

## Gra „Labirynt”

### Ekran końcowy i początkowy

Po uruchomieniu i wczytaniu naszego projektu mamy już gotowe następujące elementy:

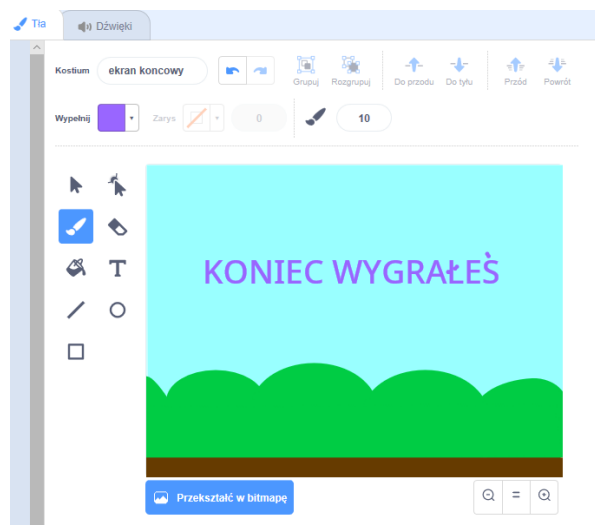
- ✓ duszek (gracz),
- ✓ plansze (tła)
- ✓ skrypty ruchu (lewo, prawo, góra dół)
- ✓ zmienną do wyświetlania numeru planszy
- ✓ skrypt na ściany (nieprzechodzenie przez pola określonego koloru)
- ✓ skrypt na przechodzenie na kolejną planszę
- ✓ określone miejsca początkowe na poszczególnych planszach
- ✓ minimum 1 duszek utrudniający
- ✓ zbieranie przedmiotów
- ✓ otwieranie wyjść.

W tej instrukcji wykonamy ekran końcowy i początkowy w grze. Pamiętaj zawsze istnieje kilka metod na wykonanie zadania.

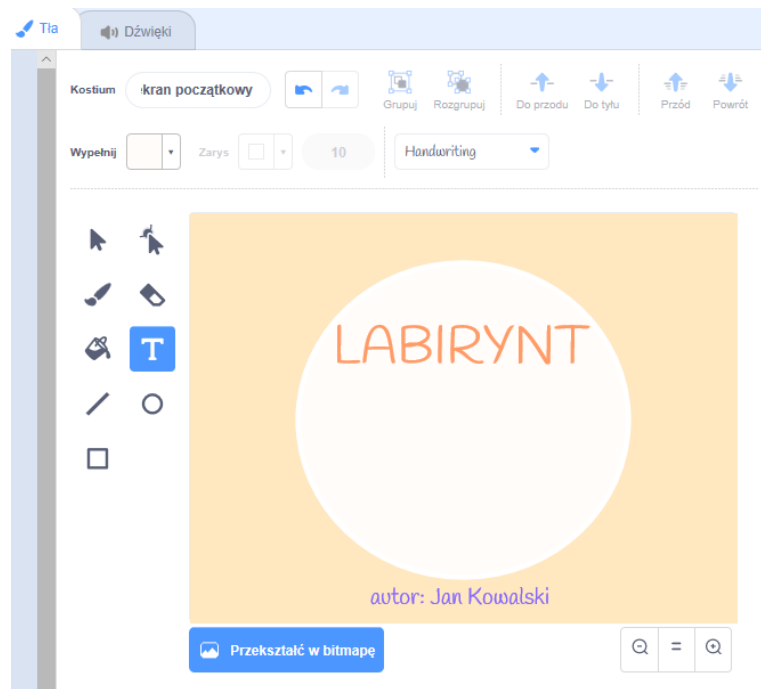
Na ekranie końcowym umieścimy napis np. **„Koniec wygrałeś”**

Na ekranie początkowym umieścimy informacje o autorze gry oraz przycisk do jej rozpoczęcia.

Zgodnie z zasadami opisanymi w części **„plansze”** projektujemy tło końcowe i początkowe. Nazywamy je odpowiednio **„ekran końcowy”**, **„ekran początkowy”**.



Rysunek 1



Rysunek 2

Następnym krokiem będzie wprowadzenie zmiany w algorytmie początkowym gry. Tutaj musimy się zastanowić jak ma on wyglądać, czyli:

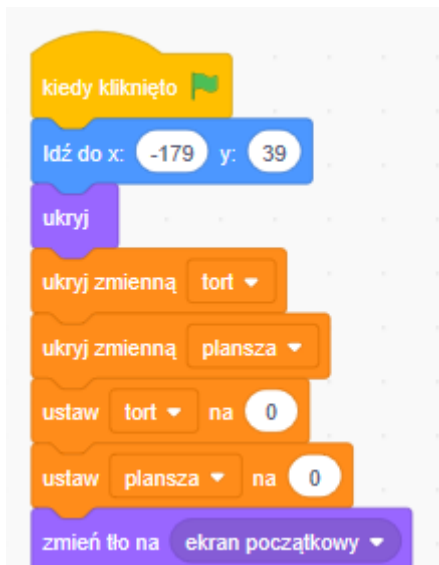
- ✓ potrzebujemy przycisk „start” lub inaczej „rozpocznij grę”,
- ✓ duszek gracza oraz inne utrudniające lub przedmioty muszą być ukryte,
- ✓ licznik plansz i inne zmienne muszą być ukryte,
- ✓ wszystkie wartości zmiennych muszą zostać ustawione na 0,

Przygotujmy nowego duszka o kształcie prostokąta z napisem.



Rysunek 3

Czas na zmianę algorytmu dla duszka gracza (pamiętaj o ewentualnej modyfikacji dla innych duszków)



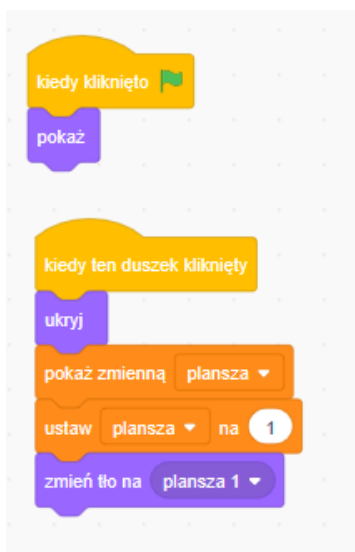
Nasz duszek na początku będzie ukryty na konkretnych współrzędnych.

Licznik plansz będzie ukryty

To nasz numer dla pierwszej planszy

Rysunek 4

Teraz dodajmy skrypty dla nowego duszka tzw. przycisku



Rysunek 5

Spróbujcie samodzielnie ustawić działanie ekranu końcowego:

- ✓ duszki muszą być ukryte.
- ✓ wszystkie zmienne ukryte,
- ✓ pojawi się ekran końcowy

Pamiętajmy o zapisaniu swojej pracy