



ВЕЖБАЊЕ - ЛАВИРИНТ (УПРАВЉАЊЕ СТРЕЛИЦАМА И СЕНЗОР ЗА БОЈУ)

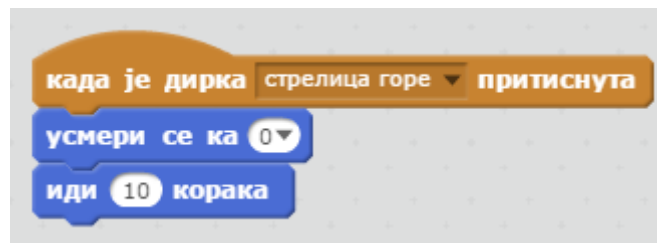
Вероватно си много пута до сада играо неку игрицу у којој свог јунака покрећеш стрелицама са тастатуре. Верујемо да можеш и сам да направиш један такав програм у коме ће твој лик (миш) да се креће помоћу стрелица. Видећеш да није тешко.



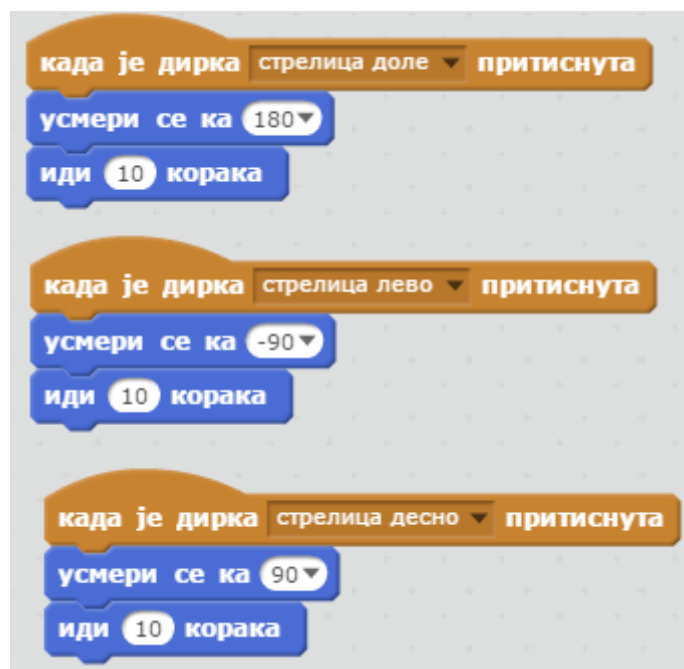
Помоћ при изради овог задатка можеш наћи у видео лекцији Вежбање-Лавиринт (управљање стрелицама и сензор за боју), на адреси:

https://youtu.be/U_43MTwWiKU?list=PLvvY5P8IMAsA-KcZDwMTbhUKWg2ircoGO

Наиме, стрелица на горе треба миша да усмери да се креће на горе:

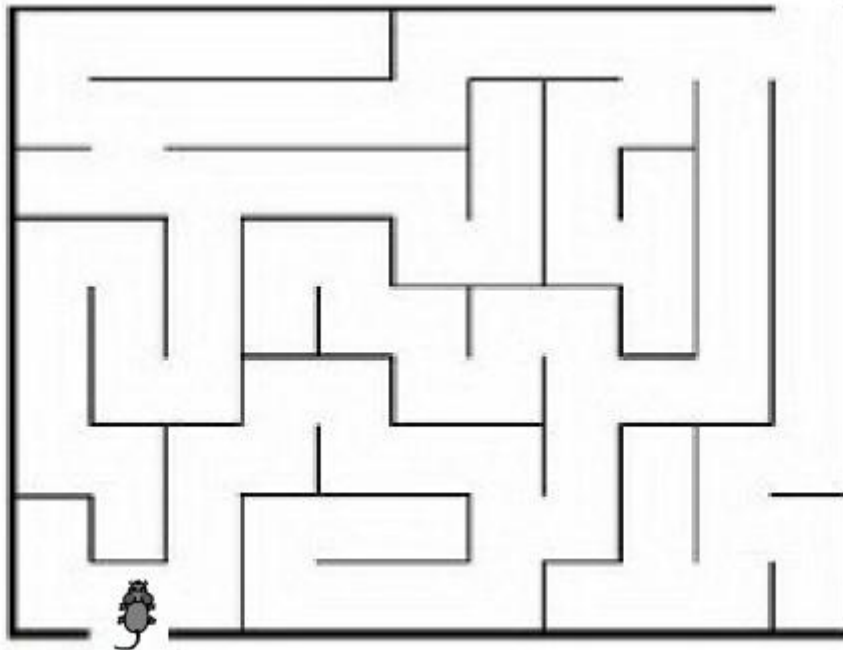


Слично се праве блокови и за кретање на доле, у леву и десну страну.

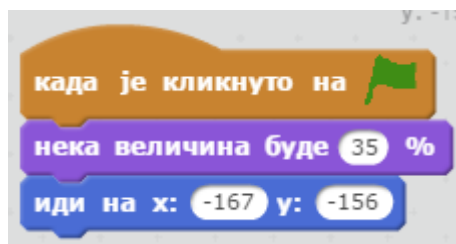


Овакво кретање мођемо да употребимо да би омогућили мишу да се креће кроз некакав лавиринт.

