

HRA: Na čierno

Krok 1



Pre postavu **Postava2** dokonči kód:

- Doplň príkaz do podmienky, aby sa koliesko, ak je mimo hracej plochy, vrátilo späť.



- Uprav pre všetky 4 smery: vpravo, vľavo, hore, dole.

Krok 2



Pre postavu **Postava1** doplň podmienku



tak, aby sa štvorček zmenil (biely >> čierny, čierny >> biely), **ak na ňom stojí koliesko**.

Krok 3



Pre postavu **Postava1** doplň podmienku



tak, aby

- sa zvýšila hodnota premennej **počet čiernych**, ak sa štvorček prefarbil načierno,
- sa znížila hodnota premennej **počet čiernych**, ak sa štvorček prefarbil nabiele.

Krok 4



Pre postavu **Postava2** dokonči kód:

Doplň podmienku tak, aby sa overilo, či sú už všetky štvorčeky čierne:

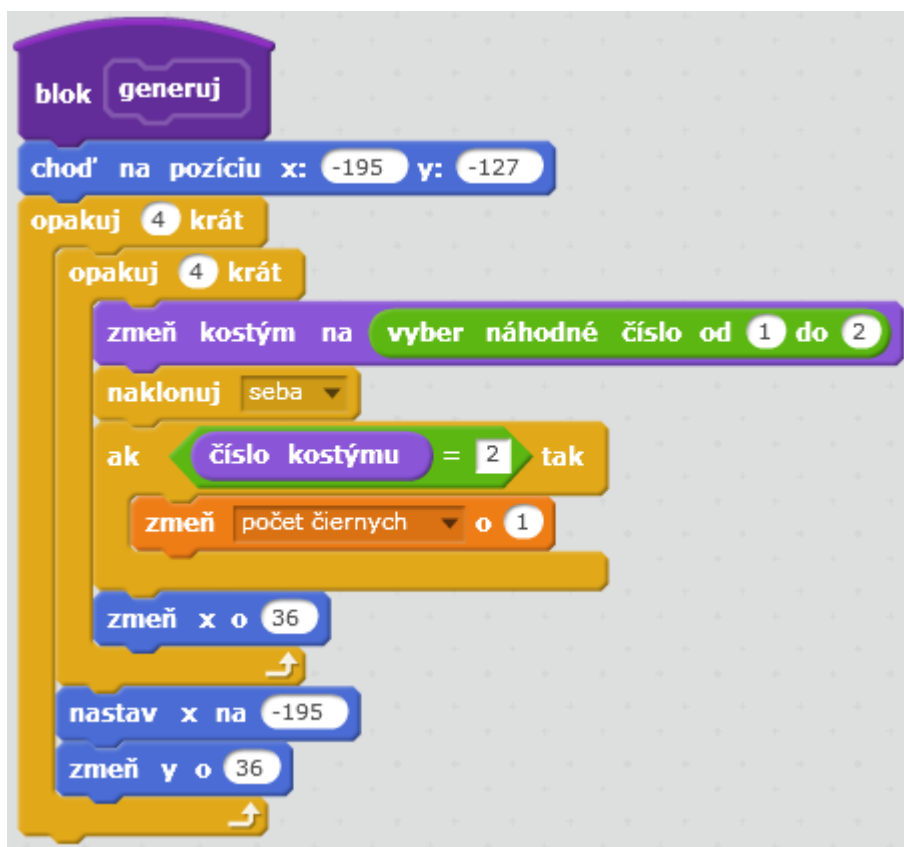


Krok 5



Pre postavu **Postava1** doplň podmienku

Uprav blok Generuj tak, aby počet riadkov a stĺpcov hracej plochy mohol zadať používateľ:



Krok 6

Odlad' chybu krásy na krajocho (aby sa farby nepretáčali, ak nedošlo k pohybu).

Pridaj premennú pohyb: 1 = ak došlo k pohybu, 0 = ak nedošlo k pohybu.

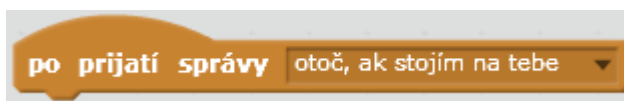


Pre postavu uprav kód:

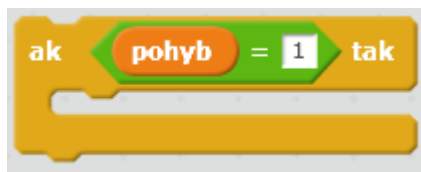




Pre postavu



podmienku:

