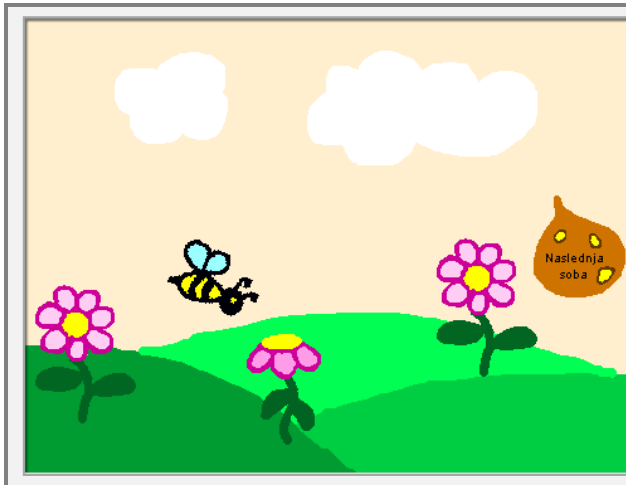


ČEBELICA MAJA



OPIS IGRE

Glavna junakinja igre je čbelica Maja, ki oprahuje cvetje. Ko Maja oprahu cvetlico, se ta razcveti. Ko zacvetijo vsi cvetovi, lahko Maja vstopi v naslednjo sobo. V njej mora prazne celice satovja napolniti z medom. Ko napolni vse celice, dobi nagrado, lonček medu.

NAČRT

Namesto preglednice si bova v tej igri raje podrobneje pogledala potek igre. Doslej so se igre začenjale s klikom na zeleno zastavico. Tokrat bo nekoliko drugače. Če klikneš na zeleno zastavico, se pokažejo navodila ter gumb za začetek igre. Ko klikneš nanj, se pokaže soba, v kateri čbela oprahuje cvetice. Drugačno pri tej igri je tudi to, da nima le ene sobe.

Naloga se bova lotila po korakih:

1. pogledala si bova podrobnejši **potek igre**;
2. narisala bova različna **ozadja**;
3. naredila bova figuro **Začni**, ki je gumb za začetek igre;
4. narisala bova figuro **Čbela**, ki se bo premikala s pomočjo miške;
5. naredila bova več figur **rož**, ki bodo menjale obleke,
6. narisala bova figuro **Soba2**, ki bo služila kot vhod v naslednjo sobo;
7. naredila bova več figur **celic medu**;
8. naredila bova še zaključek, nagrado, **lonček medu**.

POTEK IGRE

Igra bo imela štiri dejanja: navodilo, rože, satovje in nagrado. Pri določanju, kdaj se odvija posamezno dejanje, si bova pomagala s pošiljanjem sporočil in s spremenljivkami. Poglejva, kako bova tej igri pravilno določila potek.

Navodilo

Če želiš priti do nagrade,
moraš oprahiti rože in
napolniti satovje.

Začni

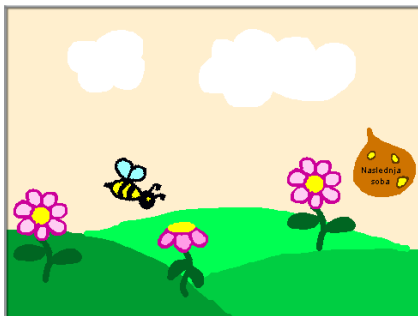
ko je pritisnjen

S klikom na **zeleno zastavico** se prikažejo:

- navodila, ki so napisana na ozadju ter
- gumb Začni, ki je narejen kot figura.

Ko klikneš na gumb Začni, gre naprej sporočilo **začetek**.

Prva soba



ko prejmem začetek

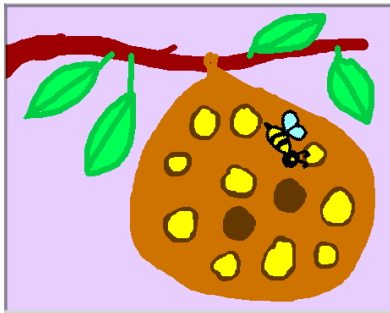
Ko prejmejo sporočilo **začetek**, se prikažejo:

- tri rože v obleki popek,
- novo ozadje, travnik,
- gumb Naslednja soba, ki je figura.

Čebelica oprahuje cvetlice, ki spremenijo obleko v cvet. Spremenljivka z imenom *rože* šteje, koliko cvetic je zacvetelo.