Дакле, као позорницу бирамо лавиринт.

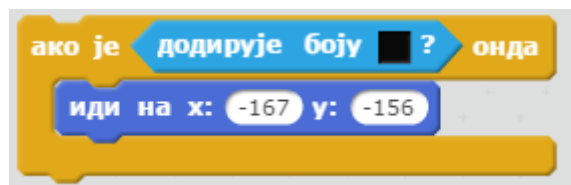


По потреби умањујемо лик и постављамо га на почетак лавиринта.

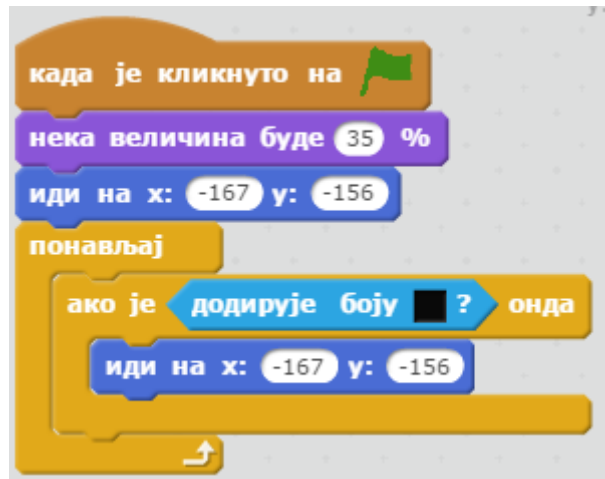


Оно што није уобичајено је да наш миш сада може слободно да прелази преко зидова лавиринта. Треба направити да, када миш додирне зид лавиринта, буде враћен на почетну позицију. Миш зид лавиринта види као црну боју.

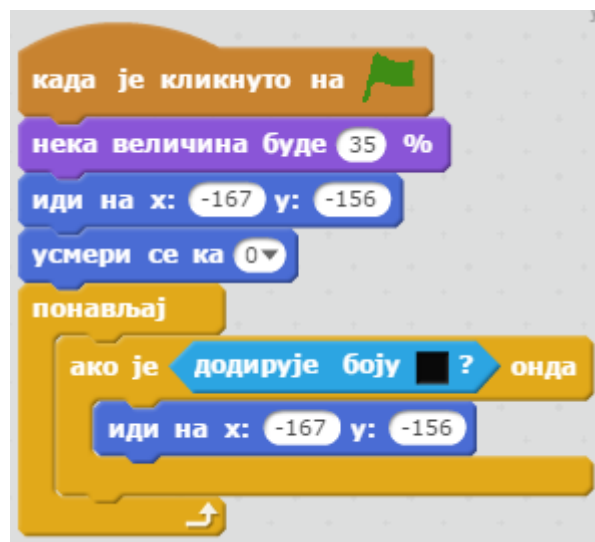
Дакле, када миш додирне црну боју, мора да се врати на почетну позицију.



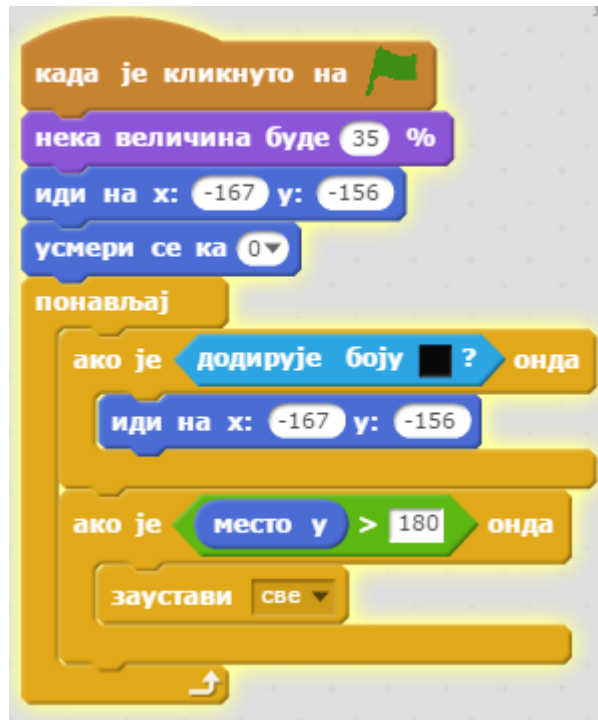
У нашем програму, миш стално треба да се пита да ли је удатио у зид, па због тога блок „ако је...“ стављамо у циклус бесконечног понављања.



Примећујеш, да приликом враћања на почетну позицију, миш остаје усмерен у страну на којој се последње кретао и због тога је неопходно да на почетку програма поставимо да миш буде усмерен на горе.



Програм се завршава када миш изађе из лавиринта (тј. када дође до горње ивице позорнице, дакле, ако му је у-координата већа од 180).



Задатак: Пробај да допуниш ову скрипту тако да миш каже „УРА!“ када изађе из лавиринта. Ако си то урадио/ла, пробај да допуниш програм тако да када миш изађе из лавиринта, добије нови задатак, односно да се лавиринт промени.