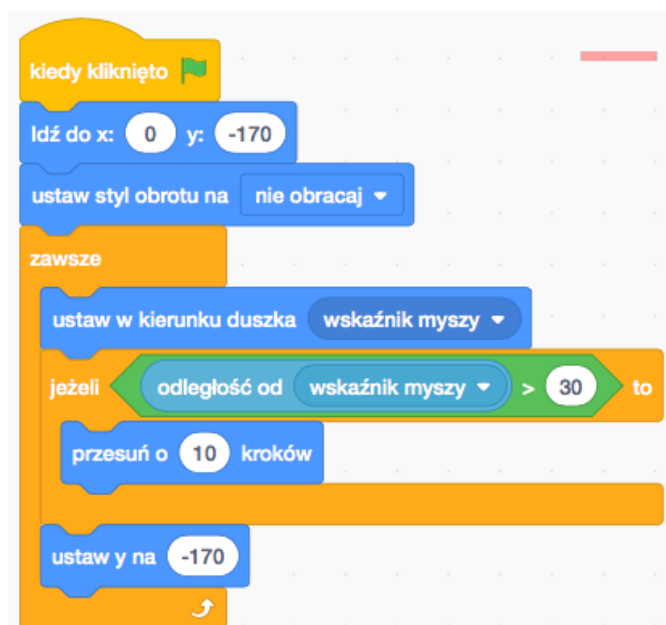
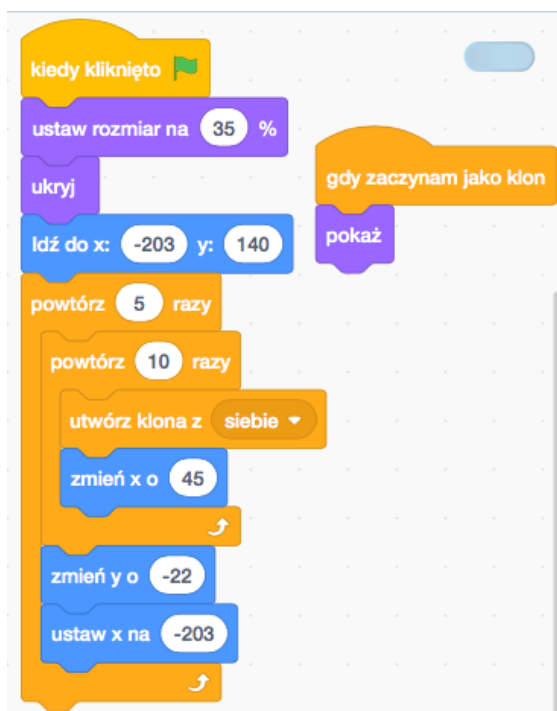


Projekt 8 – Arkanoid

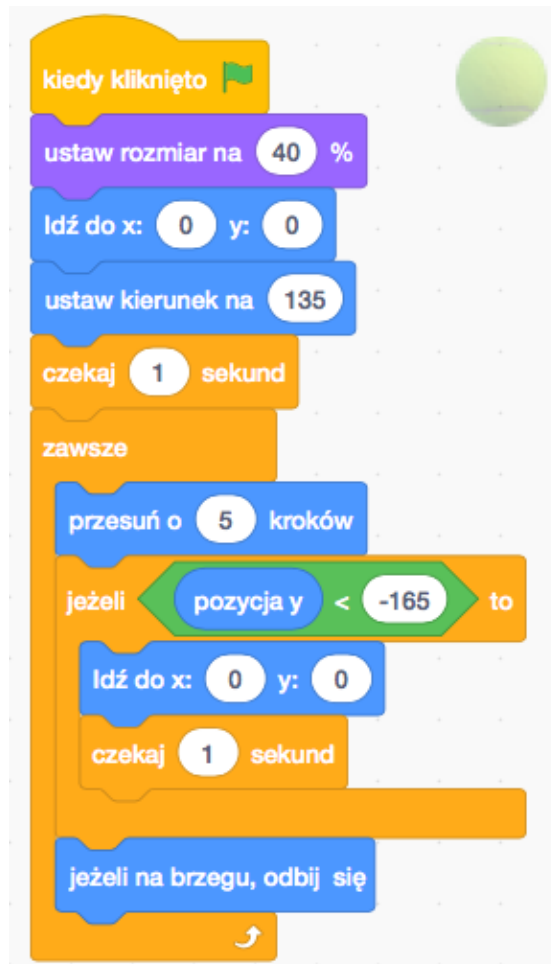
1. Narysuj paletkę. Dodaj skrypt, który sprawi, że po kliknięciu zielonej flagi paletka ustawi się w środkowej, dolnej części ekranu. W pętli **zawsze** ustaw kierunek duszka na wskaźnik myszy. Dodaj instrukcję warunkową **jeżeli odległość od wskaźnika myszy > 30 to przesuń o 10 kroków** (w przeciwnym razie, gdy dodasz jedynie instrukcję **przesuń o 10 kroków**, paletka będzie się dziwnie zachowywać, gdy najedziesz na nią wskaźnikiem myszy – sprawdź to). Aby paletka nie jeździła po całym ekranie **ustaw y na -170**.



