

scratch.mit.edu/projects/1079672529

1. Stwórz 2 klony duszka tył przesunięte od siebie o 480 pixeli na osi x, na starcie gry.
2. Klony niech przesuwać się zawsze o wartość zmiennej "prędkość przesuwania" i przeskakują do pozycji 960 na X, gdy ich pozycja x będzie mniejsza niż -480.
3. Na starcie ustaw prędkość przewijania (wartość domyślna -8).
4. Opcjonalnie: Zmieniaj kolory klonów za pomocą bloczka zmień efekt.
5. Zaprogramuj duszka logo. Po kliknięciu zielonej flagi powinien się pojawiać, po starcie gry zniknąć.
6. Zaprogramuj przycisk start
 - ustaw prędkość przewijania, próby oraz ukryj próby (zmiennie)
 - ustaw tło na puste, rozmiar na 100%, przesuń na wierzch, pokaż oraz przesuń na środek ekranu
7. Opcjonalnie: Powiększ duszka start po najechaniu na niego myszką, oraz przywróć normalny rozmiar po zjechaniu.
8. Zaprogramuj nadanie komunikatu ładowanie po kliknięciu duszka start. Upewnij się że komunikat zostanie wysłany tylko raz po kliknięciu
9. Zaprogramuj odtwarzanie muzyki po starcie gry
10. Zaprogramuj odbiór komunikatu ładowanie w duszku start. Duszek powinien pokazywać zmienną próby, zatrzymywać inne skrypty duszka oraz ukrywać się.
11. Zaprogramuj podłogę:
 - Usuń wszystkie klony
 - zmień próby o 1
 - ukryj
 - zmień kostium na 1
 - idź do x:0 y:0
 - utwórz klona
 - zmień kostium
 - przesuń o 480 na x
 - utwórz klona nadaj komunikat start
12. Zaprogramuj klony podłogi:
 - pokaż
 - zawsze:
 - zmień x o prędkość przewijania
 - jeśli pozycja jest mniejsza niż -480 ustaw ją na 960 oraz zmień kostium 2 razy
13. Dodaj efekt parallax do duszka tył. Niech przesuwa się wolniej niż podłoga (np. 5 razy).
14. Zaprogramuj duszka gigant:
 - Po kliknięciu zielonej flagi ukryj
 - Po starcie (komunikat) pokaż
 - wyczyść efekty graficzne
 - zmień kostium na kostka
 - przesuń na wierzch
 - idź do pozycji -125 0
 - ustaw prędkość y na 1

15. Programujemy bloczek stań na poziomie, który będzie przsuwał kostkę w pionie.
 - tak długo aż nie dotyka koloru białego zmieniaj y o 1.
 - po wyjściu z pętli ustaw prędkosc y na 0
16. Programujemy bloczek ruch
 - zmień prędkość y o -3
 - jeżeli prędkość y jest mniejsza niż- 24 to ustaw prędkość y na -24
 - zmień pozycję y o prędkość y
 - jeżeli dotyka białego koloru to:
 - stań na poziomie
 - jeżeli naciśnięto spację to ustaw prędkość y na 24
17. Zaprogramuj aby bloczek ruch wykonywał się w pętli zawsze
18. Opcjonalnie: Stwórz więcej poziomów. Instrukcje są w duszku grafiki dla poziomów

Materiały pomocniczne:

<https://scratch.mit.edu/projects/1075343600>

<https://www.youtube.com/watch?v=2z4OTRFuLP8>