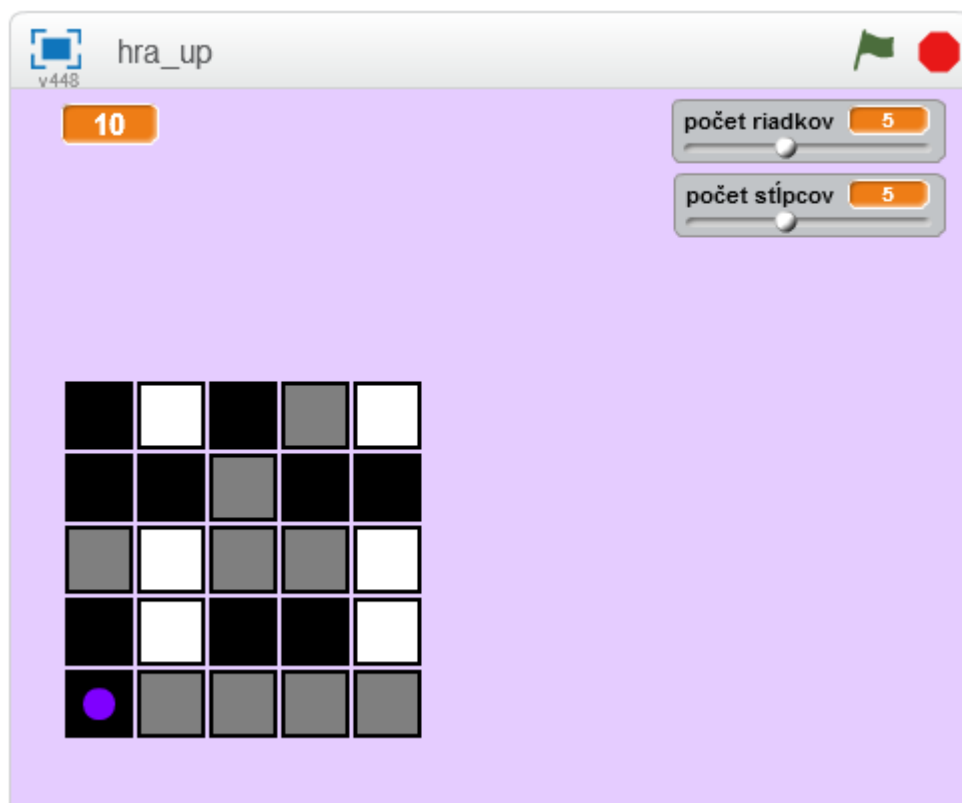


Pokračovanie:

Úprava 1

Uprav hru tak, aby sa generovali políčka troch farieb.

Koniec hry: všetky políčka sú čierne.



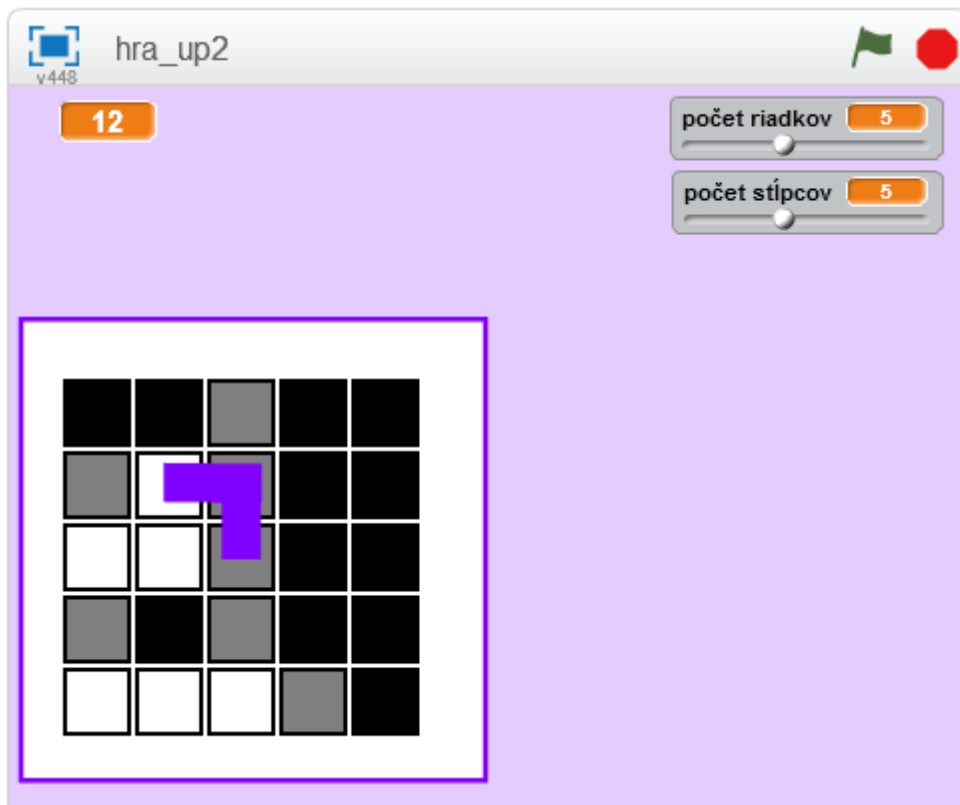
Pokračovanie:

Návrh 1

Uprav hru tak, aby končila, ak budú všetky štvorčeky rovnakej farby (bielej, šedej alebo čiernej).

Návrh 2

Zmeň tvar kolieska tak, aby zasahovalo viacero políčok. Napr.:



Návrh 3

Naprogramuj hru zo ScratchCupu 2017 – úloha č. 3. Zadanie nájdeš na ploche.