Ko je vrednost spremenljivke enaka 3, lahko klikneš na figuro Naslednja soba, ki pošlje sporočilo **naslednja soba**.

Druga soba



ko prejmem naslednja soba

Ko prejmejo sporočilo **naslednja soba**, se prikažejo:

- novo ozadje, satovje,
- tri celice satovja v obleki rjava.

Čebela polni prazne celice satovja, ki spremenijo obleko v rumeno. Spremenljivka z imenom *med* šteje, koliko celic se je napolnilo z medom.

Ko je vrednost spremenljivke enaka 3, gre naprej sporočilo **nagrada**.

Nagrada



ko prejmem nagrada

Ko prejme sporočilo **nagrada**, se prikaže lonec medu in igra je končana.



OZADJA

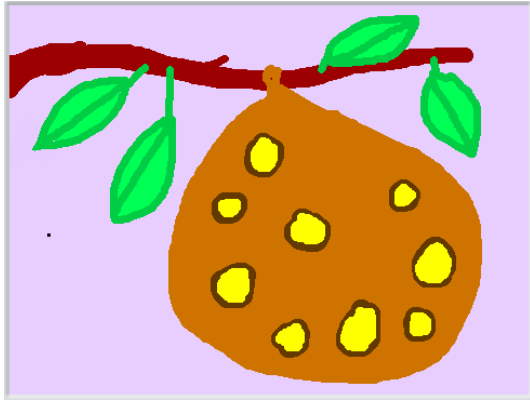
Klikni na ikono *Ozadje (Stage)* in izberi jeziček *Ozadja*. Narisala bova tri različna ozadja. Izberi gumb *Risar* **Novo ozadje** **Risar** **Uvozi** **Camera** in odprl se bo Urejevalnik slik. Na prvem ozadju bodo napisana navodila.

**Če želiš priti do nagrade,
moraš oprášiti rože in
napolniti satovje.**

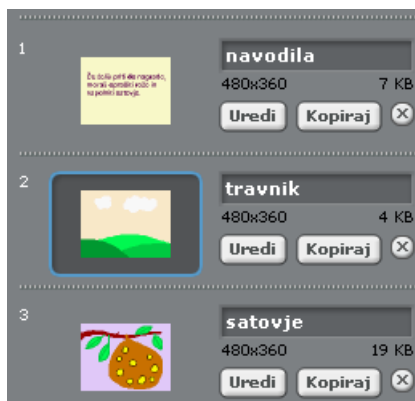
Zopet klikni na gumb *Risar* in nariši drugo ozadje. Na drugem ozadju bo narisana scena za prvo sobo: travnik in nebo z oblaki.



Nariši še tretje ozadje, kjer bo narisano satovje. Na satovju nariši nekaj celic medu, vendar pusti dovolj prostora za celice medu, figure, ki jih lahko dodaš kasneje.

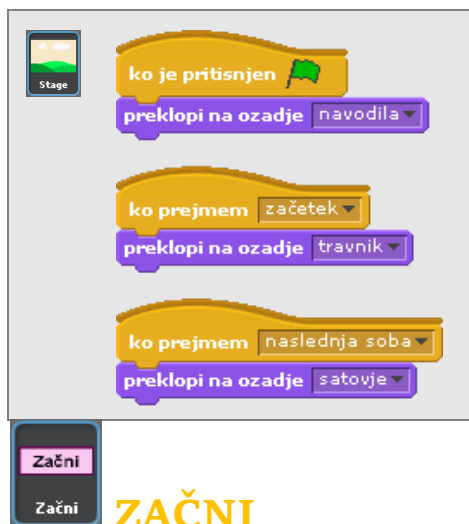


Ozadja poimenuj: navodila, travnik in satovje.

