

SKOLA, KOMANDAS NOSAUKUMS

Programmas nostādne: izveidot spēli, kurā mērkaķenam jāšķērso ceļš un jāsasniedz zemene. Spēlētājam jāvada mērkaķēns, izmantojot bultas uz tastatūras, uz ceļa ir mašīna un motocikls, katram ir savs ātrums. Ja mērkaķēns saduras ar mašīnu vai motociklu, tad spēlētājs zaudē 1 dzīvību. Kopā spēlētājam ir 3 dzīvības. Ja mērkaķenam beidzas dzīvības, tad spēle ir zaudēta, zemene maina savu tērpu un mērkaķēns pasaka “:(”. Ja tiek sasniegta zemene, tad zemene maina tērpu un mērkaķēns pasaka “Urā!”. Spēli sāk, nospiežot atstarpi.

Uzvarētas spēles video: ieej.lv/bTkTIZaudētas spēles video: ieej.lv/mlEoW

Punkti tiek piešķirti par:

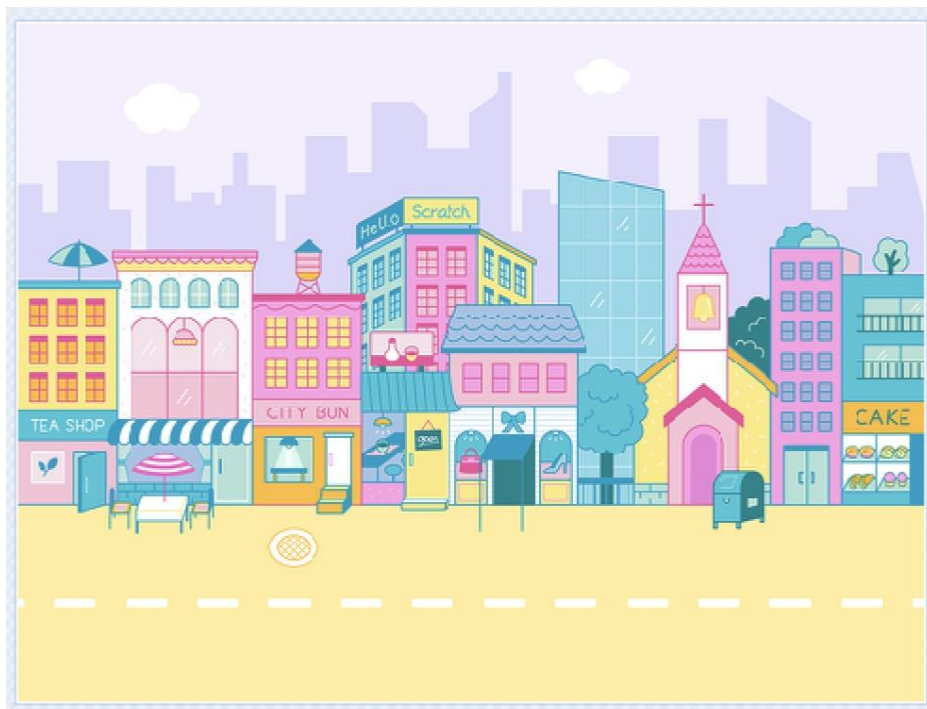
- Atvērts *Scratch*, izveidots jauns projekts, projektam piešķirts nosaukums **Komandas nosaukums**.
- Projektam pievienots jauns fons (skat., attēlu zemāk) un ielikti 4 gariņi (skat., attēlu zemāk).
- Gariņu izmērs pielāgots fonam, mašīnai un motociklam iestatīts rotācijas virziens, lai tās negrieztos kājām gaisā.
- Uzsākot jaunu spēli, visi gariņi atrodas sākuma pozīcijās (katru reizi vienā un tajā pašā).
- Uzsākot jaunu spēli, zemenei ir viens un tas pats tērps.
- Spēle tiek uzsākta ar atstarpes taustiņa palīdzību.
- Mašīna kustās no vienas ekrāna puses uz otru nepārtraukti.
- Motocikls kustās no vienas ekrāna puses uz otru nepārtraukti.
- Mašīnai un motociklam ir dažādi ātrumi.
- Mērkaķēns pārvietojas pa labi un pa kreisi ar bultiņu palīdzību.
- Mērkaķēns pārvietojas uz augšu un uz leju ar bultiņu palīdzību.
- Spēlētājam, uzsākot spēli (nospiežot atstarpes taustiņu), tiek piešķirtas 3 dzīvības.
- Mērkaķenam, saduroties ar mašīnu, tiek atņemta 1 dzīvība.
- Mērkaķenam, saduroties ar motociklu, tiek atņemta 1 dzīvība.
- Ja dzīvību skaits kļūst vienāds ar 0, mērkaķēns saka “:(” 2 sekundes un spēle tiek pilnībā apturēta.
- Ja dzīvību skaits kļūst vienāds ar 0, zemene nomaina tērpu.
- Ja mērkaķēns sasniedz zemeni, viņš pasaka “Urā!”.
- Ja mērkaķēns sasniedz zemeni, zemene nomaina tērpu.

Papildus punkti:

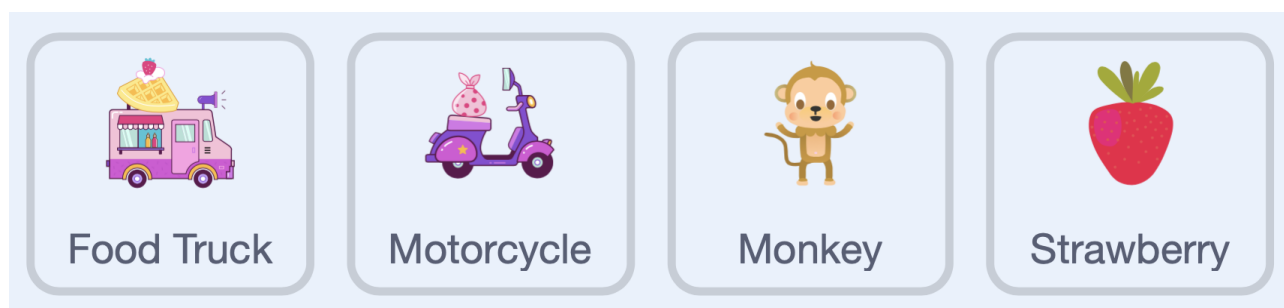
- Nospiežot karodziņu, mērkaķēns izstāsta spēles nosacījumus (īsi).
- Uzvarētas spēles beigās tiek paslēpti visi gariņu un fons nomainās uz citu. Kad nospiež karodziņu vai atstarpes taustiņu, fons un gariņi atgriežas.

**Programmu nepieciešams lejupielādēt datorā (File→Save to your computer vai Fails→Saglabāt šajā datorā) un nosūtīt, izmantojot saiti: ieej.lv/L7Sva
Nepieciešamības gadījumā drīkst lūgt palīdzību ar programmas lejupielādēšanu un nosūtīšanu!**

SKOLA, KOMANDAS NOSAUKUMS



1. attēls. Spēles fons



2. attēls. Spēlē izmantojamie gariņi