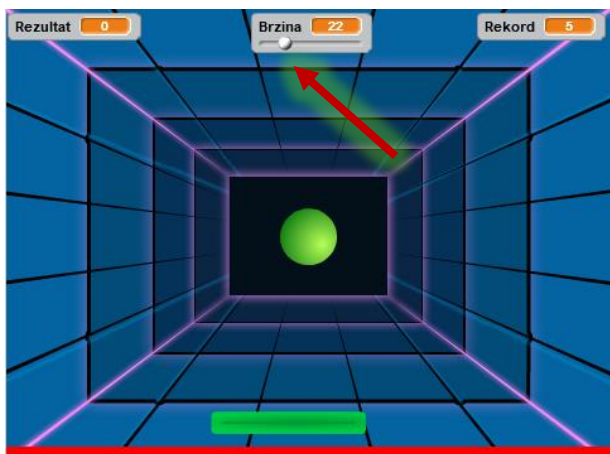
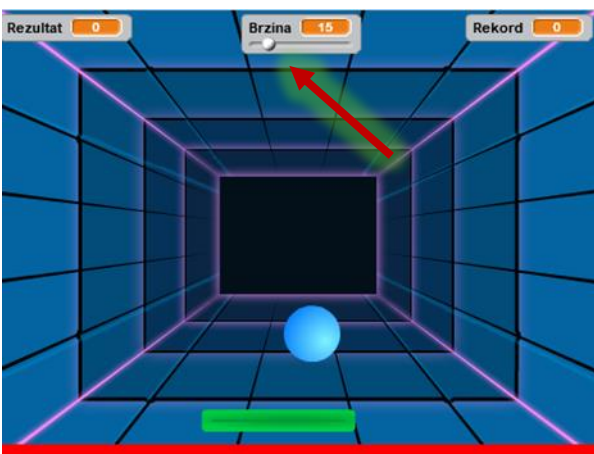
**Rekord** 0

i tu svrhu koristimo promenljive.

- Rezultat predstavlja broj poena koje je igrač osvojio tokom jedne igre. Poen se osvaja kada loptica udari u pločicu, i tom prilikom se vrednost promenljive rezultat povećava za jedan.



- Brzina kretanja loptice može se podešavati pomoću promenljive brzina koja je prikazana u vidu slajdera (klizača)



- Rekord predstavlja najbolji rezultat do sada, na kraju svake igre proverava se da li je ostvareni rezultat bolji (veći) od najboljeg rezultata (rekorda), pa ukoliko jeste promenljiva rekord dobija tu novu vrednost, ukoliko nije zadržava svoju staru vrednost.

