

UVÄZNENÍ ÚSMEVOM MONY LISY

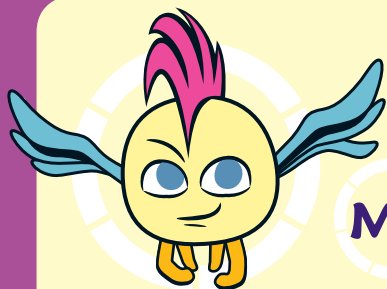
3 ÚROVEŇ



ÚROVEŇ

3





MÚZEUM LOUVRE

ÚROVEŇ

+ Cieľ kapitoly

Naučte sa, ako vo vytváraní hry riadiť postup a smer, ktorým sa hra ubera. Dozviete sa, ako možno pomocou premenných zaznamenávať skóre a ako môžete pomocou správ upravovať, akým spôsobom po sebe jednotlivé časti hry nasledujú.

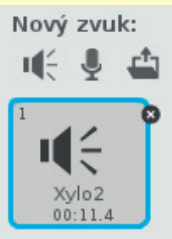
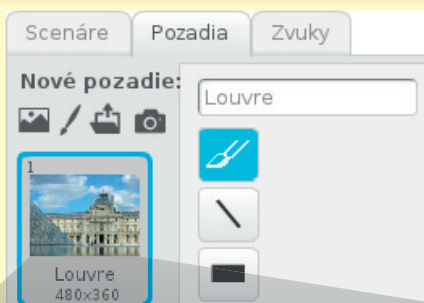
Hra

Hra sa bude skladať z dvoch častí. Najprv budete odpovedať na Ratove hádanky, a potom budete riešiť hlavolam, ako zložiť rozbítý obraz Mony Lisy opäť dohromady. Ak však urobíte tri chyby, prehrali ste a hra končí.

Tento program obsahuje niektoré domyselné osobné grafiky. Takže začneme otvorením prázdneho súboru nazvaného **03 – Hlavolam v Louvri.sb2 (Súbor ▶**

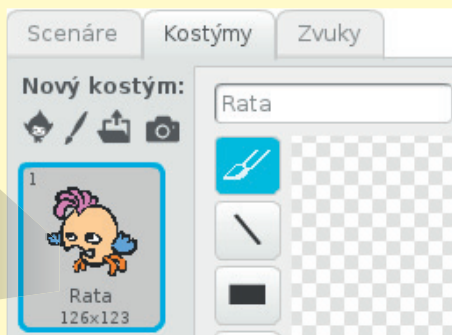
Nahrať z tvojho počítača). Obsahuje postavy, ktoré budeme potrebovať. Pozrite sa okolo. Môžete vidieť, že scéna obsahuje pozadie s múzeom Louvre. Zatiaľ ale nemáme žiadny program.

Potom pridajte scenár, ktorý zariadi, aby Scéna prehrávala hudbu. blok **stále opakuje** patrí medzi špeciálny druh blokov, ktorým hovoríme cykly. Hudba, ktorú dovnútra tohto bloku pridáte, sa bude prehrávať stále dookola. Zvoľte preto takú hudbu, ktorá sa vám páči!



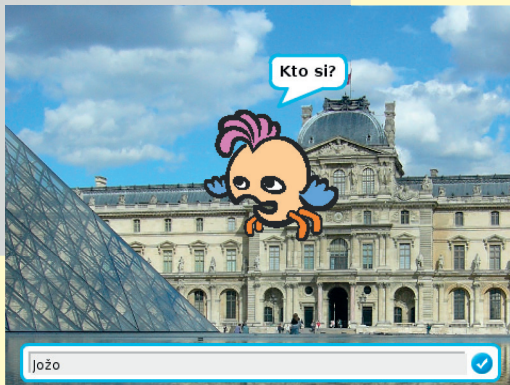
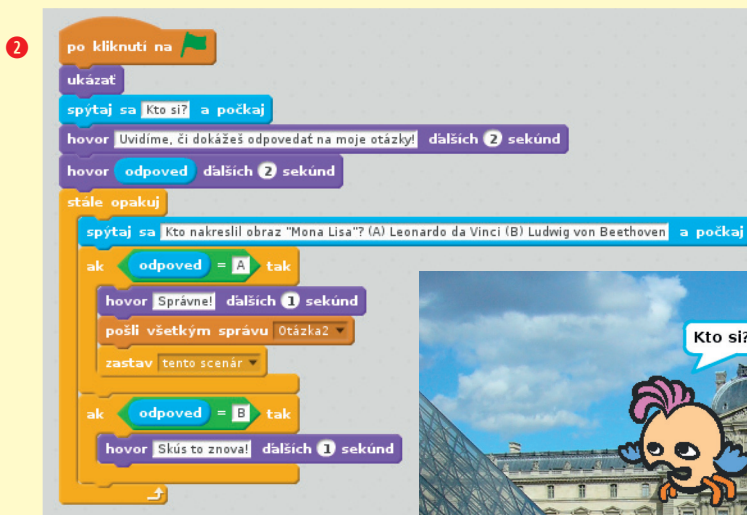
3 ÚROVEŇ

