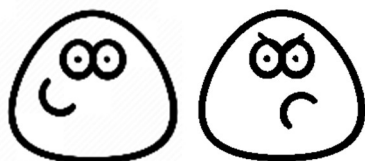


# 18 Pou

## 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 pozadí pro hru.
- ¶ Připrav si hlavní postavu, která bude mít alespoň 2 kostýmy, z toho jeden šťastný a druhý nešťastný nebo naštvaný. Hodí se například Nano, Giga, Pico nebo Tera.
- Místo postav ze Scratche vytvoř vlastní napodobeninu pravého Poua s alespoň dvěma kostýmy.



- ¶ Připrav si tři nové postavy, které budou naplňovat Pouovy potřeby. První postava zažene hlad, může to být kobliha nebo jiné jídlo. Druhá postava slouží pro vyprázdnění, může to být toaleta nebo obyčejná miska. Třetí postava zažene nuda, což může být hudební nebo sportovní předmět.
- ¶ Vytvoř tři proměnné – hlad, nuda a potřeba, které se při spuštění hry vynulují a potom každou vteřinu rostou o 1.
- Můžete vymyslet i obtížnější variantu, kdy stoupne hlad, nuda a spotřeba o náhodné číslo mezi 1 a 3.
- ¶ Při kliknutí na jídlo (např. koblihu) vyšle jídlo postavě zprávu, kterou můžete pojmenovat například „pojď se najíst“. Když postava zprávu dostane, klouže pomalu k jídlu, chvíli u něj pobude, vynuluje proměnnou hlad a vrátí se zpět.
- ¶ Stejně naprogramujeme i postavy sloužící pro vyprázdnění a zábavu.
- ¶ Pokud klikneme na hlavní postavu, znamená to, že jsme ji pohladili. Postava nám po kliknutí řekne něco hezkého, nebo změní kostým na ještě šťastnější.
- ¶ K postavě přidáme scénář, který bude stále dokola kontrolovat její štěstí. Pokud hlad, potřeba nebo nuda přesáhnou určitou mez, například číslo 15, postava bude nešťastná. Pokud bude vše pod vámi zvolenou mez, bude postava šťastná.
- ¶ Pokud bude postava nešťastná, řekne, co ji trápí, např. „Mám hlad!“, „Potřebuji kakat!“ apod.
- Jestliže bude postava obzvláště nešťastná, může se kromě změny kostýmu i vztekat, což zanimujeme tak, že třikrát rychle za sebou vyskočí lehce nahoru.
- Můžeme přidat čtvrtou proměnnou potřebu láska. Ta bude také růst každou vteřinou o určitý počet. Vynulujeme ji tím, že postavu pohladíme (klikneme na ni).
- Akce, kdy postava dojde k jídlu nebo zábavnímu předmětu, můžeme zanimovat. Jídlo může pomocí změny kostýmu postupně ubývat, když jej postava jí. Pokud máme hudební předmět, může vydat nějaký zvuk apod.