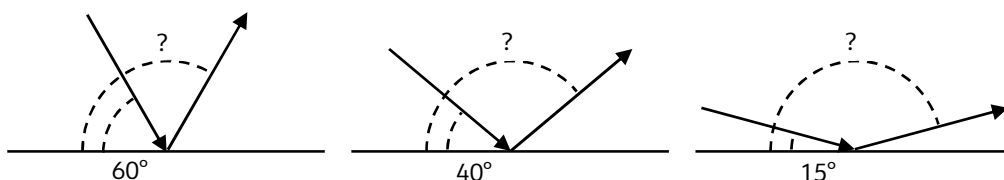


19 Arkanoid



Postupuj podle instrukcí, abys naprogramoval/a hru.

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

- \Downarrow Připrav si pozadí pro hru, nejlépe vesmírné.
- \Downarrow Nejprve vytvoř dva kostýmy: kuličku a odrazovou desku. Můžeš použít Ball a Paddle.
- \Downarrow Desku umísti ke spodku a naprogramuj ji tak, aby se pohybovala pouze po ose x směrem, kudy pohybuješ myší. K tomu budeš potřebovat nastavit x na x myši.
- \Downarrow Nejprve naprogramuj kuličku tak, aby se po spuštění hry objevila uprostřed, a vypusť ji náhodným směrem (ideálně v rozpětí 45° doleva a 45° doprava). Pokaždé, když narazí na okraj, odrazí se.
- \Downarrow Naprogramuj kuličku tak, že pokud se dotkne desky, odrazí se. Vzoreček pro úhel odrazu zkus odvodit podle nákresů:



nastav směr -

- \Downarrow Vlož do hry novou postavu: cihlu. Můžeš využít Button 2.
- \Downarrow Nejprve vytvoř nový blokový scénář, který po spuštění hry vytvoří jednu řadu klonů z cihel.

- \Downarrow Díky tomuto bloku jednoduše vytvoř další dvě až čtyři řady.

- \Downarrow Na konci generování cihel skryj původní cihlu, aby kulička vrážela pouze do klonů.
- \Downarrow Naprogramuj kuličku tak, aby se odrážela i od cihel.
- \Downarrow U cihly vytvoř nové ovládání Když startuje můj klon. Toto ovládání bude platit pro vygenerované klony. V tomto ovládání bude scénář, který zruší klon, pokud se jej kulička dotkne.
- \Downarrow Vytvoř proměnnou skóre. Skóre bude na začátku hry nastavené na 0 a zvýší se o 1 pokaždé, když kulička narazí do klonu cihly.
- Nastav hru tak, aby se skóre vynulovalo, dopadne-li kulička na zem. Pravděpodobně budeš muset do hry vložit novou pomocnou postavu, například čáru.
- Přidej do hry novou proměnnou – nejvyšší skóre. To si bude během hry pamatovat nejvyšší výsledek.