Kliknite na postavu Rato v zozname Postavy. Budte si istý, že sa vám bude páčiť. Keď ju už budete mať vybratú, môžete jej pridať nejaký program.

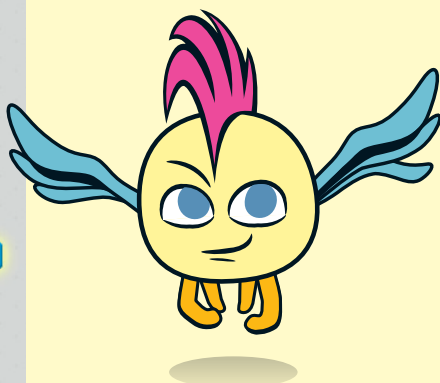
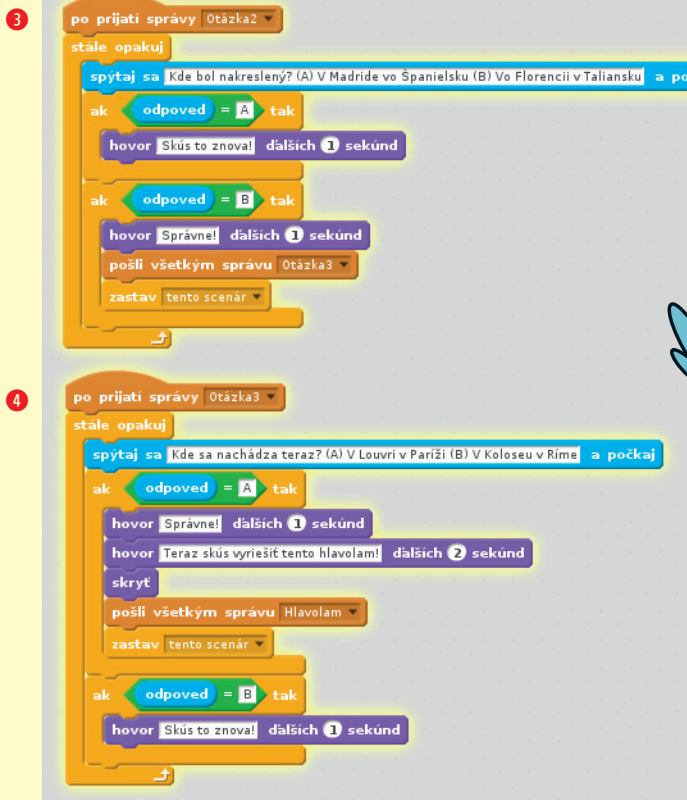


Najprv vytvorte scenár **1**.
Cyklus **stále opakuj** spôsobuje, že sa Rato vznáša.

Scenár **2** položí hráčovi prvú z Ratových otázok. Na zostavenie scenára budete potrebovať bloky **spýtaj sa** a **počkaj** a hovor ďalších **2** sekúnd z ponúk **Vnímanie, Vzhľad, Operátory**. Pretože Rato dáva hráčovi na výber z dvoch možností, odpoveď je buď A, alebo B.



