

1. Programujemy przedmioty:

- za każdym razem gdy przejdziemy do nowego miejsca
- ustawiamy przedmioty (zmienną)
- sprawdzamy czy zebraliśmy 5 przedmiotów i jeżeli tak to nadajemy komunikat zebrania
- sprawdzamy czy nie zebraliśmy 5 przedmiotów i jeżeli nie, to tworzymy klony z przedmiotu głównego (spawnera) w losowych odstępach czasu

2. Programujemy zachowanie klonów. Mamy tutaj dużo opcji do ustawienia/dodania

- zmieniamy kostium (wybieramy pełną losowość, lub tworzymy tematyczną grupę)
- przenosimy kolona do losowej pozycji unikając wchodzenia na inne elementy (np. sloty)
- sprawdzamy czy przedmioty zostały dotknięte przez główną postać, ale nie dotyka jeszcze slotu i jeżeli tak to:
- przenosimy go do slotu, dopasowujemy pozycję w slotcie, zmieniamy wartość zmiennej, odgrywamy dźwięk

3. Naprawiamy problemy z przedmiotami:

- usuwamy nie zebrane w czasie kolony
- usuwamy zebrane przedmioty po przejściu do nowej lokacji
- zatrzymujemy spawnowanie przedmiotów w końcowej lokacji

4. Programujemy duszka dalej:

- Na starcie gry ukrywamy tego duszka
- Po przejściu do nowego miejsca(lokalacji) ukrywamy tego duszka
- Po zebraniu wszystkich przedmiotów pokazujemy tego duszka
- Po kliknięciu tego duszka przechodzimy do nowego miejsca(lokalacji)

5. Programujemy prodróżnika (naszą postać)

- ukrywamy postać po zebraniu wszystkich przedmiotów (po pokazaniu napisu)
- pokazujemy po przejściu do nowej lokacji

6. Programujemy napis:

- napis powinien zmienić kostium na startowy na starcie gry, pokazać się i ewentualnie posiadać jakąś animację (np. zmieniający się kolor)
- po przejściu do nowego miejsca powinien się ukryć
- po ukończeniu gry powinien:
 - ukryć zmienne
 - zmienić kostium na końcowy
 - pokazać się
 - zagrać dźwięk
 - zacząć się animować (np. kolor)

7. Programujemy pułapki:*

- Pułapki powinny pojawiać się tylko jeśli zbieramy przedmioty
- Pułapki powinny wybuchać po pewnym czasie, nie od razu
- Stany (ładowanie/wybuch) powinny być pokazane efektami (np. efekt duch)
- Po wybuchu pułapka powinna poczekać chwilę przenieść się do nowej pozycji na ekranie i zniknąć na chwilę
- Po “zebraniu” pułapki, która wybuchła podróżnik traci wszystkie zebrane przedmioty
- Pułapki powinny nie pojawiać się na ekranie startowym i końcowym
- Przedmioty powinny być usuwane ze slotu gdy pułapka zostanie zebrana

8. Dodatek: <https://quickdraw.withgoogle.com/>

Wersja część 1:

<https://scratch.mit.edu/projects/1255220275/>