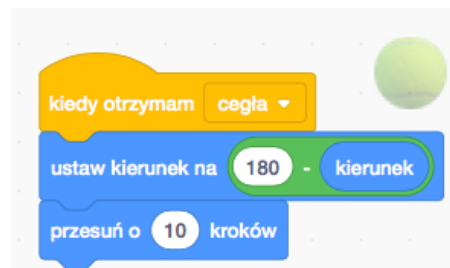
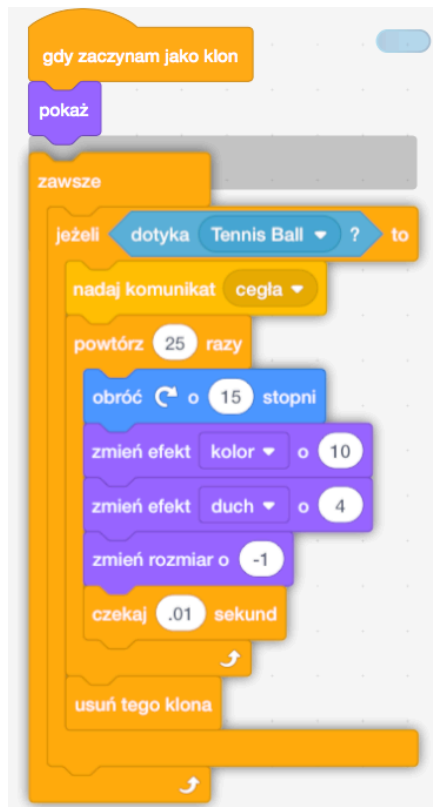
2. Rozmieść cegły na ekranie. Narysuj cegłę lub użyj gotowego duszka. Każda cegła ma być klonem cegły oryginalnej.



3. Dodaj piłkę. Narysuj ją lub dodaj gotowego duszka. Piłka będzie się poruszać przez cały czas. W pętli **zawsze przesun o 5 kroków, jeżeli na brzegu, odbij się**. Dodaj instrukcję warunkową, która przesunie piłkę na środek ekranu w momencie, kiedy piłka dotknie podłoża. Możesz do tego użyć **pozycji y** piłki (nie może być ona za mała) lub namalować linię w dolnej części ekranu w innym kolorze i dodać bloczek **jeżeli dotyka tego koloru**. Na początku ustaw piłkę na środku ekranu i **ustaw kierunek na 135**.

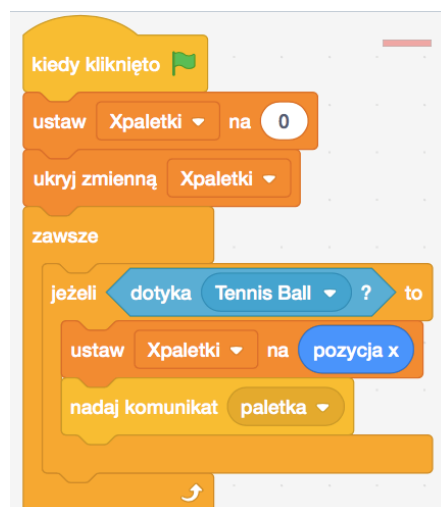


4. Zaprogramuj kolizję piłki z cegłą. W skrypcie cegły zaczynającym się od **kiedy zacznym jako klon** dodaj pętlę **zawsze**, w której po wykryciu kolizji z piłką zostanie **nadany komunikat cegła**. Następnie klon cegły zostanie **usunięty**. Aby cegła nie zniknęła w zwykły sposób dodaj jakieś efekty graficzne (przykład poniżej).
W skrypcie dla piłki dodaj skrypt **kiedy otrzymam cegła ustaw kierunek na 180 – kierunek, przesun o 10 kroków**.



5. Zaprogramuj kolizję piłki z paletką. Dodaj zmienną $X_{paletki}$, w której będziemy przechowywać współrzędną x paletki w momencie kolizji z piłką. W skryptach dla paletki **ustaw** zmienną $X_{paletki}$ na 0, **ukryj** ją. W pętli **zawsze** dodaj instrukcję warunkową **jeżeli dotyka piłki** **ustaw $X_{paletki}$ na pozycja x , nadaj komunikat paletka**.

W skryptach dla piłki dodaj skrypt zaczynający się od **kiedy otrzymam paletka**. **Ustaw** w nim **kierunek** piłki na $180 - (kierunek + ((X_{paletki} - pozycja\ x)/2))$ (błoczki działają jak nawiasy). W ten sposób kierunek odbitej piłki od paletki będzie zależał również od miejsca, w którym piłka uderzy paletkę.





6. Dodaj efekt graficzny (animację) w dowolnym miejscu. Np. do piłki (gdy spadnie na podłoże), do paletki (gdy piłka uderzy o podłoże) lub gdziekolwiek, gdy gra się zakończy albo paletka złapie spadający bonus. Możesz skorzystać z pomysłów: <https://www.youtube.com/watch?v=Fy0aCDmgnxg>