Možno ste si všimli, že v scenári **2** využijeme príkaz **pošli všetkým správ** **Otázka 2**, ak hráč na položenú otázku odpovie správne. Pomocou príkazov **pošli všetkým správ** rozosieme správy, ktoré fungujú ako oznámenia pre všetky scenáre programu. Používame ich vtedy, keď chceme prepojiť súvisiace časti hry. Skúste vytvoriť scenáre **3** a **4** pre ďalšie dve Ratove otázky. Tieto dva scenáre sa nespustia skôr, ako budú rozoslané správy **Otázka 2** a **Otázka 3**, pretože na svoj štart používajú blok **po prijatí správy**.



Ak hráč odpovie na všetky otázky správne, scenár **4** rozošle správu nazvanú **Hlavolam**. Tá dá ostatným scenárom vedieť, že Ratov kvíz skončil a je čas na druhú časť hry, teda hlavolam.

3 ÚROVEŇ

1

Zapamataj si
poradie obrázkov!

inštrukcie1
322x89

2

Zopakuj obrázky
v správnom poradí

inštrukcie2
356x89

3



monalisa1
119x180

4



monalisa2
119x180

5



monalisa3
119x180

6



monalisa4
119x180

7



šípky
407x358

8

Začni!

štart
376x90

9



monalisa_v...
238x360

10



monalisa_p...
245x360

Teraz sa pozrime na postavu **Hlavalam**. Toto nie je len jeden obrázok, je to postava, ktorá má sadu kostýmov. Jednotlivé kostýmy postavy obsahujú inštrukcie na zloženie hlavalamu.

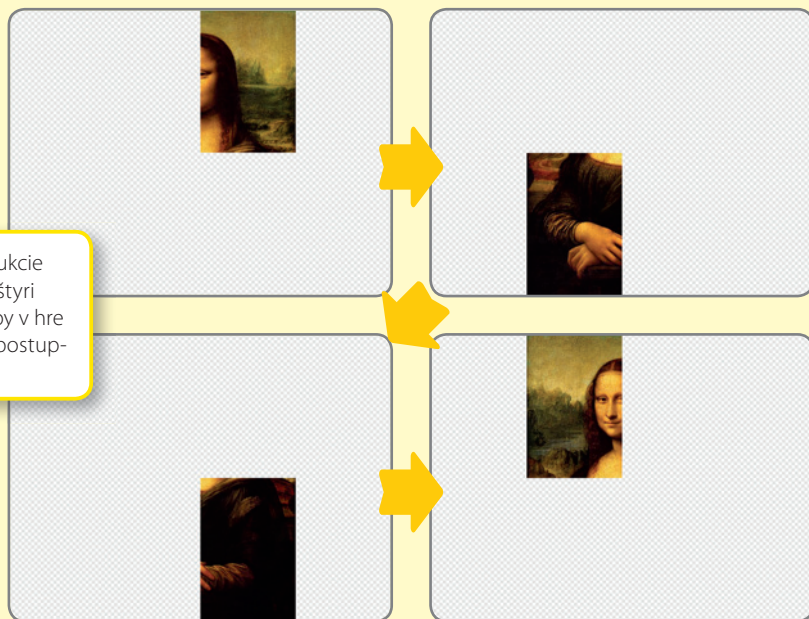
Posledné dva kostýmy obsahujú obrázky, ktoré sa objavia, keď hráč vyhrá alebo naopak prehrá.



Podme sa na to pozrieť podrobnejšie. Najprv zobrazíme kostým, ktorý obsahuje inštrukcie pre hráča.

**Zapamataj si
poradie obrázkov!**

Potom, čo sa zobrazia inštrukcie k hre, uvidí hráč postupne štyri bloky obrazu Mony Lisy. Aby v hre zvíťazil, musí si zapamätať postupnosť týchto blokov.



Ďalšie tri kostýmy predstavujú opäť inštrukcie k hre a tiež úvodnú obrazovku hry.

Zopakuj obrázky v správnom poradi!

Stlač správne tlačidlo!



Zacni!

Vyhral si!

Podľa toho, či hráč vyhrá alebo prehrá, sa na konci hry zobrazí jeden z týchto dvoch obrázkov.

Prehral si!

3 ÚROVEŇ

Pre postavu s toľkými kostýmami budeme potrebovať veľa scenárov. Začnite tým, že do programu pridáte takzvanú premennú. Vďaka premenným máte prehľad o číslach, ktoré sa v priebehu hry menia, ako sú skóre, množstvo života hráčov a ďalšie.

