

# 17 Kočka a myš

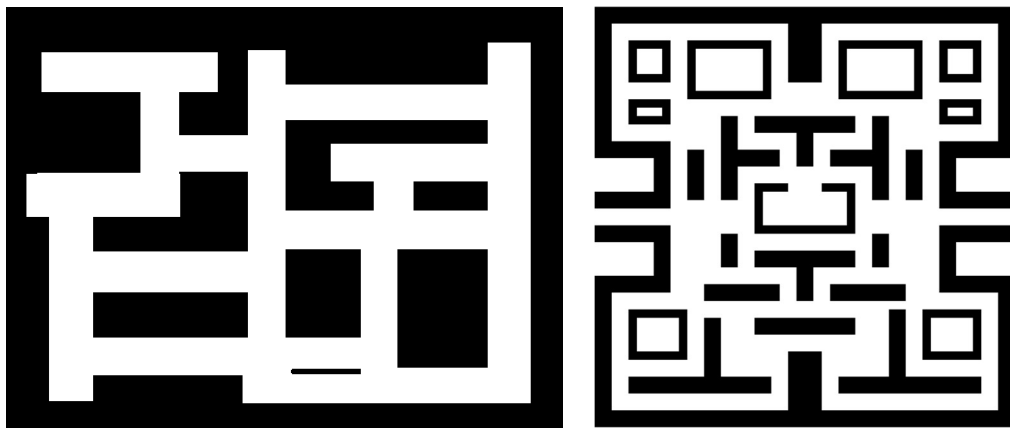
Postupuj podle instrukcí, abys naprogramoval/a hru.

Úkoly s vykřičníkem ⚠ jsou povinné. Do úkolů bez vykřičníku se pusť, až zvládneš všechny povinné úkoly.

- ⚠ Připrav si postavy s kočkou a myší z pohledu shora
- Připrav si postavu s čísly (kostýmy této postavy budou čísla 1, 2 a 3)
- ⚠ Připrav si pozadí s bludištěm ve stylu Pac-Mana

Tvoje bludiště může být jednoduché nebo složité, je to na tobě.

Inspirace:



- Po kliknutí na 📄 se spustí odpočet 3-2-1 (pomocí postavy s čísly a změnou jejich kostýmů)
- ⚠ Po kliknutí na 📄 se kočka a myš připraví na své přesné pozice (začínají vždy na stejném místě)
- ⚠ Kočku ovládají klávesy WASD – protože jde o pohled shora, použij příkazy dopředu a nastav směr
- ⚠ Myš ovládají šipky na klávesnici – protože jde o pohled shora, použij příkazy dopředu a nastav směr. Myš se při pohybu animuje.
- ⚠ Jestliže kočka nebo myš narazí do stěny bludiště, odskočí zpět
- ⚠ Jestliže kočka chytí myš, myš zmizí a kočka řekne, že vyhrála
- ⚠ Jestliže myš přežije 30 sekund, kočka zmizí
- Scénář uprav tak, aby kočka nezmizela, ale zastavila se (zamrzla). Budeš k tomu potřebovat příkaz zastav.
- Jestliže umíš s proměnnými, nastav proměnnou na číslo 30 a nech běžet odpočet času v rohu.
- Do hry můžeš přidat další interaktivní prvky, například teleporty, tedy předmět, do kterého může postava vlézt a on ji přesune na jiné místo v bludišti