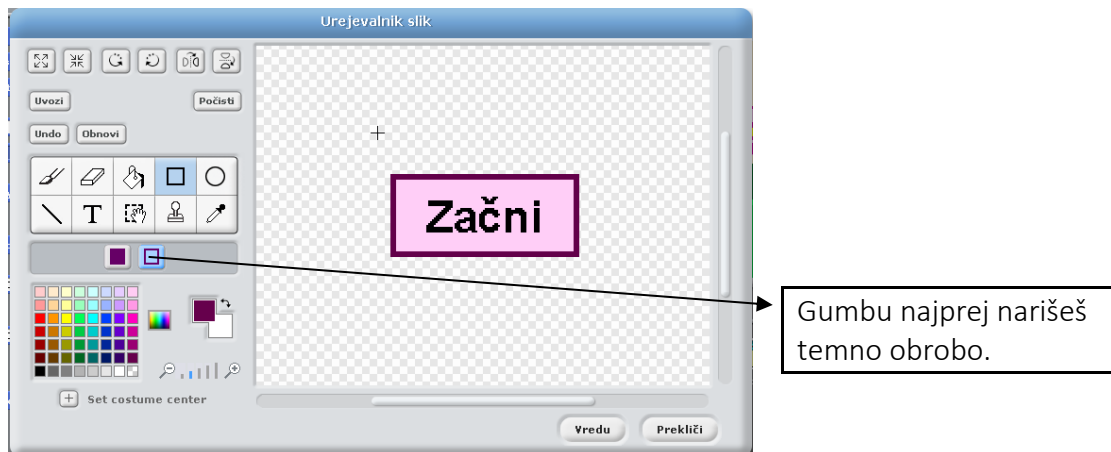


Ker potek igre poznavata, lahko program za ozadje napiševa kar v celoti. Iz poteka je razvidno, da se:

- prvo ozadje, navodila, pojavi s klikom na *zeleno zastavico*,
- drugo ozadje, travnik, se pojavi, ko prejme sporočilo *začetek* in
- tretje ozadje, satovje, se pojavi, ko prejme sporočilo *satovje*.



Hkrati z navodili se na začetku igre pokaže tudi gumb z napisom *Začni*. Narejen je kot figura, saj tako zazna, kdaj sva nanjo kliknila s kazalcem miške. Klikni na gumb *Nariši novo skupino slik*. Odpre se pogovorno okno *Urejevalnik slik*. Gumb narišeš s pomočjo *Orodja za risanje pravokotnikov*. Izberi še orodje *Besedilo (Text tool)* in v pravokotniku napiši *Začni*. Figuro imenuj kar *Začni*.



Gumb *Začni* nato s pomočjo miške premakni na primerno mesto pod besedilo. Ker se med igro ne bo premikal, mu v programu ni treba določiti začetne lege. Če ozadje navodila ni prikazano, klikni na zeleno zastavico.

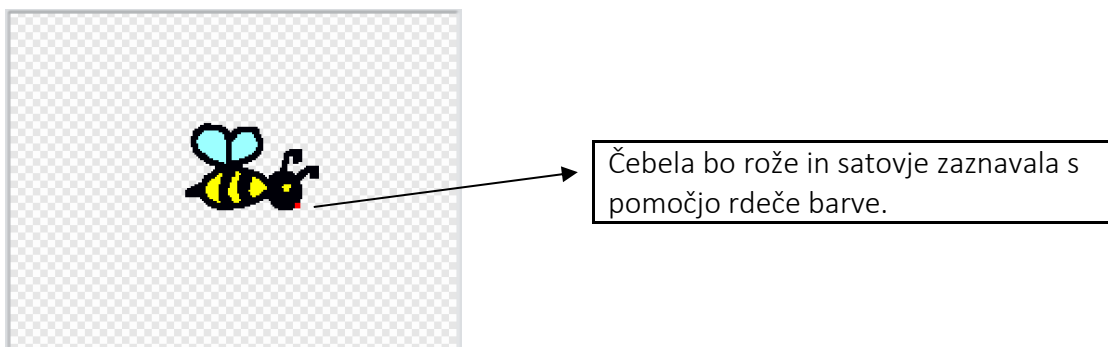
S klikom na gumb *Začni* se igra začne. Razmisliiva, kako bova napisala program. Gumb *Začni*:

- se pokaže takoj na začetku, ko klikneš na zeleno zastavico,
- nato čaka, dokler nanj ne klikneš z miško,
- takrat pošlje naprej sporočilo *začetek* in
- se skrije.



ČEBELICA MAJA

Čebelica Maja je glavna junakinja igre. V prvi sobi oprahuje cvetlice, v drugi pa polni satovje z medom. Narisala jo bova kot novo figuro v Urejevalniku slik in poimenovala Čebela.