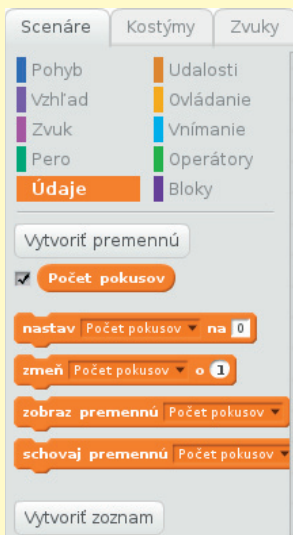
V ponuke **Údaje** kliknite na tlačidlo **Vytvoriť premennú** a vytvorte novú premennú s názvom **Počet pokusov**. Vďaka tejto premennej bude počítač vedieť, koľko pokusov zostáva hráčovi na vyriešenie hlavolamu.



Meno premennej:

☒ Pre všetky postavy ☐ Len pre túto postavu

☐ Cloud premenná (uložené na serveri)

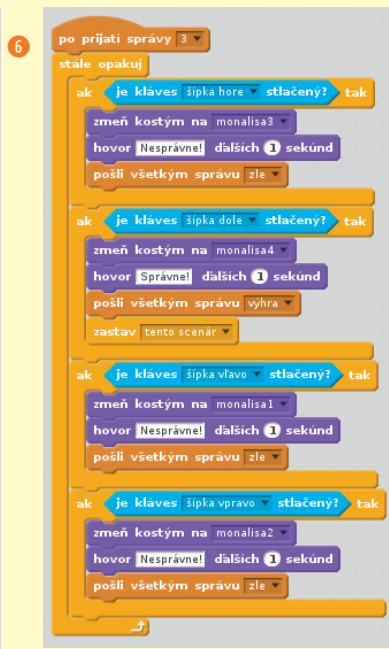


A teraz už k samotnej tvorbe scenárov. Pridajte do programu scenáre 1 a 2. Scenár 1 zaisťuje, že premennú **Počet pokusov** nebude vidieť počas Ratovho kvízu. Scenár 2 zariadi, aby postava Hlavalam menila svoje kostýmy tak, ako sme to popisovali na stranách 56 – 57. Keď je zmena kostýmov hotová, rozošle sa správa **Štart**.



Teraz pridáme ďalšie štyri scenáre. Každý z nich bude zodpovedať jednej správnej odpovedi na hlavolam. Ak hráč stlačí zlú šípku, postava zmení svoj kostým a rozošle správu nazvanú **Zle**. Táto správa nám dá vedieť, že máme zmeniť hodnotu premennej **Počet pokusov**.

Tip: Na skopírovanie často používaných blokov môžeš použiť nástroj Kopírovať, ktorý sa nachádza na lište nástrojov postavy.



Všimnite si, akým spôsobom umožníš rozoslanie správy 1 na konci scenára 3 spustiť scenár 4. Podobne sa spúšťa aj scenár 5 pomocou príkazu **po prijatí správy** 3, ktorú scenár 4 rozošle vtedy, ak hráč stlačí správnu šípku. Ak sa hráčovi podarí stlačiť všetky šípky v správnom poradí, scenár 6 rozošle správu **Výhra**.

3 ÚROVEŇ



Nakoniec pridajte postave Hlavalam ešte tri scenáre. Scenár 7 odpočíta jednotku od premennej **Počet pokusov** zakaždým, keď dostane správu **Zle**. Scenáre 8 a 9 umožňujú na konci hry zobrazíť oznámenie o výhre alebo prehre hráča.

A to je všetko! Nezapadnite svoj projekt uložiť a hru si vyskúšať. Schválne, podarí sa vám vyhrať?



Výzva kocúra Scratchyho

Vedeli by ste s pomocou správ a bloku **spýtať sa** a **počkaj** vytvoriť test osobnosti? A čo takto vytvoriť hru určenú na precvičenie si cudzieho jazyka, ktorá by využívala obojstranné kartičky so slovenským slovom a jeho prekladom do cudzieho jazyka? Skúste to!