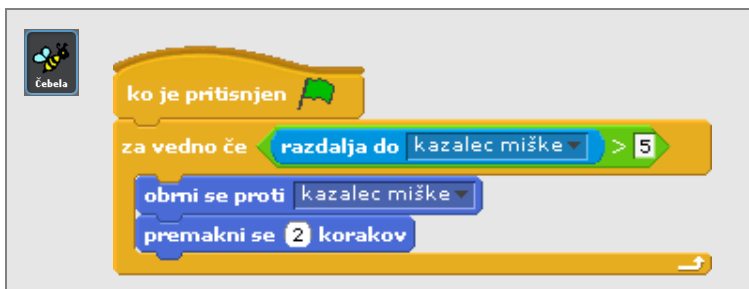
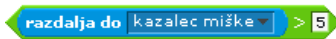


Doslej sva junake vodila s tipkami na tipkovnici, Čebelo pa bova vodila s pomočjo miške in se tako naučila še drugačnega načina vodenja figur. Uporabiva ukaz **obmi se proti kazalec miške** in napišiva program za vodenje čebele. Pri tem upoštevaj:

- Čebela se vedno obrača v smeri kazalca miške;
- vsakič, ko se obrne, naredi tudi nekaj korakov.



Opaziva, da se pojavi težava, če je kazalec miške točno na sredini figure. Problem rešiš tako, da dodaš pogoj - čebela sledi kazalcu miške le, če je od njega nekoliko oddaljena, na primer za 5 enot



Narediva dve spremenljivki, ki bosta šteli, koliko rož je opršenih in koliko celic z medom je napolnjenih. Prvo imenujva rože, drugo pa med. Da bodo spremenljivko lahko uporabljale vse figure, izberiva možnost *Za vse sprite*. Na začetku naj bo vrednost obeh spremenljivk enaka 0. Ukaza, ki nastavita vrednost spremenljivke na 0, bova dodala enemu od ukaznih blokov Čebele, čeprav bi ju lahko dodala tudi kje drugje. Pomembno je le, da sta vrednosti spremenljivk, ko se igra prične, nastavljeni na 0.

Tudi Čebeli morava določiti, kdaj se pojavi na odru:

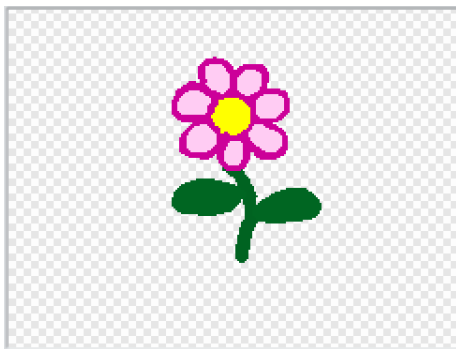
- na začetku je Čebela skrita.
 - pokaže se, ko prejme sporočilo »začetek«.
 - Čebela je na odru postavljena pred vse figure, torej v ospredje (pred cvetlice ali celice medu).
- Že napisanim ukaznim blokom dodaj še naslednje.



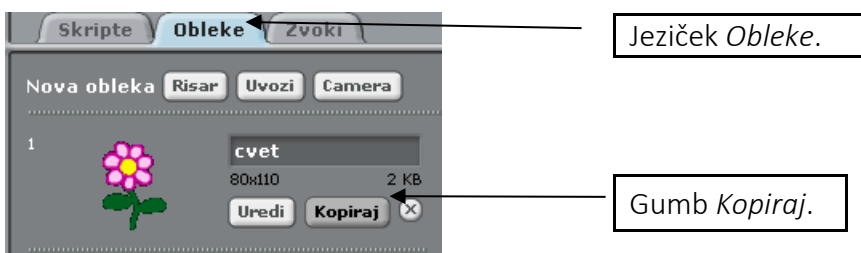


ROŽE

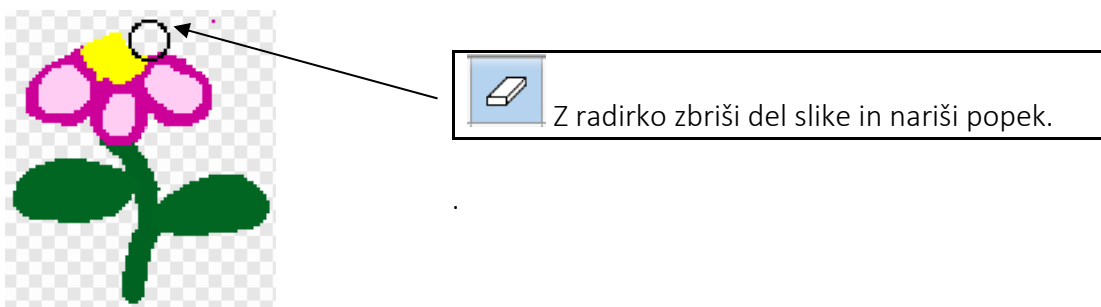
Čprav bo rož več, je dovolj, da na začetku narišeš le eno figuro rože. V *Urejevalniku slik* nariši rožo in jo poimenuj Roža1.



Roža bo imela dve obleki, cvet in popek. Izberi jeziček *Obleke* in obleko1 preimenuj v popek. Obleko nato prekopiraj. Prekopirano obleko preimenuj v cvet.



Klikni na gumb *Uredi* in v *Urejevalniku slik* nariši novo obleko.



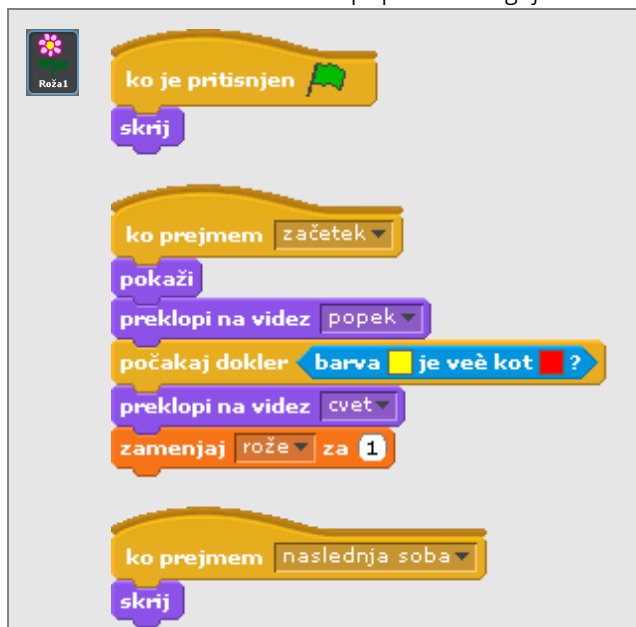
Roža ima tako dve obleki, ki ju poimenujva *cvet* in *popek*.



Lotiva se programa:

- Roža je na začetku igre skrita;
- ko prejme sporočilo *začetek*, se pokaže v obleki *popek*;
- Roža čaka, dokler se je ne dotakne Čebela;
- nato Roža zamenja obleko *popek* v obleko *cvet*;
- vrednost spremenljivke *rože* se poveča za 1;
- Roža je v naslednji sobi zopet skrita.

Napiši ukazne bloke. Upoštevaj, da Roža zazna dotik Čebele s pomočjo barv. Rdeča pika na glavi Čebele se bo dotaknila rumene barve popka. Pomagaj si z ukazom **barva [rumena] je več kot [rdeča] ?**.



Ko je program napisan, Rožo dvakrat podvojiva. Rože nato s pomočjo miške razporediva po travniku. Če ni prikazano ozadje travnik, klikni na ikono *Ozadja (Stage)*, izberi jeziček *Ozadja* in klikni na ozadje travnik. Ker se rože med igro ne bodo premikale, jim v programu ni treba določiti začetne lege.



NASLEDNJA SOBA

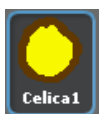
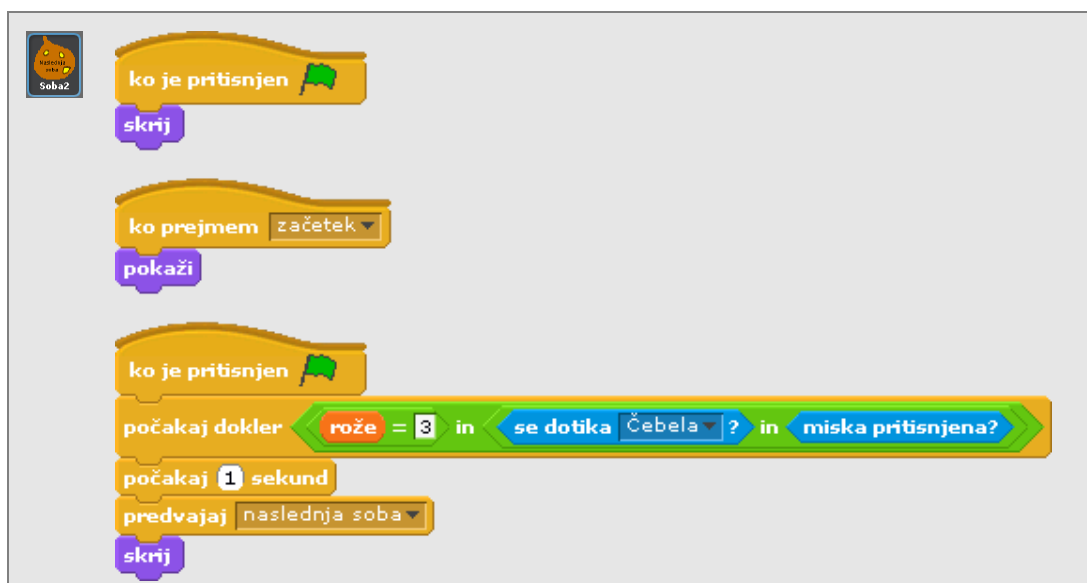
Če želiva priti v drugo sobo, morava klikniti na gumb z napisom *Naslednja soba*. Tudi ta gumb bova naredila kot figuro v Urejevalniku slik. Imenujva ga Soba2. Gumb s kazalcem miške premakniva na primerno izhodišče, nekje na robu odra.



Gumb je na začetku skrit in se pokaže, ko prejme sporočilo *začetek*. Naloga gumba je, da pošlje naprej sporočilo »naslednja soba«. To se zgodi, ko so izpolnjeni trije pogoji:

- Čebela je oprasila vse tri rože, torej vrednost spremenljivke rože je enaka 3,
- Čebela se dotika gumba in
- pritisnjen je kazalec miške.

Da bova lahko preverila, ali so vsi trije pogoji izpolnjeni, morava ukaze sestaviti:



CELICE

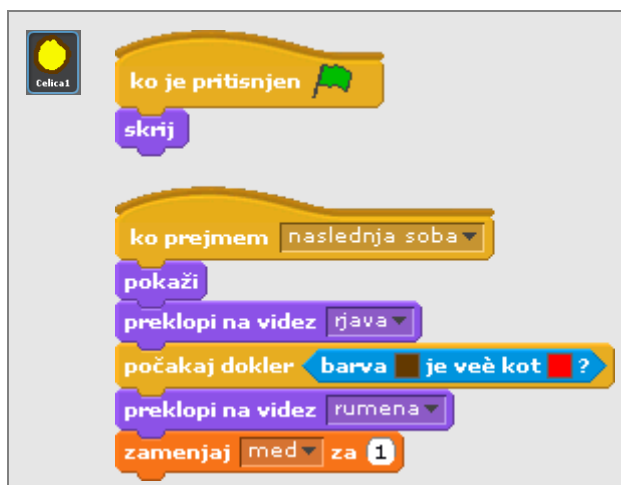
V drugi sobi bodo na satovju poleg celic, ki so že polne medu, tudi take, ki jih bo treba še napolniti. Te bova naredila kot figure in bodo imele podobno vlogo kot rože. V *Urejevalniku slik* narišiva prvo celico in jo imenujva Celica1.



Podobno kot rože bodo imele tudi celice dve obleki: rjava in rumena.



Tudi program bo podoben kot pri rožah, zato podrobnosti ni treba še enkrat razlagati.



Potrebujemo tri celice, zato Celico dvakrat podvojimo. Celice nato razporedimo po satovju. Ker se celice med igro ne bodo premikale, jim v programu ni treba določiti začetne lege. Če ozadje satovje ni prikazano, klikni na ikono *Ozadje (Stage)*, izberi jeziček *Ozadja* in klikni na satovje.

Spremenljivka z imenom *med* šteje, koliko celic se je napolnilo z medom. Ko je vrednost spremenljivke enaka 3, gre naprej sporočilo *nagrada*. Ukazni blok ni vezan na določeno figuro. Dodala ga bova k Čebeli.



Nariši še zadnjo figuro, lonček medu in jo poimenuj Med. Ta ima podobno vlogo kot figura z napisom *Konec igre* v igri *Lovec metuljev*. Podoben je tudi program.



Zdaj mora čebelica Maja le še izpolniti svoje naloge in na koncu jo čaka nagrada.